

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCOS ANTÔNIO VIANA JUNIOR

O BRINQUEDO NAS AÇÕES EXTENSIONISTAS DA UFPB: EDUCAÇÃO, SAÚDE
E CULTURA

João Pessoa

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARCOS ANTÔNIO VIANA JUNIOR

O BRINQUEDO NAS AÇÕES EXTENSIONISTAS DA UFPB: EDUCAÇÃO, SAÚDE
E CULTURA

João Pessoa

2021

MARCOS ANTÔNIO VIANA JUNIOR

**O BRINQUEDO NAS AÇÕES EXTENSIONISTAS DA UFPB: EDUCAÇÃO, SAÚDE
E CULTURA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a disciplina de Seminário de Monografia II, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física, no Departamento de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Elizara Carolina Marin.

João Pessoa

2021

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

V614b Viana Júnior, Marcos Antonio.

O Brinquedo nas ações extensionistas da UFPB :
educação, saúde e cultura / Marcos Antonio Viana
Júnior. - João Pessoa, 2021.

48 f. : il.

Orientação: Elizara Carolina Marin.
TCC (Graduação) - UFPB/CCS.

1. Brinquedo. 2. Extensão. 3. Educação Física. 4.
Educação. I. Marin, Elizara Carolina. II. Título.

UFPB/CCS

CDU 796.14

MARCOS ANTÔNIO VIANA JUNIOR

**O BRINQUEDO NAS AÇÕES EXTENSIONISTAS DA UFPB: EDUCAÇÃO, SAÚDE
E CULTURA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a disciplina de Seminário de Monografia II, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física, no Departamento de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba.

Monografia aprovada em: 02 / 07 / 2021

Banca examinadora

_____  _____

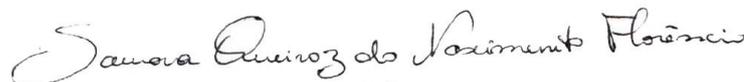
Profa. Dra. Elizara Carolina Marin (UFPB)

Orientadora



Prof. Dr. Pierre Normando Gomes da Silva (UFPB)

Membro

_____  _____

Profa. Ms. Samara Queiroz do Nascimento Florêncio (PMJP)

Membro

João Pessoa

2021

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus pais Maria do Carmo Francisco Cavalcante e Marcos Antônio Viana, por sempre acreditarem no meu potencial. Sou infinitamente grato a Deus por ter me presenteado com pais maravilhosos.

A minha amada esposa Julia Elisa Albuquerque de Almeida, por toda preocupação e incentivo.

A meu querido e amado filho Benjamin Aser Albuquerque Viana, a quem dedico todo o meu tempo, és minha melhor parte!

Aos meus irmãos Iverson Davi, Ingrid Drielle, Walmon Wagner, Michele Viana, Mônica Viana, Márcia Viana e Anderson Viana.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a papai do céu, pois até aqui me deu forças para continuar e nunca desistir.

A minha querida atenciosa, brincalhona, sorridente e inteligentíssima orientadora Professora Elizara Carolina Marin, sou grato por todo ensinamento e aprendizado.

Aos membros da banca organizadora, Prof. Dr. Pierre Normando Gomes da Silva e Profa. Ms. Samara Queiroz do Nascimento Florêncio, por terem aceito o convite.

Aos meus colegas de curso, em especial os Lobos da UFPB, Marcão tem um carinho gigantesco por vocês.

A meu colega de turma, amigo e irmão Lucas José Albuquerque Guimarães, meu parceiro em todos os trabalhos desde o primeiro período do curso. Uma das pessoas mais inteligentes que conheci.

Aos meus colegas Helton Edmundo Martins Nóbrega e Victor Oliveira do Nascimento pelo apoio e pela ajuda, serei eternamente grato.

Agradeço aos meus queridos amigos de infância do grupo IRMANDADE, por sempre acreditarem no meu potencial.

Gratidão!

“Nosso cérebro é o melhor brinquedo já criado: nele se encontram todos os segredos, inclusive o da felicidade” – Charles Chaplin

RESUMO

A UFPB contempla um corpo docente altamente qualificado que desenvolve ensino, pesquisa e extensão. Interessou neste estudo focar na extensão como processo educativo, cultural, científico e articulador entre a Universidade e a sociedade. E nela, as ações que se dedicam ao brinquedo. O objetivo deste estudo foi realizar análise documental das ações de extensão da UFPB com foco no brinquedo no ano de 2020, e as respectivas relações com a Educação e a Educação Física. Como instrumento de coleta de dados, foi utilizado a plataforma eletrônica SIGAA, *site* da Pró-reitoria de Extensão. Os resultados encontrados demonstram que o brinquedo é entendido como um recurso na formação acadêmica e profissional da educação física, da educação dentre outras áreas, facilita o processo de ensino aprendizagem, tem relação com o educar para saúde e destaca-se como objeto de estudo e campo de observação, pesquisa e prática educativa, tendo o brinquedo como contribuinte na formação em educação física.

Palavras-chaves: Brinquedo. Extensão. Educação Física. Educação.

ABSTRACT

Federal University of Paraíba (UFPB) includes a highly qualified faculty that develops research, teaching and extension. Interested in this study to focus on extension as an educational, cultural, scientific and articulating process between the University and society. And in it, the actions that are dedicated to the toy. The aim of this study was to realize a documental analysis of UFPB extension actions focused on toy in 2020, and the respective relationships with Education and Physical Education. As an instrument for data collection, the electronic platform SIGAA and the website of the Pro-Rectorate of Extension were used. The results found show that the toy is understood as a resource in the academic and professional training of physical education, education and related areas, facilitates in the teaching process learning, is related to education for health and stands out as an object of study and field of observation, research and educational practice, having the toy as a contributor in physical education training.

Keywords: Toy. Extension. Physical Education. Education

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FORPROEX	Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
SIGAA	Sistema Integrado de Gestão Acadêmica
PROBEX	Programa de Bolsas de Extensão
FLUEX	Fluxo Contínuo de Extensão
ABNT	Associação Brasileira de Normas e Técnicas
CE	Centro de Educação
CCS	Centro de Ciências da Saúde
CEAR	Centro de Energias Alternativas e Renováveis
CCAIE	Centro de Ciências Aplicadas e Educação
DDesign	Departamento de Design
BT	Brinquedo Terapêutico
DE	Departamento de Educação
DHP	Departamento de Habilitação Pedagógica
OMS	Organização Mundial da Saúde

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1-** Dados das Extensões 2017
- Figura 2-** Dados das Extensões 2018
- Figura 3-** Dados das Extensões 2019
- Figura 4-** Dados das Extensões 2020
- Figura 5-** Alunos envolvidos nos projetos de extensão quanto ao ano, elaborado com base nos dados do SIGAA- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 REVISÃO DA LITERATURA	16
2.1 O brinquedo e a sua concepção.....	16
2.2 O brinquedo no processo da industrialização aos dias atuais.....	17
2.3 Extensão Universitária.....	18
2.4 A extensão no que tange a resolução na UFPB.....	20
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS	22
3.1 Caracterização do estudo.....	21
3.2 Aspectos éticos	23
4 RESULTADOS E ANÁLISES	24
4.1 Dados das extensões que envolveram o brinquedo de 2017 a 2020... ..	24
4.2 Apresentando os projetos de extensão.....	27
4.3 Os projetos e as concepções de brinquedo.....	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
6 REFERÊNCIAS	36
ANEXOS	39

1. INTRODUÇÃO

O brinquedo está incluído na vida do ser humano e assume grande relevância no processo de ensino-aprendizagem. Não há dúvidas que esse instrumento traz felicidade, lembranças e o brilho no olhar de quem o vivencia. Desde os primeiros meses de vida a criança já apresenta contato com brinquedos, seja com os panos que os enrolam ou com a própria roupa da mãe seja com chocalhos, mordedores e chupetas. Em decorrência da relevância histórica do brinquedo, o mesmo é apontado como uma produção cultural universal e vem sendo reconhecido como “patrimônio material e imaterial da humanidade e como artefato museológico”, como escrevem Marin; Santiago (2019, p.02).

Em concordância com Benjamin (1987), que descreve o brinquedo como objeto do brincar, o mesmo deve ser valorizado, explorado e vivenciado, pela criança, que normalmente passa uma boa parte do seu tempo experimentando e conectando-se com brinquedos de diversos tipos.

No momento da brincadeira, a criança e o brinquedo se difundem de tal maneira que o contexto existente naquele determinado momento, desencadeia uma espécie de “mundo paralelo”, onde o brincante e o brinquedo tornam-se um só (ANTÉRIO E GOMES-DA-SILVA, 2012, p. 926).

Conforme Bomtempo (1999), O brinquedo apresenta uma relação importante com a educação, sendo um meio eficaz de aprendizagem para a criança. Nessa lógica, é importante o professor dispor de conhecimentos e bases sobre a importância do brinquedo e do brincar no meio acadêmico, facilitando assim a compreensão dos seus alunos e o desenvolvimento de suas aulas. Pensando no brinquedo/brincadeira/jogo como instrumentos de grande contribuição e significância no ambiente escolar, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), propõe as brincadeiras e jogos de diferentes etnias como unidades temáticas a serem seguidas (BRASIL, 2018, p. 225). Partindo para o meio acadêmico, profissional e no âmbito da pesquisa, Marin et al (2020), descreve o brinquedo como campo de pesquisa e prática educativa, assim sendo, o brinquedo/jogo/brincadeira, devem ser inseridos em atividades acadêmicas, que estejam envolvidas na tríade na universidade, como ensino, pesquisa e extensão.

Partindo dessa introdução acerca da importância do brinquedo, a UFPB contempla um corpo docente altamente qualificado que desenvolve um número

considerado de trabalhos anualmente. Alguns utilizam o brinquedo como tema para elaboração dos seus projetos de extensão, pesquisa e publicações de artigos em revistas. A questão norteadora desta pesquisa é: como o brinquedo é tematizado nas ações de extensão na Universidade Federal da Paraíba? Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa foi realizar uma análise documental das ações de extensão desenvolvidas pelos docentes da UFPB no ano de 2020.

1.1 OBJETIVOS

1.1.2 OBJETIVO GERAL

- ✓ Analisar a temática do brinquedo inserido nas ações de extensão desenvolvidas pelos docentes da UFPB no ano de 2020.

1.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Identificar as ações de extensão universitária que tematizam o brinquedo realizadas no ano de 2020.
- ✓ Compreender a concepção de brinquedo adotada nestas estas ações.
- ✓ Reconhecer as relações de brinquedo com a Educação e Educação Física.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O brinquedo e a sua concepção

O brincar está incluído na vida do homem e é “de grande relevância para o desenvolvimento humano” (BOMTEMPO, 1999, p. 61). Huizinga (2007), escreve que o jogo/brinquedo/brincadeira (o autor não faz distinção entre os termos) faz parte da dimensão humana, portanto presente em todo percurso da humanidade. Lira (2009) baseada na concepção de Cristina Von e demais historiadores, nessa mesma direção aponta que o brinquedo é ancestral, e, como tal, inviável de datar seu surgimento.

