



PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA BIENAL DO JOGO E EDUCAÇÃO: ALGUMAS POTENCIALIDADES DO BRINCAR COMUNITÁRIO, POPULAR E INCLUSIVO

GAME AND EDUCATION BIENNIAL UNIVERSITY EXTENSION PROJECT: SOME POTENTIALITIES COMMUNITY, POPULAR AND INCLUSIVE PLAY

Daniele Noal Gai - Professora Adjunta da Área de Educação Especial, Educação Bilíngue e Libras, do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: daninoal@gmail.com

Rute Adriane Schaab - Estudante de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista de Extensão do Projeto Geringonça (Pedagogias da Diferença. Ecologias da Vida) - FACED/UFRGS. E-mail: rute.adriane@gmail.com

Willian Domenique Campos dos Santos - Estudante de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista de Extensão do Projeto Geringonça (Pedagogias da Diferença. Ecologias da Vida) - FACED/UFRGS. E-mail: willian.domenique@ufrgs.br

RESUMO

Este texto apresenta algumas potencialidades do brincar comunitário, popular e inclusivo da III Edição da Bienal do Jogo e Educação, Projeto de Extensão Universitária, vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). A Bienal do Jogo e Educação fundamenta-se na Ludopedagogia, na Educação Popular e nas Pedagogias da Diferença. Na primeira edição (2018) a temática mobilizada foi a Multiplicidade dos Corpos (#multiplosecorpos) e na segunda edição (2020) a Escuta e o Amor (#escutamor). No ano de 2022 o tema gerador da Bienal utilizou-se da composição das palavras Mambembe e Itinerante (#mambembe+itinerante), justamente para marcar a importância do encontro presencial e inclusivo após a pandemia da Covid-19, um período de distanciamento social e cuidados sanitários. Ao longo do ano de 2022 a equipe executora e a coordenação do projeto promoveram encontros com os territórios das cidades que possibilitam às pessoas jogarem de forma livre, experimental e lúdica: ruas, parques, praças, pátios, ginásios, escolas, pracinhas, teatros, espaços rurais, espaços naturais, jardins, etc. Realizou encontros preparatórios e lançamentos em diferentes espaços educativos da região de Porto Alegre, no Brasil, e, virtualmente, em diferentes mídias, escolas e universidades da região de Montevideu, no Uruguai. No mês de setembro de 2022 aconteceu a culminância do projeto, três dias inteiros e diversos, de encontros com as singularidades do jogar, do brincar, com as pessoas, através das oficinas, dos ateliers, das conversações e outras atividades organizadas por diferentes projetos sociais, unidades acadêmicas, coletivos autônomos, comunidades, entre outresparceiros. A Bienal do Jogo e Educação trabalha com a imprevisibilidade do jogo, visto que propõe o brincar com materiais estruturados e não estruturados, com rodas, com danças,

com a multiplicidade dos corpos, com perspectivas inclusivas. Torna-se relevante destacar que as participações foram marcadas por docentes, estudantes de diferentes níveis de formação e pessoas de diversas áreas de atuação. Docentes universitários parceiros da Bienal relataram a importância deste Festival do Brincar, que envolve territórios, culturas, artes, filosofias, outros modos de existir na contemporaneidade, sendo um encontro que não esquece do rigor do brincar (vivíssimo, experienciado e fundamentado).

Palavras-chave: Bienal do Jogo e Educação; brincar inclusivo; ludopedagogia; educação popular; pedagogias da diferença.

ABSTRACT

This Text Presents some potentialities of the community, popular and inclusive play of the III Edition Of Game and Education Biennial, University Extension Project linked to the Federal University of Rio Grande do Sul (UFRGS). The Game and Education Biennial is based on Ludo Pedagogy, Popular Education and Pedagogies of Difference, in the first edition (2018) the theme mobilized was the Multiplicity of Bodies (#multiplesbodies) and in the second edition (2020) Listening and Love (#listentolove). In 2022, the theme that generated the Biennial used composition the words Mambembe and Itinerante (#mambembe+itinerant), precisely to high light the importance of face-to-face and inclusive meetings after the Covid-19 pandemic, a period of social distancing and healthcare. Throughout 2022, the executing team and the Project Coordination Promoted meetings with the territories of the cities that allow people to play in a free, experimental and ludic way: streets, parks, squares, courtyards, gyms, schools, small squares, theaters, rural spaces, natural spaces, gardens, etc. It held preparatory meetings and launches in different educational spaces in the region of Porto Alegre, in Brazil, and, virtually, in different media, schools and universities in the region of Montevideo, in Uruguay. In the month of September 2022, the culmination of the Project took place, three full and diverse days of encounters with the singularities playing, with people, through workshops, ateliers, conversations and other activities organized by different social projects, academic units, autonomous collective, communities, among other partners. The Game and Education Biennial works with the unpredictability of the game, as it proposes playing with structured and unstructured materials, with circles, with dances, with the multiplicity of bodies, with inclusive perspectives. Biennial partner university professors reported importance this Festival of Play, which involves territories, cultures, arts, philosophies, other ways of existing in contemporary times, being a meeting that does not forget the rigor of playing (very lively, experienced grounded).