Muitos autores destinaram atenção ao brinquedo e ao brincar tais como Huizinga (2007), Brougère (2004), Benjamin (1987; 1984), Bomtempo (1999), Von (2001), Kishimoto (1997; 2000), Gomes-da-Silva (2015; 2020), Marin; Santiago (2019). Neste estudo, estaremos nos orientando mais aos pressupostos de Walter Benjamin a partir das obras “A criança, o brinquedo e a educação” (1984) e “Magia e técnica, arte e política” (1987) e de estudos que tomaram a obra de Benjamin no que tange ao brinquedo como objeto de análise.

Partindo da ideia de quão relevante é o brinquedo, a criança, desde os primeiros meses de vida apresenta contato com objetos que passam a explorar e experimentar. Benjamin (1987), descreve o brinquedo como objeto do brincar, sendo assim, qualquer objeto pode virar brinquedo na mão de uma criança, basta apenas chamar sua atenção que a criança oferecerá um sentido. Por conseguinte, a criança utiliza seu imaginário para transformar qualquer simples objeto em brinquedo, tábuas de madeira viram espadas, as pedras viram carrinhos e lençóis sobre cadeiras viram cabanas ou casinhas.

Meira (2003), baseado nas ideias de Walter Benjamin, ressalta que a criança sente mais prazer ao brincar com o brinquedo que ela constrói do que os brinquedos confeccionados a base do plástico, ou seja, ao construir o próprio brinquedo, a criança está explorando suas ideias, suas representações e suas caracterizações, deixando o brinquedo do formato que ela preferir.

Para Benjamin (1984), “brincar quer dizer sempre libertação”, nesse ponto de vista, ao brincar, a criança liberta-se do mundo atual e passa a viver no mundo imaginário, cabos de vassoura e bolinhas de papel viram armas e granadas simulando a era das guerras, areia e água em um simples recipiente vira comida, ao brincar com

o implemento bola em um pequeno espaço a criança torna-se jogador de futebol profissional atuando em um estádio de futebol.

O conteúdo imaginário está presente na brincadeira, que impulsiona o voo livre sobre mundos. As diferenças nos dão contorno e realidade nesse processo de transformações sem fim que o esquecimento guarda e a memória acessa. (SEKKEL, 2016, p. 93).

Nessa perspectiva, a brincadeira acaba tornando-se produto do imaginário na execução do brinquedo, possibilitando o aprendizado da criança, já que, ao brincar, ela se envolve verdadeiramente com o brinquedo. Nas palavras de Gomes-da-Silva (2020, p.5) a experiência do brincar é “ fazer, fazer de novo e ficar absorvido no que faz”. Para o autor o brincar é “uma dimensão ontológica, portanto, para todas as idades, para diferentes objetivos (educacionais, culturais e terapêuticos) e públicos (escolares, esportivos, usuários da saúde, dentre outros)”.

2.2 O brinquedo no processo da industrialização aos dias atuais

Não há ainda como precisar o princípio do processo da industrialização e comercialização do brinquedo, mas sabe-se que a Alemanha, antes considerada ponto central geográfico da Europa, fabricava uma parte considerável dos brinquedos que conhecemos hoje, como por exemplo, os famosos soldadinhos de chumbo (Benjamin, 1984, p. 67).

De acordo com Benjamin (1987), na Europa, inicialmente os brinquedos apareceram em oficinas que trabalhavam com madeiras e outros materiais, mas, apenas no século XVIII os brinquedos se tornaram peças de fábricas especializadas. Essas fábricas passaram a confrontar limites corporativos, produzindo unicamente aquilo que fosse do seu domínio, fazendo com que trabalhos simples na produção dos brinquedos fossem divididos entre as empresas, ocasionando assim uma elevação no valor dos produtos (Benjamin, 1987, p. 245).

Benjamin (1987), descreve que os brinquedos foram apresentando alterações em sua forma com o desenvolvimento das indústrias, pois:

O brinquedo começa a emancipar-se: quanto mais avança a industrialização, mais ele se esquia ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só as crianças como também os pais. (BENJAMIN, 1987, p. 246).

Com o processo de industrialização, “os materiais como: madeira, argila, tecidos, ossos, que eram considerados materiais significativos e relevantes na construção do brinquedo mais à frente passaram a ser substituídos por outros materiais como o vidro, alabastro, metal e o papel”. (Benjamin, 1984, p. 69). O processo industrial imprimiu mudanças na configuração dos brinquedos no que tange a materiais, dimensões, sistemas de funcionamento, incluindo sons e movimentos. Assim sendo, os brinquedos que antes eram confeccionados em casa com materiais próprios, foram substituídos por brinquedos fabricados por maquinários.

Antes do avanço da tecnologia, os pais e familiares usufruíam de suas criatividade para confeccionarem brinquedos, como por exemplo: carrinhos feitos com carretéis, bonecas de pano, petecas com palhas de milho, dentre outros. Como afirma Benjamin (1987, p. 247), “o brinquedo ainda era um segmento do processo produtivo, conjugando pais e filhos”. Bem como das relações inventivas entre as crianças a partir do contexto natural e social.

Atualmente vem se desenvolvendo uma indústria de brinquedos e jogos eletrônicos, que provocam novos modos de vivência lúdica, de interação e aprendizados sociais. Em que pese as contradições dos brinquedos industrializados no que ao acesso, a extensa exposição na frente das telas de computadores e celulares, a produção de adultos para crianças, já apontadas por Benjamin (1987; 1984) e Oliveira (1984), o brinquedo fascina e envolve crianças e adultos.

2.3 Extensão Universitária

A universidade/instituição de ensino superior, possui vários atributos e particularidades para contribuir com o desenvolvimento da sociedade, uma dessas características, segundo Sleutjes (1999), é ser “detentora do saber”, e a extensão, junto com o ensino e a pesquisa são os pilares que fazem com que a universidade se torne viva e continue de pé (SLEUTJES, 1999, p. 101).

Freire (1983), faz uma análise crítica a palavra extensão, ressaltando que dependendo do contexto, pode apresentar vários significados, como: transmissão, conteúdo, sujeito ativo, mecanismo, invasão cultural, dentre outros (FREIRE, 1983, p. 13 e 14). Desta forma, compreende-se que a palavra extensão abrange um universo de conhecimentos e significados.

De acordo com a Política Nacional de Extensão Universitária (2012, p. 28), a FORPROEX conceitua extensão universitária como “[...] um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre Universidade e outros setores da sociedade”. Partindo dessa conceituação, entende-se que a extensão universitária é de grande relevância para o desenvolvimento acadêmico e de grande contribuição no processo de ensino aprendizagem.

Deus (2020) em sua obra “Extensão Universitária: trajetórias e desafios” descreve que, a extensão universitária não é muito conhecida pela sociedade como técnica de pesquisa e ensino, mas são encontrados projetos e programas de extensão em praticamente quase todas as universidades. Nesse sentido, faz-se necessário uma maior reflexão de como a extensão deve ser tratada no ambiente acadêmico, relevando o quão grande é sua importância.

As universidades devem inserir as atividades extensionistas na grade curricular de todos os cursos de graduação e regulamentá-las como prática acadêmica. O potencial educativo e formativo da Extensão deve ser inserido de modo qualificado no projeto pedagógico universitário. Nesse sentido, é imprescindível a implementação de uma legislação que não apenas normalize suas ações e seus financiamentos, como também autorize o pagamento de bolsas a docentes e técnico-administrativos em educação envolvidos em ações de Extensão (DEUS, 2020, p. 13).

Partindo desse argumento, compreende-se que, a extensão é um meio por onde os discentes universitários podem aplicar seus conhecimentos, ideias e pensamentos, traçar seus objetivos de forma intencional, desenvolvendo tanto a teoria como a prática e adquirir qualidades necessárias para apresentar um grande salto qualitativo.

Deus (2018, p. 630), ressalta que “a extensão universitária representa a troca de necessidades e benefícios entre a universidade e a sociedade”. Partindo dessa proposição, muitos projetos e programas de extensão são voltados tanto para o público da universidade (discentes, docentes e servidores) quanto para o público de fora da universidade, especificando a extensão como um projeto de grande proveito para todos.

Uma das diretrizes da extensão universitária, que está nos documentos do Forproex, se refere a “impacto e transformação social”: ela reafirma a extensão universitária como o mecanismo pelo qual se estabelece a inter-relação da universidade com os outros setores da sociedade, com vistas a uma atuação transformadora, voltada para os interesses e necessidades da maioria da população, e propiciadora dos desenvolvimentos social e regional e de aprimoramento das políticas públicas (DEUS, 2018, p. 669).

Nessa perspectiva, compreende-se que a extensão universitária deve ser ativa e revolucionária no ambiente acadêmico, favorecendo no processo de ensino-aprendizagem, fortalecendo e aperfeiçoando uma relação dialógica entre o conhecimento acadêmico e o conhecimento popular.

2.4 A extensão no que tange a resolução na UFPB

A instituição de ensino superior UFPB, conforme a (resolução CONSEPE nº 09/93), que regula as atividades de extensão da UFPB, julga a extensão universitária como “oportunidade que os discentes desfrutam para adquirir experiência e aprendizado em uma atividade acadêmica no qual existe uma relação entre a teoria e a prática” (UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, 2011, p. 3). De acordo com o Art. 1º da resolução 09/93:

A extensão é constituída, na UFPB, como um processo educativo, cultural, científico e tecnológico que articula o ensino e pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a Universidade e a sociedade, podendo ser exercida em caráter: I. Eventual, compreendendo atividades esporádicas visando o aperfeiçoamento e a atualização de conhecimentos, implantação ou implementação de práticas que objetivem a produção técnico-científica, cultural e artística através de serviços educativos, assistenciais e comunitários. II. Permanente, compreendendo atividades elencadas no inciso anterior efetivadas na forma sistemática e/ou contínua. (RESOLUÇÕES, 1993, p.1).

Segundo a (resolução CONSEPE nº 09/93), desde os anos 90, a UFPB identifica a atividade de extensão como uma disciplina optativa complementar ou conteúdo flexivo complementar. FORPROEX, Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras, pormenoriza que a extensão é conceituada em cinco categorias: Prestação de serviços, programas, projetos, cursos e eventos, de natureza social, cultural, educativo, tecnológico e científico (UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, 2011, p. 3 e 4).

Dada a importância e a tradição da extensão na UFPB há como política de oferta 3 programas, são eles: Fluxo Contínuo de Extensão (FLUEX) - Programa de Bolsas de Extensão (PROBEX) e UFPB no seu município. O programa FLUEX destaca-se por regulamentar ações de extensão da UFPB, no qual são propostas atividades como: cursos, eventos, projetos, produtos e prestações de serviço. PROBEX, elaborado pela Coordenação de Programas de Ação Comunitária (COPACPRAC), entrelaça estudantes com as ações de extensão, que

são definidas em um total de 8 áreas determinadas pela Política Nacional de Extensão, sendo elas: “Educação; Meio Ambiente; Comunicação; Cultura; Trabalho; Direitos Humanos; Tecnologia e Saúde”. UFPB no seu município, é uma estratégia de extensão da UFPB, no qual privilegia a formação acadêmica e cidadã com o objetivo de identificar as necessidades da população paraibana.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1 Caracterização do estudo

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva de análise documental, que, conforme Cellard (2008, p. 296), permite reconstruções de fatos, trazer a percepção histórica do fenômeno estudado. A imensa riqueza de informações que se pode extrair dos documentos amplia o entendimento do objeto pesquisado. Para a autora, tudo que serve de testemunho é considerado documento ou fonte.

Nessa pesquisa, para identificar as ações de extensão que tematizam o brinquedo, utilizamos como fonte de busca o *site* da UFPB, mais especificamente, o conteúdo da Pró-reitoria de extensão da UFPB e do Sistema Integrado de Atividades Acadêmicas (SIGAA/UFPB). Para o levantamento dos projetos de extensão da UFPB, utilizamos como termo de busca “brinquedo” do período de 2017 a 2020. Definimos o ano de 2017 em virtude da inexistência de dados disponíveis pelo SIGAA e para fins de constituir uma compreensão da oferta ao longo de 4 anos. Todavia, para fins de análise da especificidade dos projetos, centramos nos ofertados no ano de 2020.

O levantamento dos projetos de extensão foi realizado no período de outubro a novembro de 2020. Na sequência, foi realizada uma leitura dos projetos de extensão encontrados e análise dos seguintes dados: Título, Coordenador, Área, Departamento, Ano, (conforme anexo 1). Na segunda fase foi feita uma leitura na íntegra dos projetos de extensão selecionados, fichamento e organização dos seguintes dados: Título, Resumo, Palavra-Chave, Metodologia, Local da Pesquisa, Tamanho do Perfil e Amostra (conforme anexo 2). Na terceira fase, foi realizado um fichamento geral dos projetos de extensão, organizando os seguintes dados: Título, Concepção de brinquedo, Relação de brinquedo e educação, Relação de brinquedo e Educação física (conforme anexo 3).

Como parâmetros de inclusão para os projetos de extensão foram utilizados: (a) ter sido aprovado nos programas de extensão (PROBEX, FLUEX e UFPB no seu município) no ano de 2020; (b) ter o brinquedo como objeto e tema; (c) ter a ação de extensão cadastrada na plataforma SIGAA. E, nesse processo, identificamos um total de 11 projetos de extensão da UFPB no ano de 2020, (conforme anexo 1).

3.2 Aspectos Éticos

O presente estudo, por se caracterizar como documental e não incluir direta e ou indiretamente participante na coleta de dados, não foi submetido para uma apreciação bioética em um Comitê de Ética em Pesquisa conforme as normas para a realização de Pesquisas com Seres Humanos e atendendo aos critérios do Conselho Nacional de Saúde na sua Resolução 466/12 (BRASIL, 2013). Porém, todos os preceitos éticos estabelecidos foram respeitados no que se refere a zelar pela legitimidade das informações publicadas. Além disso, foram seguidas às normas vigentes para a elaboração de trabalhos acadêmicos, de citação textual e referências de acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), prezando pela valorização intelectual da autoria das informações e sem uso de plágio.

4. ANÁLISES E RESULTADOS

4.1 Dados das extensões que envolveram o brinquedo de 2017 a 2020

Ao realizar uma pesquisa no SIGAA, observou-se que houve um aumento no número de projetos de extensão que desenvolveram acerca do brinquedo no período de 2017 a 2020. Identificamos que em 2017, dos 917 projetos de extensão ofertados pela UFPB, somente dois referentes ao brinquedo, são eles: “Brinquedoteca e a cultura lúdica da infância” ofertado pelo Departamento de Educação (DE) do Centro de Ciências Humanas Sociais e Agrárias (CCHSA); e “Brinquedo terapêutico na atenção à criança” proposto pelo Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva do Centro de Ciências da Saúde (CCS), conforme exposto na Figura 1.

Figura 1- Dados das extensões 2017

AÇÕES DE EXTENSÃO LOCALIZADAS (2)						
Código	Título	Unidade	Situação	Dimensão Acadêmica		
PJ458-2017	A Brinquedoteca e a cultura Lúdica da Infância <i>Coordenador(a): JALMIRA LINHARES DAMASCENO FERREIRA</i>	CCHSA-DE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		 
PJ113-2017	BRINQUEDO TERAPÊUTICO NA ATENÇÃO À CRIANÇA <i>Coordenador(a): ELENICE MARIA CECCHETTI VAZ</i>	CCS - DESC	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		 

Fonte: Sigaa- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica, 2017.

Em 2018, do total 1193 projetos de extensão ofertados pela UFPB, 2 destes com foco no brinquedo, quais sejam: “Brinquedo terapêutico na atenção à criança” e que vem sendo ofertado de modo ininterrupto em todo o período de análise desta pesquisa; e o projeto “Brinquedoteca: Uni Duni Tê... Aprendendo a Jogar e Brincar”, ofertado pelo Departamento de Habilitação Pedagógica (DHP) do Centro de Educação.

Figura 2: Dados das extensões 2018

AÇÕES DE EXTENSÃO LOCALIZADAS (2)						
Código	Título	Unidade	Situação	Dimensão Acadêmica		
PJ390-2018	BRINQUEDO TERAPÊUTICO NA ATENÇÃO À CRIANÇA <i>Coordenador(a): ELENICE MARIA CECCHETTI VAZ</i>	CCS - DESC	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		 
PJ162-2018	BRINQUEDOTECA: UNI DUNI TÊ... Aprendendo a jogar e brincar <i>Coordenador(a): SANTUZA MONICA DE FRANCA PEREIRA DA FONSECA</i>	CE - DHP	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		 

Fonte: Sigaa- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica, 2018.

Em 2019, do total de 1360 projetos de extensão 5 abordaram o brinquedo, 3 deles novos, são eles: “Brinquedoteca e Ludicidade: trocando experiências”, “Mundo de Criações: Brinquedos e Invenções Brincantes”, “Escola Brincante: Museu Do Brinquedo”, ofertados pelos seguintes setores: Departamento de Fundamentação da Educação (DFE) do CE, Departamento de Educação do CCHSA e pelo Departamento de Educação Física (DEF) do CCS, respectivamente, conforme visibiliza a Figura 3.

Figura 3: Dados das extensões 2019

AÇÕES DE EXTENSÃO LOCALIZADAS (5)						
Código	Título	Unidade	Situação	Dimensão Acadêmica		
EV248-2019	Brinquedoteca e Ludicidade: trocando experiências Coordenador(a): MARIA TERESA BARROS FALCAO COELHO	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
CR084-2019	MUNDO DE CRIAÇÕES: Brinquedos e Invenções Brincantes Coordenador(a): JALMIRA LINHARES DAMASCENO FERREIRA	CCHSA-DE	PENDENTE DE RELATÓRIO	EXTENSÃO		
PJ893-2019	ESCOLA BRINCANTE: MUSEU DO BRINQUEDO Coordenador(a): PIERRE NORMANDO GOMES DA SILVA	CCS - DEF	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ375-2019	BRINQUEDO TERAPÊUTICO NA ATENÇÃO À CRIANÇA Coordenador(a): ELENICE MARIA CECCHETTI VAZ	CCS - DESC	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ076-2019	BRINQUEDOTECA: Uni Duni Tê... aprendendo a jogar e brincar Coordenador(a): SANTUZA MONICA DE FRANCA PEREIRA DA FONSECA	CE - DHP	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		

Fonte: Sigaa- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica.

E, em 2020, do total de 1235 projetos, houve o desenvolvimento de 11 ações de extensão como demonstra a Figura 4. Destes, 9 são novos e propostos por 4 Centros distintos. Do CE são: “Entre Vivencias e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca”; “Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente”; “Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores”, “Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE-UFPB”, “Voluntariado e Tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente”, “Brincadeiras Africanas: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileira. Do CCS: “Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras”. Do CCAE: “Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com espectro autista em Rio Tinto”. Do CEAR- Centro de Energias Alternativas e Renováveis: “UFPBOTS - "Retorno ao antigo" - Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica”.

Figura 4: Dados das extensões 2020.

Código	Título	Unidade	Situação	Dimensão Acadêmica		
PJ776-2020	OFICINA DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS Coordenador(a): <i>PIERRE NORMANDO GOMES DA SILVA</i>	CCS - DEF	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ657-2020	UFPBOTS - "Retorno ao antigo" - Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica Coordenador(a): <i>RAFAEL DE SOUSA MARINHO</i>	CEAR - DEE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ633-2020	Entre Vivências e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca Coordenador(a): <i>THAIS OLIVEIRA DE SOUZA</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ548-2020	Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente Coordenador(a): <i>MARIA TERESA BARROS FALCAO COELHO</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ491-2020	ESCOLA BRINCANTE: MUSEU DO BRINQUEDO Coordenador(a): <i>ELIZARA CAROLINA MARIN</i>	CCS - DEF	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ415-2020	Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com o espectro autista em Rio Tinto Coordenador(a): <i>MYRLA LOPES TORRES</i>	CCAE - DD	PENDENTE DE RELATÓRIO	EXTENSÃO		
PJ225-2020	Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores Coordenador(a): <i>CARITA PORTILHO DE LIMA</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ206-2020	Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE-UFPB Coordenador(a): <i>BLENDA CARINE DANTAS DE MEDEIROS</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ030-2020	BRINQUEDO TERAPÊUTICO NA ATENÇÃO À CRIANÇA Coordenador(a): <i>ELENICE MARIA CECCHETTI VAZ</i>	CCS - DESC	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ012-2020	Voluntariado e tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente Coordenador(a): <i>MARIA TERESA BARROS FALCAO COELHO</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		
PJ135-2020	BRINCADEIRAS AFRICANAS: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileiras Coordenador(a): <i>ALBA CLEIDE CALADO WANDERLEY</i>	CE - DFE	CONCLUÍDA	EXTENSÃO		

Fonte: Sigaa- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica.

Evidencia-se que nesse período em análise, o Centro de Educação, em especial por meio do Departamento de Fundamentação da Educação (DFE), destacou-se na oferta de extensão na temática do brinquedo. Por exemplo, dos 11 projetos constantes em 2020, 6 foram ofertados pelo CE.