Keywords: Game and Education Biennial; inclusive play; ludo pedagogy; popular education; pedagogies of difference.

UM PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, UM FESTIVAL DO BRINCAR

A Bienal do Jogo e Educação (GAI; KOTH, 2018) é um Projeto de Extensão Universitária, vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), composto por diferentes unidades

acadêmicas da UFRGS. Iniciou a partir da vinculação como participante, conferencista e ateliêrsta¹, da Equipe de Estudantes Bolsistas de Extensão e da Coordenação do Projeto de Extensão Universitária Geringonça [Pedagogias da Diferença. Ecologias da Vida] (GAI; CASTRO, 2021), na XIIª *Bienal Internacional del Juego*, organizada pelo grupo *La Mancha* no ano de 2017, em Montevideu, no Uruguai. A partir de seu histórico e diferentes edições, a Bienal do Brasil conta com a participação de universidades brasileiras e estrangeiras, escolas das redes públicas e privadas de ensino, coletivos autônomos de arte, saúde e educação, comunidades, entre outros parceiros² importantes.

A primeira edição da Bienal do Jogo e Educação ocorreu em 2018 a partir da temática geradora Múltiplos e Corpos, reivindicando um encontro para brincar que incluía todos (SILVA; KROTH, 2018), e utilizando-se das visualidades, da amplitude, do alcance e das marcas das redes sociais expressou-se como: #multiplosecorpos. A segunda edição da Bienal, em 2020, com o tema da Escuta e do Amor, apostou na composição das palavras, utilizando a expressão, a poesia e o conceito: #escutamor. Esta edição se deu em modelo virtual, com atividades *online*, com momentos síncronos e outros encontros com transmissões no Canal do *Youtube* do projeto. Tal decisão deveu-se à pandemia de Covid-19, período de mortes por contaminação pelo coronavírus, e de necessário distanciamento para resguardo das comunidades. Sendo assim, os verbos escutar e amar foram ação, poesia e arte durante nossos encontros preparatórios e bienalísticos, verbos conjugados para a continuidade da vida com o coletivo e a afirmação da potência do brincar amoroso e inclusivo.

O planejamento da terceira edição da Bienal do Jogo e Educação ocorreu no encerramento do ano de 2021, durante o Ensino Remoto Emergencial (ERE) da UFRGS, uma metodologia de ensino e aprendizagem mobilizada de forma virtual, que se utilizou de mídias, plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem, devido aos cuidados sanitários frente à desenfreada contaminação pelo coronavírus. Os planejamentos vislumbravam encontros virtuais da Equipe Executora e Coordenação do Projeto ao longo dos estudos e efetivação das propostas do projeto, também para a inclusão de pessoas de diferentes regiões do Brasil e Uruguai na equipe. A possibilidade da terceira edição do Festival do Brincar ocorrer de modo presencial no ano de 2022 impulsionava e alegrava a todos da equipe, assim como era uma necessidade e uma demanda dos espaços educativos e da própria Faculdade de Educação (FACED/UFRGS), além de ser uma necessidade existencial, sobretudo da infância.

Brincar requer mais sensações do que etiquetas. Brincar exige rotatividade e nenhum pouco de organização. Rode pela casa. Visite os vizinhos. Corra na rua de bicicleta. Jogue bola no parque mais próximo. Pule no jardim. Colha as flores da vizinha. Colha flores para o vaso da sala de trabalho. Colha flores de papel crepom. Invente flores ao brincar. Modele flores. Desenhe flores. Natureza, sabe essa criatura distante? Natureza, que nem por nome conhecemos? Natureza. Boa natureza. A saúde está na natureza, nas coisas de jardim, de cultivo, de plantação, de catação. [...] Jardins, tão pequenos e tão democráticos, não? (GAI, 2021).

¹ A Equipe Executora e Coordenação do Projeto Bienal do Jogo e Educação assumem a autoria de alguns conceitos e práticas. Um exemplo é o uso das expressões: Ateliê, Atelier e Ateliêrsta para referir quem ministra e também nomear o processo de brincar, de fazer, de incluir, de construir, de criar, de inventar, cada uma das ações desenvolvidas na Bienal do Jogo e Educação. A exemplo do que se dá nos ateliers de artes, nos ateliers pedagógicos (GAI; FERRAZ, 2012) e nos ateliês de experimentações. Um momento e experiência que é único, pensado artisticamente e pedagogicamente para aquele ato, para aquele momento, para um grupo, com fundamentação e autoria.

² A Equipe Executora e Coordenação do Projeto Bienal do Jogo e Educação utilizam linguagem neutra e este artigo segue tal ética e linguagem inclusiva, na defesa da multiplicidade e singularidade dos corpos, das práticas e do Brincar para TODOS.

Conforme a necessidade de encontros vivíssimos, cultivo de jardins e experimentações, a equipe multiprofissional e comunitária que compôs o Projeto Bienal do Jogo e Educação no ano de 2022 estabeleceu alguns objetivos para a terceira edição:

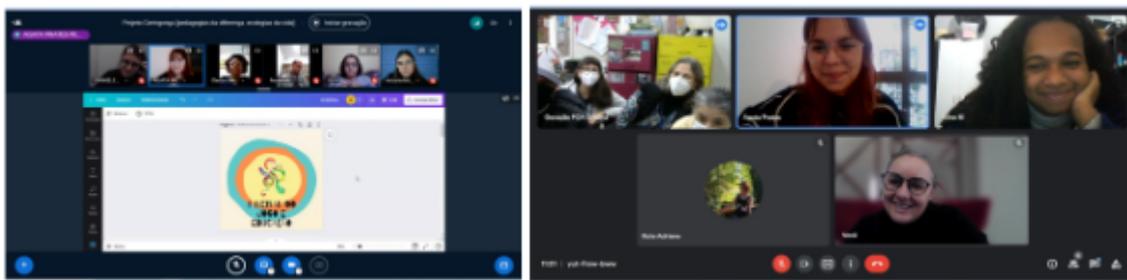
- realizar ações colaborativas, formativas, vivenciais e experimentais sustentadas pela Ludopedagogia, a Educação Popular e as Pedagogias da Diferença;
- realizar encontros preparatórios com a equipe executora e coordenação, assim como com os projetos sociais, unidades acadêmicas, coletivos autônomos, comunidades, entre outres parceiros;
- promover encontros com as singularidades do jogo e educação com as pessoas nos mais diversos espaços e territórios da cidade que possibilitem brincar de forma livre, experimental e lúdica;
- realizar o evento III Bienal do Jogo e Educação #Mambembe+Itinerante no mês de setembro de 2022 na Faculdade de Educação (FACED/UFRGS), espaços educativos do seu entorno e transmissão de atividades nos canais virtuais do projeto;
- produzir análises a partir dos resultados da terceira edição do projeto, além da avaliação rigorosa para a preparação da quarta edição da Bienal do Jogo e Educação em 2024.

Consideramos relevante mostrar o histórico, especialmente os aspectos que envolveram a preparação da última edição, de modo que possamos registrar as memórias, conceitos, metodologias e princípios desta equipe, desta comunidade, que compõe o projeto que a cada dois anos se propõe a jogar junto, compor com coletivos e realizar a formação de novos coletivos brincantes. Em concordância com os pensamentos sobre o jogo e o jogar de Toneli *et al.* (2012, p. 145) - “o jogo faz parte de qualquer cultura ao longo da história da civilização, adquirindo contornos e significados diversos. Termo polissêmico, jogar engendra inúmeras possibilidades” -, é que nos deteremos nos próximos tópicos deste artigo a demonstrar possibilidades e variações dos conceitos, também das composições que aconteceram na terceira Bienal do Jogo e Educação.

QUEM FAZ A BIENAL DO JOGO E EDUCAÇÃO?

A Pedagogia é referida como Ciência da Educação, mobilizadora da didática, do currículo, do planejamento e da avaliação pedagógica. Consideramos imprescindível registrar que parte da Equipe Executora da Bienal do Jogo e Educação está em processo de formação em Pedagogia ou são egresses, que atuam no entrecruzamento das artes, educação e saúde. Os planejamentos, estruturados com princípios éticos e didáticos (metodológicos), são importantes para este grupo de estudantes e docentes do campo da educação, pois a partir de princípios comuns, uma temática geradora e períodos sistematizados, produzimos cada uma das Bienais.

No ano de 2022 iniciamos os planejamentos com o envio de convites para as pessoas que participaram das edições anteriores, uma vez que chamamos de parceiros e herdeiros aqueles que experienciaram uma ou mais Bienais do Jogo e Educação. Alguns desse reaproximaram, colocando-se à disposição para compor a equipe. Desta forma, online, conforme as atividades da UFRGS, no período inicial do ano de 2022, que permaneciam no modelo remoto emergencial, iniciamos reuniões sistemáticas de estudos, leituras e experimentações com as artes e o lúdico. Nestas reuniões semanais, que se encontravam pessoas de diferentes localidades, como: Chapecó/SC, Guaporé/RS, Cachoeirinha/RS, Novo Hamburgo/RS, São Francisco de Paula/RS, entre outras - é que o tema gerador da III edição da bienal surgiu, como uma expressão da necessidade do reencontro, do brincar e estar juntas, brincar com outres, brincar com todes, brincar nos territórios das cidades e do campo.

Figura 1 - Captura de tela de reuniões de planejamento que aconteceram *online*.