No que tange a participação dos discentes envolvidos nos projetos no período de 2017 a 2020 (Figura 4) houve um acréscimo significativo, ou seja, de 16 discentes, entre bolsista e voluntários, subiu para 73 discentes (Figura 5). O projeto de extensão que mais envolveu discentes foi “Voluntariado e Tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente”, com um total de 29 discentes.

Figura 5: Alunos envolvidos nos projetos de extensão quanto ao ano



Fonte: SIGAA- Sistema Integrado de Gestão Acadêmica.

4.2 Apresentando os projetos de extensão ofertados no ano de 2020 com o tema brinquedo

Iniciamos a apresentação pelos 6 projetos propostos pelo CE e que adotam a Brinquedoteca como local de realização.

O projeto “Entre Vivências e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca”, tem como objetivos desenvolver atividades que provoquem debate a respeito da cultura afro-brasileira no ambiente da brinquedoteca e, construir, junto com os discentes, atividades que possam contribuir com a formação docente, tais como, música, dança, brincadeiras, jogos e contação de história. O público atendido foram crianças de três a dez anos de idade, filhos de estudantes e servidores da UFPB, atendendo um total de 176 pessoas. Os princípios teóricos metodológicos que norteiam são: “A criança como sujeito de direitos; o brincar como direito das crianças; A criança como sujeito social e produtora de cultura; O brincar e a ludicidade como linguagem, forma de expressão e forma de ser infantil; e a Inclusão social como direito humano”. Este projeto envolveu um total de 7 alunos da graduação e 7 docentes internos e externos a UFPB.

O projeto “Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente”, objetivou planejar, analisar e executar atividades de contação de histórias para crianças frequentadoras da brinquedoteca da UFPB, envolvendo no ano de 2020 um público de 328 crianças. Os princípios teóricos metodológicos pautaram-se na problematização do Arco de Marguerite (Berbel, 2011), que envolve “Observação da realidade, identificação de problemas e pontos chave, realização de estudos teóricos, elaboração/planejamento de intervenções e aplicação prática à realidade”. O projeto envolveu um total de 4 estudantes de graduação e 2 docentes.

Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores”, é um projeto que envolve os cursos de Pedagogia do CE e cumpre com a exigência posta pela legislação referente à formação de pedagogos, uma vez que a brinquedoteca é um indicador na avaliação da infraestrutura dos cursos. O público atendido tanto são crianças, filhos de acadêmicos e servidores da UFPB, quanto estudantes, dentre bolsistas e voluntários da Brinquedoteca, participantes dos seminários acadêmicos

sobre o brincar, totalizando 250 pessoas atendidas. O projeto envolveu um total de 2 estudantes de graduação e 4 docentes.

O projeto “Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE/UFPB”, expôs como principal objetivo: Executar atividades lúdicas para crianças, como por exemplo, o brincar. Como público alvo e quantitativo, foram atendidas cerca de 850 crianças frequentadoras da Brinquedoteca da UFPB. Como metodologia, foram adotadas: Estudo teórico acerca do desenvolvimento infantil e do brincar; Observação sobre o espaço da brinquedoteca; Planejamento de situações educativas na brinquedoteca; Execução de atividades; Avaliação das oficinas realizadas e Registros no diário de campo. O projeto também contou com a participação de 3 estudantes da graduação e 3 docentes.

O projeto “Voluntariado e tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente”, apresentou como principais objetivos: Desenvolver espaços de formação acadêmica para estudantes do curso de licenciatura; Discutir com estudantes e tutores as inúmeras expressões do brincar e seu papel no desenvolvimento infantil; e Refletir sobre a importância do educador em situações lúdicas. O projeto atendeu um total de 272 pessoas, divididas em discentes e docentes dos Cursos de Pedagogia do Centro de Educação e demais cursos de Licenciaturas da UFPB, tendo como espaço para realização das atividades, a própria brinquedoteca do CE. O projeto adotou a metodologia da problematização do Arco de Margueres (Berbel,2011), no qual foram incluídas as etapas: “Observação da realidade, identificação de problemas e pontos chave, realização de estudos teóricos, elaboração/planejamento de intervenções e aplicação prática a realidade”. Participaram do projeto 29 discentes dos diversos cursos de licenciatura, e 9 docentes da UFPB.

O projeto “Brincadeiras Africanas: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileiras”, apresentou como principais objetivos: averiguar as experiências das brincadeiras africanas e afro-brasileiras por mídias digitais; mapear brincadeiras africanas que apreciem elementos do brincar; elaborar espaço de discussão para combater o racismo e a discriminação racial; apresentar brincadeiras africanas; desenvolver interação entre universidade, brinquedoteca e familiares. O público alvo para o projeto foram os discentes de graduação e pós-graduação da UFPB, funcionários e professores da UFPB, totalizando 168 pessoas atendidas, tendo como local a brinquedoteca da UFPB. O projeto adotou como

metodologia “Construção, discussão e investigação coletiva, sobre questões étnico-raciais das brincadeiras infantis, especialmente, as brincadeiras africanas”, também foram incluídas reuniões semanais e oficinas de confecção de brinquedos africanos. O projeto contou com a participação de 1 estudante da graduação e 1 docente da UFPB.

Na sequência apresentamos os cinco projetos ofertados por três Centros distintos e que estabelecem relação do brinquedo com a saúde. Um destes projetos realizado no Campus IV da UFPB de Rio Tinto.

O projeto “Brinquedo Terapêutico na Atenção a Criança”, atua com a técnica do Brinquedo Terapêutico (BT) como “um instrumento capaz de tornar a hospitalização infantil menos traumática, uma vez que proporciona à criança, a oportunidade de alívio do seu estresse, de extravasamento das suas emoções, de reconhecimento dos seus sentimentos, de assimilação de novas situações e de esclarecimento quanto aos conceitos errôneos sobre o ambiente hospitalar e tratamentos a serem realizados. O objetivo central posto para 2020 foi “minimizar os traumas advindos da hospitalização às crianças durante a internação com o uso de recursos audiovisuais e tecnologia da informação para o Brinquedo Terapêutico no cuidado de enfermagem”, conforme Vaz (2020). E atendeu, como público alvo, “30 crianças hospitalizadas na clínica pediátrica do hospital universitário Lauro Wanderley”, localizado nos ambientes da UFPB. O projeto adotou como metodologia: Aplicar a técnica do Brinquedo terapêutico três vezes na semana com as crianças adolescentes que precisarem da técnica do brinquedo terapêutico. O projeto dispôs de 2 docentes e 10 discentes do curso de enfermagem.

O projeto “Oficina de Brinquedos e Brincadeiras”, apontou como principal objetivo, “Oferecer um espaço e uma metodologia de ensino para construção e experimentação de brinquedos da cultura popular, para escolares de escolas públicas municipais de João Pessoa- PB e para graduandos e pós-graduandos em educação física e áreas afins” (Gomes-da-Silva, 2020). Como metodologia, o projeto adotou a Pedagogia da Corporeidade - ALPC (Gomes-da-Silva, 2015), que ocorre em três momentos: Sentir o instante inicial da aula; Reagir as situações do movimento; e Refletir o momento final da aula. O projeto também disponibilizou de “encontros semanais de planejamento e avaliação”. Participaram do projeto 3 docentes da UFPB e 5 discentes.

O projeto “UFPBOTS "Retorno ao antigo": Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica”, traz como principais objetivos: elaborar protótipos; criação de material para divulgação de promoção de brinquedos eletrônicos durante a pandemia do Covid-19; e divulgação de vídeos na internet de como alterar brinquedos artesanais com o uso da eletrônica. O Público alvo foi estudantes do curso de Engenharia Elétrica da UFPB, todavia não foi informado o quantitativo atingido. O projeto contou com a participação de 3 docentes e 4 discentes do curso de Engenharia Elétrica.

“Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com o espectro autista em Rio Tinto”, teve como principal objetivo, “desenvolver objetos lúdicos para estimular o desenvolvimento cognitivo e social de crianças com o espectro autista na cidade de Rio Tinto-PB”. O público alvo foram 100 discentes do curso de Design. O local para realização do projeto foi o campus da UFPB de Rio Tinto-PB, e adotou uma metodologia chamada Guia de orientação para desenvolvimentos de projetos (Merino, 2016), “Corresponde a pesquisa por oportunidades até verificação de mercado”. O projeto contou com a participação de 9 discentes, entre bolsista e voluntários, e 2 docentes do curso de Design.

O projeto “Escola Brincante: Museu do Brinquedo”, se propões na direção de espaço de salvaguarda de brinquedos produzidos por diferentes grupos sociais, repassados e recriados por gerações; ampliação na formação em Educação Física e áreas afins; visitação à alunos e professores da Educação Básica. No ano de 2020 os objetivos estiveram centrados na: criação do site e constante atualização, da logomarca e de flyers informativos e educativos; divulgação midiática em âmbito nacional e internacional; e em favorecer a ampliação da formação em Educação Física para com a Museologia, como objeto de estudo e campo de observação, pesquisa e prática educativa. O público alvo para o projeto foi Discentes da Graduação e Pós-Graduação dos Cursos de Educação Física e áreas afins, totalizando 1086 pessoas atendidas, tendo como local o ambiente eletrônico. A metodologia do projeto foi subdividida em 6 frentes de trabalho: “Organização do espaço interno do museu, visitação, formação na graduação e pós-graduação, divulgação, parcerias internas a UFPB e externas, realizar reuniões com o grupo envolvido com o projeto e sistematização da memória do museu”. O projeto contou com a participação de 7 discentes e 2 docentes do curso de Educação Física.

Pode-se observar que 10 dos projetos envolveram 2 docentes ou mais, evidenciando a importância da participação dos profissionais nas ações de extensão. Quanto ao público alvo, 5 projetos são dirigidos especificamente para crianças, com caráter de vivência lúdica e, destes, 4 são desenvolvidos pelo CE utilizando como recurso a brinquedoteca.

Destaca-se que 6 projetos foram dirigidos para os discentes da UFPB, vejamos: 2 do DEF, 2 do DFE, 1 do CEAR/DEE, 1 do CCAE/DDesing, cuja centralidade, em 4 deles é a formação para desenvolver e aprofundar conhecimentos sobre o brinquedo e o brincar, e em 2, para construir protótipos de brinquedos e alterar brinquedos artesanais com recurso da eletrônica. Destes seis projetos, 3 demarcam a extensão também como campo de pesquisa e possibilidade de fortalecer os Programas de Pós-graduação aos quais os docentes vinculam-se.