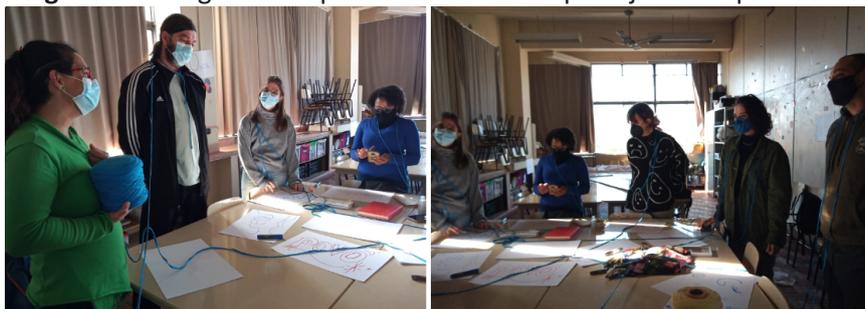
Fonte: Autores

Após o período de isolamento e vida social virtualizada, os constituintes da equipe bienal decidiram pelo tema Mambembe e Itinerante (#mambembe+itinerante) como forma de retomar a vida com circulação, com mais encontros coletivos, com mais presencialidade, interagindo, integrando-se, jogando, dançando e circulando pelos territórios.

A canção Mambembe, com seus ritmos e cenários, acolheu nossos corpos com desejo de movimentos e encontros após a pandemia e os intensos percalços que nos distanciaram e impossibilitaram de gingar, dançar, embalar, sambar, cantar, jogar JUNTOS. Jogamos com as palavras, caminhamos com as letras, brincamos e dançamos com a canção, com os sons e com os ritmos na composição de poemas coletivos mambembeantes e cambaleantes (GAI; KROTH, 2023).

A equipe usou diferentes referências musicais, e a música que gerou o tema da terceira edição da Bienal do Jogo e Educação, foi a canção Mambembe, de composição de Chico Buarque, que traz a ideia de inclusão dos múltiplos corpos e diferentes modos de existir, característica de todas as edições da bienal, quando o autor insere pessoas comumente excluídas da sociedade na letra da música: “Mambembe, cigano. Debaixo da ponte, cantando. Por baixo da terra, cantando. Na boca do povo, cantando” (BUARQUE, 2023). Nesta música está marcada a condição mambembe de circos, praças, pequenos coletivos de artistas, escolas nômades, movimentos sociais itinerantes, comunidade circulantes, pessoas em situação de vulnerabilidade, a população de rua, o Teatro do Oprimido (BOAL, 2019), etc.

Com o retorno das atividades presenciais na UFRGS foi possível realizar a primeira reunião de planejamento da III Bienal, de forma presencial, na Faculdade de Educação. Neste momento contamos com a participação dos professores extensionistas uruguaios, que compõem a comunidade brincante que envolve a bienal, e que dividiram suas experiências sobre o período no qual atuaram no grupo *La Mancha* e na *Bienal Internacional Del Juego*, no Uruguai. Neste encontro foi possível começar a jogar entre os participantes da equipe organizadora da bienal e definir as datas do evento no Brasil.

Figura 2 - Fotografias da primeira reunião de planejamento presencial

Fonte: Autores

Considerando as datas e nosso planejamento, a bienal foi divulgada através do seu *site* institucional, elaborado pela coordenação do projeto e equipe executora, responsável também pelas conversações (hooks, 2020) e Artistagens (CORAZZA, 2007) que levaram a produção das artes desta edição. Na relação com projetos sociais é que essas Artistagens se deram, como, por exemplo, num importante encontro do Projeto Bienal, Projeto Geringonça, Associação Construção e Geração POA. Assim é que se deu a logomarca da terceira edição, que foi produzida em parceria entre o Grupo de Desenho e Arte gráfica da Associação Construção, que trata-se de um Coletivo de Economia Solidária, Geração de Renda, Artes e Saúde Mental, e o Grupo de Bordado do Geração POA, que é um Serviço de Trabalho, Geração de Renda da Secretaria Municipal de Porto Alegre/RS.

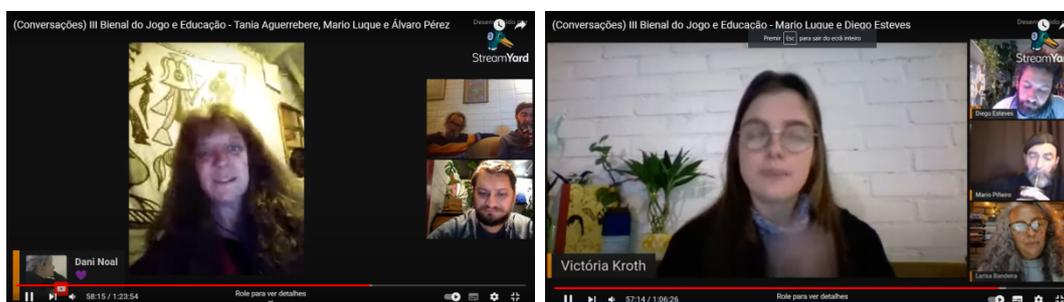
Figura 3 - Imagem do Site e da Logomarca da III Bienal do Jogo e Educação



Fonte: Autores

Através do *site* foi realizada a divulgação dos princípios da terceira edição da Bienal do Jogo e Educação³, o grupo de parceiros, a programação completa do evento e as instruções para interessades efetuarem suas inscrições, além de informações sobre as edições passadas deste Festival do Brincar. Outros canais de divulgação do projeto e de publicação de informações, foram as Redes sociais, com destaque para o *Instagram*⁴, onde é possível encontrar as informações detalhadas e fotografias de cada um dos ateliers, e o canal do *Youtube* do projeto, que arquiva as transmissões que foram realizadas ao vivo, o que chamamos de conversação, que ocorreram entre os docentes do Jogo e Educação do Brasil e do Uruguai, nesta III Bienal.