O que se pode depreender é que, com a situação epidemiológica derivado do COVID-19 que o mundo e, em particular, o Brasil está vivendo, acarretou impactos nos projetos de extensão da UFPB. O mais evidente foi o impedimento da participação da comunidade nos locais de realização dos projetos, ou seja, a vivência experiencial, corporal, manipulativa e lúdica. Os projetos tiveram que ser adequados para a circunstância de distanciamento social, utilizando como recurso as ferramentas *online*. Exemplos de adequação são: produção de materiais lúdicos que abordassem informações a respeito da pandemia do Covid-19; elaborações de materiais explicativos a respeito de construção de brinquedos artesanais com a utilização da tecnologia eletrônica durante o período de pandemia.

4.3 Os projetos e as concepções de brinquedo

Identificamos que nos projetos relativos a brinquedoteca, propostos pelo CE, destaca o brinquedo pelo potencial de aprendizagem e desenvolvimento humano. No que tange ao projeto com a especificidade das brincadeiras africanas, o brinquedo e o brincar é compreendido como meio para construção da identidade da criança, para aceder ao conhecimento ancestral africano, à legislação que trata das questões étnico-raciais, dentre outros. O brinquedo é um meio para conhecer o mundo, mas especificamente sobre o respeito a diversidade étnica no Brasil e, em particular, a africana.

Para Bezerra et al (2014, p. 2), “Brincar é uma atividade que facilita a aprendizagem da criatividade, e de imaginação, bem como preparar-se para a vida adulta”. Partindo para a compreensão do brinquedo, estes projetos de extensão compreendem o brinquedo como elemento/instrumento potencializador do desenvolvimento infantil.

[...] os saberes adquiridos pelo futuro docente precisam contribuir para que posteriormente, em sua atuação, ele possa criar condições para que o brincar aconteça de forma consciente nas vivências escolares. Podemos então, perceber que despertar o professor em formação para as questões lúdicas é imprescindível na consolidação de um ensino mais consciente e significativo para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos de educação infantil (MONTEIRO E VILLAÇA, 2018, p. 336).

No projeto Escola Brincante: museu do brinquedo, a perspectiva de brinquedo adotada é inspirada em Cascudo *apud* Marin; Gomes-da-Silva (2020, p.3), “como sendo sinônimo de jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado. Também dirá a própria ação de brincar. Brinquedo de dona de casa, de cobra-cega, de galinha-gorda, de chicote queimado”. Também destacam os brinquedos pela magia de transportar de um tempo para outro, evocar lembranças da infância, ou de rituais, objetos e imagens ancestrais e, por assim dizer, é parte do patrimônio material e imaterial, a ser valorizado, cultivado e difundido pelas gerações atuais. (MARIN; SANTIAGO, 2020).

Na perspectiva do projeto Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), brincar, brinquedo e brincadeira são entendidos como sinônimo. O brincar “é tematizado como um ambiente favorável a aprendizagem de uma Corporeidade Brincante, modo de habitar o mundo numa interação mais consciente, divertida e amorosa” descreve Gomes-da-Silva (2020, p.8). Pela Pedagogia da Corporeidade o autor propõe:

“o jogo ou brinquedo como situação propícia para aprender a se relacionar criativamente com o entorno, produzindo novos horizontes de significação. Ou seja, propõe o brinquedo como “mediação pedagógica para que seja ampliado as COGNIÇÕES (possibilidades de ação, tomada de decisão e antecipações), os MODOS DE EXISTIR mais imaginativo e criativo, compreendendo as ações realizadas (recordando seus significados e resignificando) e a SAÚDE mental, constelação das emoções que engendra”. (GOMES-DA-SILVA,2020, p.8)

Também no projeto “Brinquedo Terapêutico” (BT), o brinquedo está relacionado ao cuidado da saúde. O BT é uma técnica, segundo Vaz (2020) capaz de tornar a hospitalização infantil menos traumática, por proporcionar alívio do estresse,

extravasamento de emoções, reconhecimento de sentimentos e conhecimento sobre o ambiente hospitalar e os tratamentos a serem realizados.

No que tange ao brinquedo no cuidado de crianças com espectro autista, o mesmo é caracterizado como objeto de credibilidade que proporciona o entretenimento, o estímulo para imaginação e a concretização das habilidades e características da personalidade, partindo desse entendimento, é fundamental a criança experimentar, explorar e vivenciar diversos brinquedos. Conforme Nicolau (1986, apud ANDRADE, 2020), “o brinquedo tem papel fundamental na troca de experiências, a criança precisa explorar objetos e situações para compreender o mundo que a cerca”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos projetos de extensão com foco no brinquedo ofertados pela Universidade Federal da Paraíba demonstra tanto a articulação com o ensino e a pesquisa quanto abranger a população interna e externa à universidade. Alguns dos projetos demonstraram serem experiências extensionistas que tem estabelecido vínculos duradouros com os grupos, abrindo “espaços para reafirmação e materialização dos compromissos da universidade pública brasileira”, pressuposto do FORPROEX (2012, p. 52).

Os projetos em análise visam, em síntese: propiciar espaço para a experiência do brincar para crianças e adultos; qualificar os processos de cuidado à saúde de crianças hospitalizadas e com patologias; a formação em ato de discentes e docentes de diferentes departamentos e centros.

Os dados evidenciaram que o Centro de Educação destacou-se como promotor de projetos relativos ao brinquedo, utilizando como ambiente de desenvolvimento a brinquedoteca. Nesses projetos, o brinquedo e a brincadeira são assumidos como ferramenta de desenvolvimento infantil e para a formação de professores. No caso das brincadeiras africanas, a ênfase está na aprendizagem social para a diversidade racial, no combate ao racismo e na elevação de autoestima das crianças negras no processo de construção da sua identidade.

Merece destaque a relação entre brinquedo e saúde estabelecida no âmbito do cuidado e tratamento de crianças hospitalizadas; dos efeitos semióticos para ampliação das cognições, dos modos de existir e na saúde mental; do desenvolvimento de objetos lúdicos para estimular o desenvolvimento cognitivo e social de crianças com o espectro autista; e da educação com vistas tanto a prevenção à exposição excessiva em aparelhos com tela quanto incentivo à vivência com brinquedos artesanais.

Ressalta-se que, dos 11 projetos analisados, 3 apresentaram relação com o brinquedo artesanal, deste modo, apresentando acervos dos brinquedos artesanais por meio de produtos midiáticos, elaboração, confecção e experimentação de brinquedos para crianças de diferentes idades, gênero e cultura, e modificação de brinquedos artesanais por meio da interação eletrônica.

Salienta-se o impacto da pandemia do Covid-19 nos projetos de extensão, que se adaptaram as orientações da OMS para realizarem suas ações. Em respeito ao distanciamento social, utilizaram de recursos eletrônicos para desenvolverem suas atividades, construção de materiais explicativos a respeito de confecção de brinquedos artesanais durante o período pandêmico.

Em resumo, os resultados encontrados demonstram que o brinquedo é entendido como um recurso na formação acadêmica e profissional da educação física, da educação dentre outras áreas, facilita o processo de ensino aprendizagem, tem relação com o educar para saúde e destaca-se como objeto de estudo e campo de observação, pesquisa e prática educativa, tendo o brinquedo como contribuinte na formação em educação física.

Verificou-se que, tanto nos projetos de extensão do CE quanto do CCS e outros centros, o brinquedo está relacionado com o tripé que acarreta a universidade brasileira, que é o ensino, pesquisa e extensão, enriquecendo atividades acadêmicas, ocasionando formação de grupo de estudos, e desenvolvendo trabalhos científicos para posteriormente serem apresentados, assim como, promovendo a interdisciplinaridade entre os cursos.

Entende portanto, que o brinquedo é de grande colaboração acadêmica, tanto para o público interno da UFPB (discentes, docentes e servidores), quanto para o público externo da UFPB, tendo uma grande participação na formação acadêmica e profissional. Espera-se que este estudo seja de grande contribuição para os profissionais e acadêmicos em educação física e áreas afins, sendo de grande incentivo e instigação para que pesquisem e produzam mais sobre essa temática, e que entendam o brinquedo como objeto importante na vida do ser humano.

6. REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Danielle. **Brinquedo para Crianças com Transtorno de Espectro Autista**. Trabalho de conclusão de Curso (TCC), Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. 95 p.
- ANTÉRIO, D. ; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando . **Relação sociocultural dos brinquedos artesanais vendidos em feiras livres**. Educação e Realidade, v. 37, p. 923-941, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BENJAMIN, Walter. **História Cultural do Brinquedo**. In: _____ Magia e Técnica, Arte e Política - ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume I, 3ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **Brinquedo e Brincadeira**. In: _____ Magia e Técnica, Arte e Política - ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume I, 3ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BERBEL, N.A.N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas. Londrina, v. 32, n. 1, p.25-40, 2011
- BEZERRA, A. S.; MACEDO, D. S.; VIEIRA, T.I.; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando . O brincar na infância e o professor de educação física. **Revista Licere**, v. 17, p. 1-16, 2014.
- BOMTEMPO, E. **Brinquedo e Educação: na Escola e no Lar**. Psicologia Escolar e Educacional, Abrapee / São Paulo, v. III, n.1, p. 61-69, 1999.
- BRASIL. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. **Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 13 jun. 2013. Disponível em: <Disponível em: <http://bit.ly/1mTMIS3> > Acesso em: 02 dez. 2020.
- BRASIL. Resolução nº 09/93, 15 de março de 1993. **Regulamenta as atividades de Extensão da UFPB e dá outras providências**. João Pessoa, PB, 1993. Disponível em: <http://www.cear.ufpb.br/arquivos/resolucoes/Extensao%20-%20Resolucao%2009-93.pdf>. Acesso em: 14 de abril de 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CARVALHO, M. C. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola**. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação) - Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016.

CELLARD, A. A análise documental. In: POUPART, J. et al. (Org.). **A pesquisa qualitativa**: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 295-316.

MARIN, E. C *et al.* Relato de experiência do projeto de extensão. Escola Brincante: Museu do Brinquedo. 2020. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

DEUS, S. F. B. **Extensão universitária**: trajetórias e desafios. 1. ed. Santa Maria: PRE-UFSM, 2020. 96p.

DEUS, S.F.B. **Extensão Universitária e o futuro da universidade**. v. 25, n. 3, Passo Fundo,p. 624-633, set./dez. 2018.

FORPROEX. **Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras**. Política Nacional de Extensão universitária. Porto Alegre: Gráfica da UFRGS; 2012.

FREIRE, P. **Extensão ou Comunicação?** 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Pedagogia da corporeidade e seu epicentro didático**: estruturação da aula-laboratório. Rev. Bras. Educ. Física Escolar, v.1, n.1, agosto, 2015

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Escola Brincante: Oficina de Brinquedos e Brincadeiras – Obba. **Projeto de Extensão**, UFPB, 2020, 15p. Disponível em: <<https://sigaa.ufpb.br/sigaa/extensao/Atividade/lista.jsf>>. Acesso em: 18 Jun de 2021.