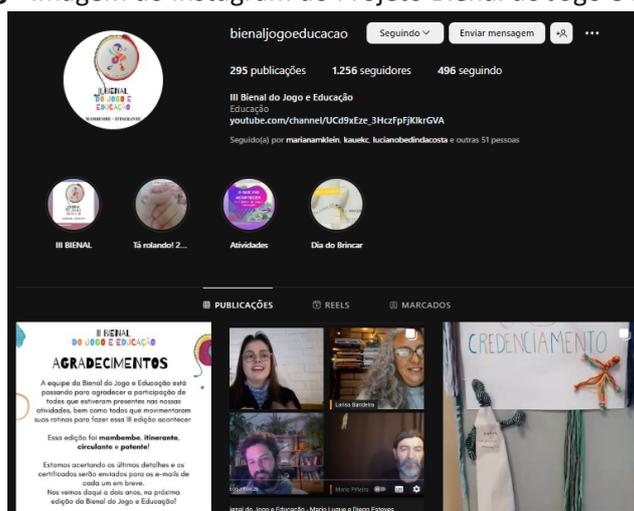
Figura 4 - Imagem das Conversações da III Bienal do Jogo e Educação



Fonte: Autoridades

³ *Site* institucional do Projeto Bienal do Jogo e Educação (FACED/UFRGS). Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bienaljogoeducacao/mambembe/>

⁴ *Instagram* e canal do *Youtube* do Projeto Bienal do Jogo e Educação (FACED/UFRGS). Disponível em: [@bienaljogoeducacao](https://www.instagram.com/bienaljogoeducacao/); <https://www.youtube.com/@bienaldojogoeducacao8906/streams>

Figura 5 - Imagem do Instagram do Projeto Bial do Jogo e Educação

Fonte: Autoridades

Quando oferecemos a terceira edição deste Projeto, que culminou em um importante Festival do Brincar, não tínhamos respostas exatas sobre quem comporia a equipe, quem seria Atelierista, quantas pessoas comporiam as conversações, tampouco quais seriam os perfis das pessoas inscritas, porém, neste momento de escrita e análise dos resultados, temos algumas respostas e apresentaremos na sequência. Inicialmente vamos responder essas questões: Quem fez parte da III Bienal do Jogo e Educação como Equipe Executora? Em torno de doze pessoas ativamente criadoras e atuantes, com diferentes vínculos, frequências e distribuição de ações. Quantos meses a equipe se dedicou ao projeto? Foram em torno de catorze meses com reuniões, planejamentos e ações na comunidade. Quantos ateliers e conversações foram ofertadas na III Bienal? Em torno de doze atividades diárias, distribuídas nos três dias do evento. Quem fez parte da equipe como atelierista? Contamos com uma média de quatro pessoas em cada um dos coletivos atelieristas, e estas atividades não se repetiram ao longo dos três dias do evento, totalizando em torno de quarenta e sete pessoas. Quantas pessoas de outros países envolveram-se como atelieristas da III Bienal? Contamos com a participação de cinco docentes uruguaios como ministrantes.

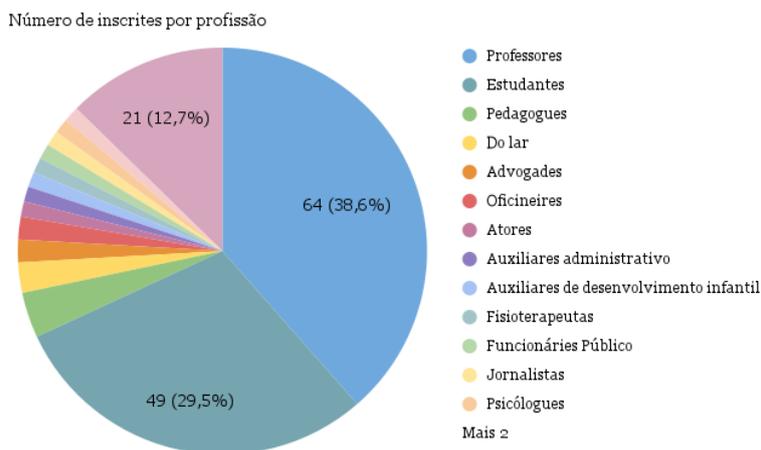
Esses são alguns dos números que seguiremos analisando, tanto quantitativamente quanto qualitativamente, justamente para pensarmos nos desdobramentos, novos temas e novas edições deste projeto de extensão universitária, impactante e mobilizador de coletivos e comunidades. Da mesma forma que a música tema, Mambembe, convida todes para cantar e dançar, a bienal visa convidar todes para compor um grande jogo, e esta característica integradora está presente também na construção deste projeto. Envolvendo parceiros de outros setores da UFRGS, de projetos sociais, artistas, educadores e pessoas brincantes providas da América Latina.

COM QUEM E COMO OCORRE A JOGANÇA NA BIENAL DO BRINCAR?

A III edição da Bienal do Jogo e Educação ocorreu nos dias 22, 23 e 24 de setembro de 2022, a partir do trabalho de mais de cinquenta pessoas, dentre atelieristas, oficinares, feirantes e equipe organizadora. Foram 166 pessoas inscritas (efetivamente registradas nos sistemas de inscrição) para participarem de mais de vinte e quatro atividades disponibilizadas ao longo dos três dias de Bienal. Dentre os inscritos, sessenta e quatro foram docentes; quarenta e nove estudantes de diferentes níveis de formação; seis pedagogues; quatro pessoas do lar; três advogades e oficinares; dois atores, auxiliares administrativo, auxiliares de desenvolvimento infantil,

fisioterapeutas, funcionáries públicos, jornalistas, psicólogos e residentes em saúde coletiva; um antropólogo, arte-educadore, artista, assistente, comerciante, cozinheiro, criadore de jogos, cuidadore de idosos, designer, educadore social, enfermeire, facilitadore, fotógrafe, médiqe, música, profissional autônomo, psicopedagoge, publicitária, técnica de segurança do trabalho, terapêute ocupacional e veterinária.

Figura 6 - Gráfico com porcentagem de inscritos por profissão



Fonte: Autores

O gráfico mostra que grande parte do público da Bienal é composta por professores e estudantes, porém são mostradas muitas outras profissões indicando a pluralidade do público interessado no brincar que a Bienal propõe. Essa pluralidade também foi vista na participação de uma turma de Ensino Médio, de escola estadual e duas turmas da Educação de Jovens e Adultos, de escolas municipais da rede de Porto Alegre/RS, que visitou a Bienal (que receberam certificado no ato do evento, pois não foram registrados nos sistemas de inscrição previamente), participando dos ateliers e circulando pelo campus, prédios, pátio, Centro Cultural/UFRGS e Salões de Atos da FAGED e da UFRGS. A visita à III Bienal, que foi proposta por um professor de uma das escolas em questão, também evidencia a potencialidade da Bienal para as escolas, visto que este evento é planejado para atender a todo público interessado na temática do jogar, brincar e encontrar-se com a multiplicidade dos corpos e a ludicidade das culturas. A Bienal do Jogo e Educação, através de sua equipe e coordenação, assim como a partir de seus princípios teórico-metodológicos, defende a escola como um espaço para jogar, brincar e aprender experienciando materiais estruturados e não estruturados, experienciando conteúdos da realidade, do contexto e das artes em todas suas formas e ludicidade.

Figura 7 - Fotografia da oficina Geringonça e Educadoras do Campo, com participação de uma escola da Rede Municipal de Porto Alegre/RS



Fonte: Autores

A Bienal do Jogo e Educação traz para a cena e para problematização, a invenção, a experimentação e a imprevisibilidade do jogo, visto que propõe, por exemplo, jogos coletivos inclusivos, para que joguem juntas as pessoas com e sem deficiência, as crianças, as pessoas idosas, etc. Cada pessoa se descobre ao jogar, enquanto descobre as outras pessoas e compõe com seu corpo, palavras e olhares uma brincadeira única. O uso dos espaços de forma incomum também é um resultado dos ateliers da bienal, visto que estes propuseram formas diferentes de utilizar o corpo e de se expressar. Um exemplo disto foi o encontro entre o Atelier de Palhaçaria e a apresentação do grupo de tambores Comparsa La Brasa Lunera. Os participantes da oficina de palhaçaria realizaram uma dinâmica previamente ensaiada, com improvisação e jogos teatrais mambembe, enquanto as demais pessoas que transitavam pela Bienal do Jogo e Educação dançavam ao som dos tambores, misturando diversas formas de arte, ocupando o pátio e estacionamento em frente à FACED/UFRGS com corpos, danças, sons e alegria.

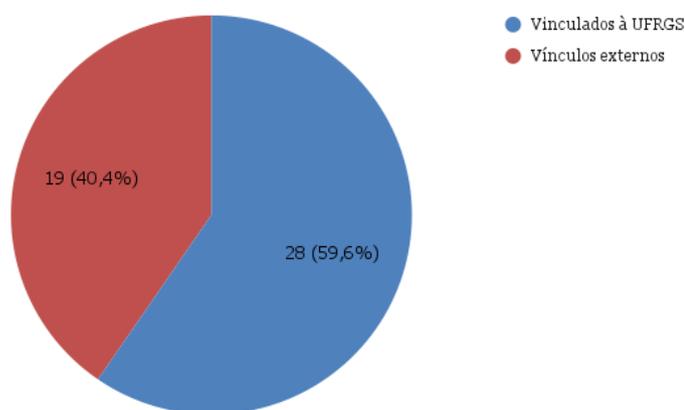
Figura 8 - Fotografia do Atelier de palhaçaria juntamente com a apresentação de grupo de tambores