HUIZINGA, Johan, 1872-1945. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura/ Johan Huizinga; [tradução João Paulo Monteiro]. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

LIRA., A.C.M. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. **Atos de pesquisa em educação**. v. 4, nº 3, p. 507-525, set./dez. 2009.

MARIN, E.C.; GOMES-DA-SILVA, P.N. Escola Brincante: Museu do Brinquedo. **Projeto de Extensão**, UFPB, 2020, 14p.. Disponível em: <<https://sigaa.ufpb.br/sigaa/extensao/Atividade/lista.jsf>>. Acesso em: 18 Jun de 2021.

MARIN, E. C.; SANTIAGO, M. G. **Jogo Como Patrimônio Cultural: Museus de Brinquedos no Brasil**. Revista Movimento, v. 25, p. e25052-15, 2019.

MEIRA, Ana Marta . **Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea**. Psicologia & Sociedade (Online) , v. 15, p. 74-87, 2003.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Diaz; VARNIER, T. ; MAKARA, E. . **Guia de orientação para o desenvolvimento de projetos - GODP - aplicado à prática projetual no design de moda.** Modapalavra e-periódico, v. 13, p. 8-47, 2020.

MONTEIRO, G.P; VILLAÇA, B. V. **A Brinquedoteca e suas potencialidades no processo de formação docente.** Revista Práticas de Linguagem, v.8, n.1- 2018.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

Política Nacional de Extensão Universitária. Porto Alegre, 2012.

SEKKEL, Marie Claire. **O brincar e a invenção do mundo em Walter Benjamin e Donald Winnicott.** Psicologia USP (Online). V. 27,p. 86-95, 2016.

SLEUTJES, Maria Helena. **Refletindo sobre os três pilares de sustentação das universidades:** ensino, pesquisa e extensão. Revista de administração pública da FGV, Rio de Janeiro, v.33, n.3, 1999.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. **Entendendo a extensão,** João Pessoa, PB. p.1-7, 2011. Disponível em:
<<http://www.ctdr.ufpb.br/ctdr/contents/documentos/pdf/cartilhadeextensao.pdf/view.>>
Acesso em: 31 de abr. 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. Programa UFPB no seu município. **Centro de Educação- CE,** 2021. Disponível em:
<<http://www.ce.ufpb.br/ce/contents/noticias/programa-ufpb-no-seu-municipio.>>
Acesso em: 18 Jun, 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. PROBEX. **Pró- Reitoria de Extensão,** 2021. Disponível em: < <https://www.ufpb.br/prac/contents/paginas/icones-copac/probex >>. Acesso em: 18 Jun, 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. FLUEX. **Pró- Reitoria de Extensão,** 2021. Disponível em: < <https://www.ufpb.br/prac/contents/paginas/icones-copac/fluex.>>. Acesso em: 18 Jun, 2021.

VAZ, E.M. C.. Brinquedo Terapêutico Na Atenção À Criança. **Projeto de Extensão,** UFPB, 2020, 14p.. Disponível em:
<[>](https://sigaa.ufpb.br/sigaa/public/extensao/consulta_extensao.jsf). Acesso em: 18 Jun de 2011

VON, Cristina. **A História do Brinquedo:** para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

ANEXOS

ANEXO I

Quadro com dados dos projetos de extensão

TÍTULO	UNIDADE	CENTRO	DEPARTAMENTO	CAMPUS	ANO
UFPBOTS "Retorno ao antigo" - Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica "	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Energias Alternativas e Renováveis	Departamento de Engenharia Elétrica	Campus 1	2020
"BRINCADEIRAS AFRICANAS: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileiras"	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020
Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores.	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020
" Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE-UFPB"	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020
Oficina de Brinquedos e Brincadeiras	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Ciências da Saúde	Departamento de Educação Física	Campus 1	2020
"Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente "	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020
"Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com o espectro autista em Rio Tinto"	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Ciências Aplicadas a Educação	Departamento de Design	Campus IV	2020
"Voluntariado e tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente"	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020
Escola Brincante: Museu do Brinquedo	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Ciências da Saúde	Departamento de Educação Física	Campus 1	2020
Brinquedo Terapêutico na Atenção a Criança	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Ciências da Saúde	Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva	Campus 1	2020
Entre Vivências e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca	Universidade Federal da Paraíba	Centro de Educação	Departamento de fundamentação da Educação	Campus 1	2020

Fichamento e organização dos projetos de extensão

TÍTULO	RESUMO	PALAVRAS-CHAVE	METODOLOGIA	LOCAL DA PESQUISA	TAMANHO E PERFIL DA AMOSTRA
UFPBOTS "Retorno ao antigo" - Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica "	O UFPBots vêm ao longo dos últimos três anos procurando divulgar o ensino e conceitos de robótica, bem como motivar possíveis alunos do ensino médio a optarem pela área de cursos e profissões em tecnologia. Esse ano procuramos nesse projeto de extensão olhar ainda mais para a comunidade, para isso devemos lançar mão da eletrônica ensinada em sala de aula na intenção de dar cara nova a antigos brinquedos e jogos infantis. Com isso procuramos dar nova importância e quem sabe ressignificar brinquedos artesanais já esquecidos da comunidade devido ao aumento crescente na utilização de eletrônicos com tela.	Não disponível	Como metodologia de trabalho teremos reuniões periódicas de discussão entre os membros da equipe. Excursões às escolas e projetos sociais devem ser visitados na intenção de divulgar e mostrar os brinquedos realizados durante o projeto. Também podem planejadas excursões e palestras de profissionais na área da educação que possam colaborar com idéias ou formas de entender o processo de brincar, e que vêm a auxiliar na criação de novos brinquedos. De uma maneira mais geral, a metodologia utilizada será a de produzir brinquedos artesanais que utilizam iteração eletrônica. A faixa etária das crianças atingidas dependerá dos brinquedos desenvolvidos	UFPB- Campus I	13 pessoas (Discentes do curso de Engenharia elétrica)
"BRINCADEIRAS AFRICANAS: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileiras"	O projeto em questão trata da discussão da temática afro-brasileira no universo infantil. A proposta surge a partir de uma lacuna causada ora pela precariedade da discussão do tema na sociedade, nas escolas e nas famílias. A etnia negra ainda é vista de maneira estereotipada pela visão eurocêntrica. As consequências disso são elaborações racistas que são reproduzidas por vários canais e segmentos, inclusive pela escola, brinquedotecas e brinquedotecas. O objetivo dessa proposição é propiciar apresentação de brincadeiras africanas, na visão afrocêntrica, como elemento de construção da identidade infantil.	Não disponível	A proposta metodológica deste projeto será embasada por um processo de construção, discussão e investigação coletiva, com os graduandos, bolsistas e voluntários, colaboradores e extensionistas sobre questões étnico-raciais das brincadeiras infantis, especialmente, as brincadeiras africanas. Na articulação teoria-prática, contemplarão momentos entre o espaço acadêmico da universidade e o espaço da brinquedoteca-UFPB-CE, organizadas em encontros semanais que fomentem espaços de reflexão, discussão, vivências e troca de experiências. Para desenvolvimento do projeto e atendimento das atividades propostas, a coordenação do projeto e os integrantes manterão uma integralização 720 anuais que contemplarão: <ul style="list-style-type: none"> • Reuniões semanais para discussões de questões burocrática-funcionais de desenvolvimento do projeto junto a Universidade e brinquedoteca. • Planejamento das propostas pedagógicas da extensão e orientação da equipe de extensão; • Oficinas de produção de brinquedos africanos com os integrantes do projeto; • Execução das atividades planejadas para serem realizadas com os integrantes do projeto; • Avaliação a cada término dos ciclos semanais de atividades planejadas. 	UFPB- Campus I	168 pessoas (Discentes de graduação e pós-graduação da UFPB, funcionários e professores da UFPB)

<p>Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores.</p>	<p>A Brinquedoteca do Centro de Educação (CE) da UFPB, como um laboratório vinculado aos cursos de Pedagogia da Universidade, visa construir um espaço que conjuga: 1) o atendimento das necessidades lúdicas pertinentes à infância; 2) a formação teórico-prática de licenciandos; 3) o apoio às/ aos estudantes e trabalhadoras/trabalhadores que trazem suas crianças para a UFPB durante a realização de atividades acadêmicas e laborais. Como um campo que se percebe em movimento e visando aprimorar seu funcionamento, a Coordenação e o Conselho Técnico-Científico da Brinquedoteca vem buscando – desde a construção do Regimento Interno do laboratório (Junho de 2019 – Resolução COCCE/UFPB no 01/2019) – produzir reformulações tanto no âmbito de sua estrutura física como nos aspectos político-pedagógicos que orientam o trabalho. Grande parte das atividades desenvolvidas pela Brinquedoteca no segundo semestre de 2019 foram planejadas e efetivadas no âmbito do FLUEX (EV248-2019) “Brinquedoteca e Ludicidade: trocando experiências”. Deste projeto destacam-se as ações que buscaram ampliar os laços com as famílias atendidas pela Brinquedoteca e com comunidade acadêmica da UFPB.</p>	<p>Não disponível</p>	<p>Desta forma, apresentam-se como atividades a serem desenvolvidas no âmbito do Projeto “Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores”: 1) acompanhamento e observação das atividades desenvolvidas na Brinquedoteca por estagiários, estudantes bolsistas, estudantes voluntários, extensionistas, pesquisadores (doravante nomeados brinquedistas); 2) supervisões semanais das ações realizadas pelos brinquedistas; 3) grupo de estudos sobre temas atinentes ao brincar e à Brinquedoteca Universitária; 4) correção e discussão dos relatórios feitos pelos brinquedistas a partir dos atendimentos; 5) acompanhamento das atividades de tutoria entre pares (trata-se de um processo de formação corresponsabilizada, em que brinquedistas mais experientes acompanham a formação de brinquedistas recém incorporados ao Projeto); 6) reuniões de planejamento, estudo e avaliação das atividades desenvolvidas na Brinquedoteca com coordenação e conselho técnicocientífico e assessores externos; 7) seminários abertos à comunidade interna e externa à UFPB que debatam temas pertinentes ao brincar e à infância colaborando para a formação dos participantes do Projeto de Extensão e também da comunidade em geral</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>250 pessoas (Filhas e filhos de estudantes, servidores técnicos e docentes da UFPB (30 vagas na Brinquedoteca). Estudantes bolsistas e voluntários da Brinquedoteca (20 vagas). Participantes dos seminários acadêmicos sobre o brincar (200 vagas)</p>
<p>“ Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE-UFPB”</p>	<p>A proposta de extensão aqui apresentada resulta do interesse em aliar estudos e pesquisas sobre o brincar com novas possibilidades de atuação junto à Brinquedoteca do CE-UFPB. Para isso, pretende-se a realização de oficinas com crianças atendidas nesse laboratório vinculado ao Centro de Educação da UFPB, fazendo-se uso do jogo, do brinquedo e da brincadeira como elementos possibilitadores de desenvolvimento infantil, a partir da apropriação da realidade vivenciada pelas crianças. Corroborando a perspectiva fundante do Regimento interno da Brinquedoteca, este projeto de extensão tem como base teórica a Psicologia Histórico-Cultural e a Sociologia da Infância, tendo em vista o reconhecimento da criança como um ser social, ativo em seu processo de desenvolvimento, e que se utiliza do brincar como uma atividade principal potencializadora de sua apropriação de mundo.</p>	<p>Não disponível</p>	<p>.Estudo teórico acerca do desenvolvimento infantil e da atividade de brincar segundo a perspectiva histórico cultural, resultando em fundamentação para planejamento de atividades e situações a serem ofertadas às crianças atendidas. - Observações do espaço da brinquedoteca e do público que o frequenta, para conhecimento da dinâmica de organização da brinquedoteca tanto quanto das características e interesses das crianças atendidas. - Planejamento de situações educativas no espaço da brinquedoteca, com ênfase às atividades de brincar que potencializem o desenvolvimento das crianças, como: brincar de faz-de-conta, jogos de papeis, jogos com regras, atividades de desenho. - Execução das atividades planejadas, em dias e horários previamente acordados com a Coordenação e estagiárias da brinquedoteca. - Avaliação das oficinas realizadas, em termos de interesse das crianças atendidas e de conteúdos trabalhados durante as atividades, para planejamento das atividades subsequentes e acompanhamento do desenvolvimento das crianças, a partir da participação nas oficinas. - Registro em diários de campo, de todas as etapas do projeto, para apreensão da totalidade de atividades realizadas e dos resultados alcançados.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>850 pessoas (Discentes de Pedagogia e demais Licenciaturas, e Estagiários da brinquedoteca do CE-UFPB)</p>