Fonte: Autores

Em relação aos oficinairos, atelieristas e feirantes que compuseram as atividades da bienal temos 59,6% (28 pessoas) vinculadas diretamente com a UFRGS. Este vínculo indica que a pessoa é estudante ou profissional que trabalha na Universidade. O restante de atelieristas, 40,4% (19 pessoas), são pessoas da comunidade que possuem relação ou são próximas do Projeto Bienal do Jogo e Educação. Compõem este grupo de pessoas que não possuem vínculo institucional com a UFRGS as pessoas provenientes de projetos sociais e educacionais da região metropolitana de Porto Alegre, educadores sociais, professores de dança, música, teatro, palhaçaria, tambores, educação afrocentrada e capoeira.

Figura 9 - Gráfico com a relação de atelieristas com e sem vínculo com Universidade

Relação por vínculo de oficinairos e atelieristas



Fonte: Autores

Nos três dias da bienal ocorreram atividades envolvendo jogo, educação, danças populares, teatro e improviso, músicas populares, mulheres do campo, feminismo negro, educação antirracista, jogos para a alfabetização, jogos pedagógicos, escola e infância no campo, escola afrocentrada, percutidas e tambores uruguaios, brincar nas ruas, brincar com palavras, jogar com a poesia, danças circulares, circo, desenhança⁵, pequenices⁶, capoeira, entre outras.

⁵Trata-se de Pesquisa e Dança com desenho. Mais informações no Instagram do Projeto Desenhança. Disponível em: <https://www.instagram.com/desenhanca/>

⁶ Projeto que pensa o protagonismo das crianças em processos artísticos e pedagógicos ao explorar as áreas do circo, da dança, do teatro e da cultura popular brasileira. Mais informações no site do projeto, disponível em: <https://www.pequenices.com/>

As pessoas ministrantes dos ateliers se prepararam previamente, considerando o tema gerador da III Bienal do Jogo e Educação, uma vez que prevemos a integração dos coletivos a partir de um tema comum e de referências musicais e artísticas aproximadas também. As atividades e seus ministrantes convidaram os participantes da Bienal a utilizar o corpo de formas diferentes, pensar em outros pontos de vista e em como podemos ofertar essas vivências em espaços de educação, saúde e arte, universitários ou não, escolares ou não.

A Bienal é um acontecimento que promove o encontro entre pessoas que têm em comum a compreensão sobre a importância do brincar, assim como demonstra a imagem abaixo (Fig. 10), na qual docentes e crianças, estudantes e artistas, múltiplos corpos, com participantes de quatro a sessenta anos, desenharam o chão enquanto ouviam e dançavam ao som de uma guitarra e um guitarrista. O grupo que valoriza o brincar se joga, como nesta imagem, que a partir da Desenhança, cria com liberdade, livre expressão, conforme propõe a metodologia da atelierista.

A busca pelo fazer livre da criança só se sustém se nos debruçarmos sobre as forças que movem esse fazer, os desejos que o dinamizam, as vontades que o dotam de infinitos gestos e inúmeras narrativas. Forças, desejos e vontades no brincar são sonhos, provêm do mundo imaginado, uma região do nosso ser formuladora de verdades muito íntimas, empáticas ao conhecimento, à memória e à efetividade. A imaginação é a verdade da criança, corpo semântico, a camada predileta, a fonte primordial de seus recursos de expressão. É um tempo e um espaço fantástico, conhecedor de origens. (PIORSKI, 2016, p. 25).

Um movimento pela afirmação do jogo e educação, promove encontros com os territórios das cidades e do campo, que possibilitam às pessoas jogarem de forma livre, experimental, imaginativa, criativa e lúdica: ruas, parques, praças, pátios, ginásios, escolas, pracinhas, teatros, espaços rurais, espaços naturais, jardins, etc. E, sobretudo, se encontra respeitosamente com as crianças e a experiência da infância (KRENAK, 2022).

Figura 10 - Fotografia do Atelier Desenhança



Fonte: Autores

Através do canal do *Youtube* da Bienal do Jogo e Educação foi possível realizar atividades *online* que contaram com a participação de docentes uruguaios, parceiros do Centro La Mancha⁷ e outros parceiros da Bienal do Brasil. Essas atividades, chamadas de conversações, trouxeram

⁷Trata-se de um Centro de Intervenção e de Pesquisa a partir da Ludopedagogia. Mais informações no Instagram do Projeto La Mancha, disponível em: <https://www.instagram.com/centrolamancha/>

as experiências deles com a Ludopedagogia, a Educação Popular e as Pedagogias da Diferença. Tratou-se de um canal de conexões também com coletivos do Brasil, proporcionando a interação de participantes da Universidade do Estado do Amazonas (UEM/AM), da LIGA, um coletivo de docentes e estudantes de graduação na área da saúde, que são residentes de Manaus e do interior do Amazonas, que têm vínculo com o Projeto de Pesquisa e Extensão Entre Artesanias da Diferença (FACED/UFRGS) e, portanto, com a Bienal do Jogo e Educação. Nessa oportunidade o Coletivo LIGA expressou a necessidade de brincar, criar e inventar possibilidades de atuação multiprofissional e brincante em Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), definindo o cuidado integral em saúde mental a partir dos usuários, das pessoas, suas necessidades, possibilidades e culturas.