<p>Oficina de Brinquedos e Brincadeiras</p>	<p>Este Projeto Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA) é continuação do Fluex2019 – Escola Brincante: Museu do Brinquedo, se propondo agora a oferecer um Espaço (Museu do Brinquedo) e uma Metodologia de Ensino para construção, experimentação e teorização de brinquedos artesanais da cultura popular, cujos protótipos estão disponíveis no Museu do Brinquedo (catálogo- www.museubricante.com). Visa possibilitar o conhecimento vivencial do valor do brinquedo tradicional, para escolares de escolas públicas municipais de João Pessoa-PB e para graduandos e pós-graduandos em educação física e áreas afins. Este projeto OBBA favorece assim a ampliação da formação na graduação e na pós-graduação em Educação Física e áreas afins ao propor o brinquedo tradicional como objeto de pesquisa e campo de prática educativa e terapêutica</p>	<p>Brinquedos; Brincar; Educação Física; Formação Profissional; Cultura; Saúde; Cultura Popular</p>	<p>Primeiro, SENTIR, momento inicial da aula. É o instante da sensibilização; funciona como um chamamento para o estar esperto no aqui e agora da aula. Segundo, REAGIR, momento de apresentação das situações desafiadoras de movimento. Funciona como um chamamento à atenção ao contexto da atividade, a problemática do jogo e as capacidades físico-motoras e habilidades cognitivas para resolução. Terceiro, REFLETIR, momento final da aula. Um chamamento a fazer do vivido uma experiência interior. Sentados em círculo, o professor propõe uma situação de representação do vivido, seja com desenhos, pinturas ou modelagens, contanto que represente o que aprendeu.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>Tamanho não informado (Graduandos dos cursos de educação física e áreas afins)</p>
<p>“Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente “</p>	<p>Metodologia da Problematização do Arco de Margueret para realização das seguintes etapas: mapeamento/observação da atividade de contação de histórias na Brinquedoteca do CE, estudo teórico e problematização das observações, oficinas de contação de histórias para os estudantes vinculados à Brinquedoteca, com abertura de vagas para o público externo constituído por educadores de instituições de Educação Infantil, cujas atividades serão realizadas com as crianças usuárias da Brinquedoteca, no sentido de promover o desenvolvimento infantil a partir da aprendizagem de diferentes recursos e estratégias de contação de histórias. Palavras-chave: contação de histórias; Educação Infantil; desenvolvimento infantil; formação docente.</p>	<p>Não disponível</p>	<p>Será utilizada a Metodologia da Problematização do Arco de Margueret (Berbel, 2011), que em linhas gerais, possibilita aos estudantes engajados ao projeto a vivência das seguintes etapas: observação da realidade, identificação de problemas e pontos chave, realização de estudos teóricos, elaboração/planejamento de intervenções e aplicação prática à realidade.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>328 pessoas (Discentes e docentes dos Cursos de Pedagogia do Centro de Educação (UFPB); Discentes e docentes de cursos de Licenciaturas da UFPB)</p>

<p>Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com o espectro autista em Rio Tinto”</p>	<p>O brinquedo é um objeto capaz de auxiliar o desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das crianças. O transtorno do espectro do autismo acarreta dificuldades para que as crianças se adaptem a algumas atividades devido à hipo ou hipersensibilidade; irregularidades nos processos das habilidades motoras entre outros fatores que influenciam na interação social. Partindo dessa perspectiva, foi planejado observações neuropsicossensoriais e motora de crianças com objetivo de elaborar objetos lúdicos como uma alternativa para a contribuição do desenvolvimento cognitivo e físico de crianças com transtorno do espectro do autismo da educação infantil pública da cidade de Rio Tinto. Esta será uma ação extensionista, promovida por professores e alunos do curso de Design da UFPB Campus, pela designer Anita Duarte, promovida junto aos escolas municipais da cidade de Rio Tinto. Como resultados, pretende-se elaborar objetos lúdicos de baixo custos, fabricados com materiais de fácil acesso e técnicas simples, o envolvimento dos alunos de graduação com a comunidade local, o empoderamento de pais, educadores e crianças no sentido de proporcionar maior valorização da autoestima, estimulando atividades de vida diária, a identificação das expressões e contribuindo com o desenvolvimento cognitivo e físico e de crianças com o espectro autista.</p>	<p>Não disponível</p>	<p>A metodologia envolve 3 momentos e 8 etapas, que corresponde a pesquisa por oportunidades até verificação final de mercado. Etapa de oportunidades; Prospecção; Levantamento de dados; Análise dos dados; Etapa de criação; Execução; Viabilização; Verificação final.</p>	<p>UFPB- Campus IV</p> <p>100 pessoas (Alunos da graduação em Design)</p>
<p>“Voluntariado e tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente”</p>	<p>Este projeto parte de uma concepção de formação docente como um processo dinâmico e participativo, que pressupõe o desenvolvimento da atitude de refletir criticamente sobre a prática pedagógica no contexto. Faz-se necessário potencializar a formação docente através de estratégias, tais como o voluntariado e a tutoria entre pares, que favorecem a inserção dos estudantes em contextos específicos com atividades de formação. A Brinquedoteca do Centro de Educação (CE/UFPB) constitui-se como laboratório para os Cursos de Pedagogia do CE ao assumir uma dupla função: contribuir com a formação docente inicial dos estudantes (estagiários, bolsistas e voluntários) e prestar atendimento à comunidade interna e externa. Desta forma, este projeto objetiva: ampliar os espaços de formação acadêmica, profissional e cidadã dos estudantes de Pedagogia e dos diversos cursos de Licenciaturas da UFPB, a partir da atuação prática no âmbito da Brinquedoteca do Centro de Educação; Discutir teoricamente com os estudantes voluntários e tutores sobre as diversas expressões do brincar e seu papel constitutivo no processo de desenvolvimento infantil, assim como, refletir sobre a importância da intervenção do educador em situações lúdicas.</p>	<p>Formação docente inicial; Brinquedoteca universitária; brincadeira; desenvolvimento infantil.</p>	<p>metodologia ativa denominada Metodologia da Problematização do Arco de Margueret (BERBEL, 2011), que pressupõe a participação de todos os envolvidos nas atividades. Em linhas gerais, tal metodologia possibilita aos estudantes a vivência das seguintes etapas: observação da realidade, identificação de problemas e pontos chave, realização de estudos teóricos, elaboração/planejamento de intervenções e aplicação prática à realidade</p>	<p>UFPB- Campus I</p> <p>272 pessoas (Discentes e docentes dos Cursos de Pedagogia do Centro de Educação (UFPB); Discentes e docentes de cursos de Licenciaturas da UFPB)</p>

<p>Escola Brincante: Museu do Brinquedo</p>	<p>Este Projeto dá continuidade ao Projeto Flux desenvolvido em 2019, propondo-se a oferecer um espaço museal com o foco no brinquedo artesanal com caráter educativo no âmbito do conhecimento da cultura de diferentes países, do brinquedo como patrimônio material e imaterial e do brinquedo com a museologia. É parte extensionista da Escola Brincante, do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores, do Departamento de Educação Física (DEF) da UFPB e do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade da Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB. Objetiva possibilitar visitaç�o ao acervo do museu - localizado na sala 19 do PPG da Educaç�o F�sica e Fisioterapia - aos alunos da graduaç�o e p�s-graduaç�o de Educaç�o F�sica e �reas afins e aos alunos da Educaç�o B�sica de Jo�o Pessoa. Bem como, favorecer a ampliaç�o da formaç�o em Educaç�o F�sica para com os brinquedos e a museologia como campos de pesquisa e de pr�tica educativa..</p>	<p>N�o dispon�vel</p>	<p>s a��es abaixo descritas est�o subdivididas em 6 frentes de trabalho: organizaç�o do espaço interno do museu, visitaç�o, formaç�o na graduaç�o e p�s-graduaç�o, divulgaç�o, parcerias internas a UFPB e externas, realizar reuni�es com o grupo envolvido com o projeto e sistematizaç�o da mem�ria do museu.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>1086 pessoas (Discentes da Graduaç�o e P�s-Graduaç�o dos Cursos de Educaç�o F�sica e �reas afins)</p>
<p>Brinquedo Terap�utico na Atenç�o a Criança</p>	<p>brinquedo terap�utico (BT) � um instrumento capaz de tornar a hospitalizaç�o infantil menos traum�tica, uma vez que proporciona � criança, a oportunidade de al�vio do seu estresse, de extravasamento das suas emoç�es, de reconhecimento dos seus sentimentos, de assimilaç�o de novas situaç�es e de esclarecimento quanto aos conceitos err�neos sobre o ambiente hospitalar e tratamentos a serem realizados.</p>	<p>brinquedo terap�utico, hospitalizaç�o, criança, enfermagem.</p>	<p>Trata-se de um projeto fundamentado no pilar da extens�o, por�m com vinculaç�es no ensino e na pesquisa, desenvolvido por docentes da �rea da Sa�de da Criança e do Adolescente Hospitalizados do Departamento de Enfermagem em Sa�de Coletiva da Universidade Federal da Para�ba (UFPB) e t�cnicos administrativos do hospital escola.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>30 pessoas (Crianças hospitalizadas na Cl�nica Pedi�trica do Hospital Universit�rio Lauro Wanderley - a��o direta)</p>
<p>Entre Viv�ncias e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca</p>	<p>O projeto de extens�o "Entre Viv�ncias e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca" pretende desenvolver atividades que proporcionem a transmiss�o, produç�o e discuss�o do conhecimento acerca da Cultura Afro-brasileira em um contexto de Brinquedoteca. Concomitantemente, buscamos desenvolver junto aos extensionistas atividades que, em concord�ncia com os princ�pios da Extens�o Universit�ria, possam contribuir para formaç�o docente dos participantes. O presente projeto ser� desenvolvido na Brinquedoteca do Centro de Educaç�o da Universidade Federal da Para�ba. Desse modo, o p�blico-alvo s�o crianças de tr�s a dez anos de idade, filhos(as) de estudantes, servidores(as) e professores(as) da UFPB. Ser�o desenvolvidas atividades de dança, m�sica, criaç�o/contaç�o de hist�rias, jogos e brincadeiras fundadas na Cultura Afro brasileira, seguidas de roda de conversa com as crianças.</p>	<p>Criança. Cultura Afrobrasileira. Brinquedoteca.</p>	<p>reuni�es em nosso grupo de pesquisa, planejamento pr�-estabelecido, A metodologia a ser desenvolvida na Brinquedoteca ser� baseada nos seguintes princ�pios: I - A criança como sujeito de direitos; II - O brincar como direito das crianças; III - A criança como sujeito social e produtora de cultura; IV - O brincar e a ludicidade como linguagem, forma de express�o e modo de ser infantil; V - A inclus�o social como direito humano." Enfatizando o inciso V e ressaltando a import�ncia da tem�tica Afro-brasileira nos espaços de educaç�o de crianças pequenas, ser�o realizadas atividades de dança, m�sica, contaç�o/produç�o de hist�rias e brincar de faz-de-conta, fundadas na Cultura Afro-brasileira.</p>	<p>UFPB- Campus I</p>	<p>176 pessoas (Discentes do Curso de Pedagogia, Pedagogia do Campo e Licenciaturas da UFPB)</p>

ANEXO III

Dados das extensões: Concepção de brinquedo; Relação do brinquedo com a educação e relação do brinquedo com a Ed. Física

TÍTULO	CONCEPÇÃO DE BRINQUEDO	RELAÇÕES ENTRE BRINQUEDO E EDUCAÇÃO	RELAÇÕES ENTRE BRINQUEDO E AF
UFPBOTS "Retorno ao antigo" - Uma roupagem para brinquedos artesanais avivados com o auxílio da eletrônica "	O brinquedo como significados lúdicos da educação infantil.	Educar as crianças sobre o s cuidados com o uso excessivo de aparelhos com tela; Ensinar sobre os conceitos da robótica; Motivar os alunos a ingressarem em cursos e profissões da tecnologia; Educar sobre a importancia de antigos brinquedos e jogos infantis; Planejamento excursões e palestras de profissionais na área da educação que possam colaborar com idéias ou formas de entender o processo de brincar, e que vêm a auxiliar na criação de novos brinquedos; Educar sobre os cuidados durante o período de pandemia.	Não se Aplica
"BRINCADEIRAS AFRICANAS: memória, oralidade e ancestralidade na afirmação das identidades afro-brasileiras"	O brinquedo como elemento de construção da identidade infantil	Aprender sobre os contecimentos históricos, culturas africanas e indígenas; construção de conhecimentos; Educar sobre o não ao racismo; Vivenciar diversidades culturais no brasil e no mundo; Grande contribuição na formação de profissionais da educação; Desenvolver praticas pedagógicas e educativas para as crianças e seus familiares; Construção de identidade infantil.	Não se Aplica
Brinquedoteca Universitária: a brincadeira como ferramenta para a promoção do desenvolvimento infantil e para a formação de professores.	Brinquedo como elemento/objeto/instrumento Aprendizagem e desenvolvimento humano	Contribuição na Formação docente; Reconhecimento da unidade teoria e prática e da indissociabilidade de ações de ensino, pesquisa e extensão; Desenvolvimento de trabalhos orientados pela interdisciplinaridade; Articulação entre a produção científico-cultural e a responsabilidade social; Formação inicial de estudantes; Atividades acadêmicas; Formação de grupo de estudos; Apresentação de trabalhos ao público interno e externo.	Não se Aplica

<p>“ Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da Brinquedoteca do CE- UFPB”</p>	<p>Uso do brinquedo e da brincadeira como elementos possibilitadores de desenvolvimento infantil.</p>	<p>Interdisciplinaridade entre os cursos; Formação de estudantes; Formação profissional em diversas áreas.</p>	<p>Não se Aplica</p>
<p>Oficina de Brinquedos e Brincadeiras</p>	<p>O brinquedo como objeto de pesquisa e campo de prática educativa e terapêutica.</p>	<p>Articula ensino-pesquisa-extensão, fomenta a formação crítica e solidária dos discentes de educação física e se pautada na interdisciplinaridade, interprofissionalidade, no rigor técnico-científico e no compromisso político com o desenvolvimento social e democrático; formação dos estudantes e a promoção da cultura brasileira.</p>	<p>Articula ensino-pesquisa-extensão, fomenta a formação crítica e solidária dos discentes de educação física e se pautada na interdisciplinaridade, interprofissionalidade, no rigor técnico-científico e no compromisso político com o desenvolvimento social e democrático; formação dos estudantes e a promoção da cultura brasileira; Cria um diálogo entre a comunidade acadêmica interna ao interagir com os professores-pesquisadores de outros laboratórios e grupos de pesquisa, e entre a UFPB e a Comunidade</p> <p>Externa, à professores das escolas públicas, treinadores/recreadores ou terapeutas envolvidos na saúde da população, artesãos de brinquedos e diferentes artistas relacionados com o universo lúdico, estabelecendo trocas de conhecimentos e parcerias.</p>
<p>“Oficinas de contação de histórias: a brinquedoteca como contexto de desenvolvimento infantil e formação docente “</p>	<p>No jogo, no brinquedo e na brincadeira os instrumentos potencializadores do desenvolvimento e da aprendizagem humana.</p>	<p>Formação docente; Ensino, pesquisa e extensão; Educar crianças por meio de atividades lúdicas , como por exemplo o jogo, brincadeiras e a construção do brinquedo; Formação acadêmica; Construir estratégias de ensino.</p>	<p>Não se Aplica</p>

<p>“Design de Brinquedos: uma alternativa para auxiliar o desenvolvimento infantil de crianças com o espectro autista em Rio Tinto”</p>	<p>Objeto de poder que proporciona o entretenimento, o estímulo para imaginação e a concretização das habilidades e características da personalidade.</p>	<p>reconhecimento dessa alteração do comportamento de crianças autistas, pais, educadores e profissionais da saúde devem dispor de atividades de estímulo para amenizar as dificuldades causadas pela síndrome, sendo o brinquedo um aliado para proporcionar atividades de interação social, emocional, estímulo do desenvolvimento da fala, do reconhecimento das atividades diárias e entre outras características e habilidades.</p>	<p>Não se Aplica</p>
<p>Entre Vivências e Falas: a Cultura Afro-brasileira na Brinquedoteca</p>	<p>1. O brinquedo/brincar como direito das crianças; O brinquedo/brincar e a ludicidade como linguagem, forma de expressão e modo de ser infantil</p>	<p>Aprender sobre os conhecimentos históricos, culturas africanas e indígenas; construção de conhecimentos; Educar sobre o não ao racismo; Vivenciar diversidades culturais no Brasil e no mundo; Grande contribuição na formação de profissionais da educação; Desenvolver práticas pedagógicas e educativas para as crianças e seus familiares; Construção de identidade infantil.</p>	<p>Não se Aplica</p>
<p>“Voluntariado e tutoria entre pares na Brinquedoteca: ampliando contextos de formação docente”</p>	<p>No jogo, no brinquedo e na brincadeira os instrumentos potencializadores do desenvolvimento e da aprendizagem humana.</p>	<p>Formação docente, interdisciplinaridade entre os cursos; Ensino pesquisa e extensão,</p>	<p>Não se Aplica</p>

<p>Escola Brincante: Museu do Brinquedo</p>	<p>O brinquedo como patrimônio material e imaterial e para com a museologia conceito de brinquedo como patrimônio a ser valorizado, cultivado e difundido pelas gerações atuais</p>	<p>Contribuição na formação profissional em Educação Física; Amplia as possibilidades educacionais e culturais do Departamento de Educação Física, do programa de Pós-Graduação de Educação Física; PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM dos alunos de graduação e/ou pós-graduação vinculados ao projeto. • Possibilitar o conhecimento da cultura do brinquedo de diferentes países por meio da visitação do acervo do museu. • Diferenciar patrimônio material e imaterial a partir do brinquedo artesanal. • Favorecer acesso ao acervo bibliográfico sobre brinquedo/jogo de diferentes países. RETORNOS à UFPB almeçados: • Incluir a UFPB na rede de comunicação entre os museus do Brinquedo no Brasil; • Estabelecer parceria com o Museu da Arte e da Cultura Popular da UFPB, a fim de articular exposições e eventos conjuntos.; • Ampliar a qualidade social da Pós-graduação de EF da UFPB ao favorecer serviços educacionais ao público externo:</p>	<p>Contribuição na formação profissional em Educação Física; Amplia as possibilidades educacionais e culturais do Departamento de Educação Física, do programa de Pós-Graduação de Educação Física; Favorecer a ampliação da formação em Educação Física para com a Museologia, como objeto de estudo e campo de observação, pesquisa e prática educativa</p>
<p>Brinquedo Terapêutico na Atenção a Criança</p>	<p>o brinquedo terapêutico como ferramenta educativa, ampliando o conhecimento em relação ao processo de cuidar em saúde, e de alívio da ansiedade e estresse.</p>	<p>Educar os discentes sobre o papel de futuros cuidadores; Construção da aprendizagem dos alunos e extensionistas de enfermagem, bem como para o aprimoramento das ações da equipe de enfermagem com o envolvimento dos mesmos neste projeto de extensão, que os capacitará a desenvolver competência, por meio da técnica do brinquedo terapêutico, para o cuidado à criança hospitalizada e sua família.</p>	<p>Não se Aplica</p>