Figura 11 - Captura de tela da página inicial do canal no *Youtube* da Bienal do Jogo e Educação



Fonte: Autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS (OU: PARA SEGUIR AFIRMANDO A POTÊNCIA DO BRINCAR)

Ao longo de todo o ano de 2022 a Bienal do Jogo e Educação realizou, através da Ludopedagogia, encontros com as singularidades do jogo, com as pessoas, em praças, espaços educativos, espaços escolares e não escolares e projetos sociais. O projeto promoveu encontros com os territórios da cidade, que possibilitaram às pessoas de diferentes faixas etárias jogarem de forma livre, experimental e lúdica, com quem foi possível a realização da III Bienal do Jogo e Educação. Contou com uma equipe multidisciplinar, de pessoas da Universidade e da Comunidade, com inúmeros participantes que se deslocaram de várias regiões do país, principalmente do interior do Rio Grande do Sul.

Destacou-se como público da III Bienal do Jogo e Educação professoras e gestoras de escolas do interior do Rio Grande do Sul, que relataram em suas avaliações a importância da Bienal do Jogo e Educação na sua formação, na qualificação e na inovação de suas práticas. As professoras gestoras estavam programando a formação continuada de docentes de suas escolas, e fizeram diferentes aproximações e redes durante os ateliers da Bienal, relatando a necessidade de práticas antirracistas, práticas potencializadoras da aprendizagem e permanência das pessoas com deficiência nas escolas, práticas direcionadas às mulheres e o feminismo no cenário escolar. Docentes apoiadores, parceiros e ministrantes de diferentes atividades da Bienal, relataram a importância deste Festival do Brincar, que envolve cultura, arte, filosofia, modos de existir na

contemporaneidade, inclusive destacaram o rigor da equipe e do seu olhar para o brincar que se importa com as experiências e experimentações da diferença, assim como com a fundamentação teórico-metodológica da bienal.

A partir dos relatos da equipe executora, dos parceiros e participantes da Bienal do Jogo e Educação, percebe-se a relevância deste projeto e deste evento, das vivências que o projeto proporciona e dos encontros entre a educação, o jogo e a comunidade. O projeto seguirá com edições a cada dois anos, com a proposição (com alegria e determinação) de que este seja um festival, um acontecimento, um momento único, uma possibilidade potencial, um modo de diferir, um evento de e para as multiplicidades se comporem, um encontro, um projeto de longo prazo de: jogar, encontrar e brincar para todes e com todes.

REFERÊNCIAS

- BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas políticas**. São Paulo: Editora 34, 2019.
- BUARQUE, Chico. **Mambembe**. Letra de Música. Cifra de Música. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/chico-buarque/mambembe.html>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- CORAZZA, Sandra Mara. **Artistagens: filosofia da diferença e educação**. São Paulo: Autêntica, 2007.
- GAI, Daniele Noal; FERRAZ, Wagner. Atelier, arte, educação e deficiência: enfrentamentos com o dissenso. *In: SEMINÁRIO NACIONAL DE ARTE E EDUCAÇÃO, 2012. Anais [...]*. Disponível em: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/100>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- GAI, Daniele Noal; KROTH, Victória Jantsch (org.) **Bienal do Jogo e Educação: quais as potencialidades do jogo e educação?** 3.ed. Porto Alegre: UFRGS. Faculdade de Educação, 2018. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bienaljogoeducacao/jogeducacao/>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- GAI, Daniele Noal; KROTH, Victória Jantsch (org.) **Bienal do Jogo e Educação: mambembe e itinerante**. 3.ed. Porto Alegre: UFRGS. Faculdade de Educação, 2023. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bienaljogoeducacao/mambembe/>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- GAI, Daniele Noal; CASTRO, Karolyne de Oliveira. **Projeto Geringonça [Pedagogias da Diferença. Ecologias da Vida]: escritas e memórias de experiências na formação de ludo-arte-educadores**. Porto Alegre: UFRGS. Faculdade de Educação, 2021. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/233594/001135450.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- GAI, Daniele Noal. **Ética (viva) do brincar**. Curitiba: CRV, 2021.
- HOOKS, bell. **Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática**. São Paulo: Elefante, 2020.
- KRENAK, Ailton. **Futuro ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.
- PIORSKI, Gandhi. **Brinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar**. São Paulo: Peirópolis, 2016.
- SILVA, Amanda Marchewski; KROTH, Victória Jantsch; ALVES, Daniela. **Memórias e mirabolâncias: In: I BIENAL DO JOGO E EDUCAÇÃO - MÚLTIPLOS E CORPOS, 1., 2018, Porto Alegre. Anais [...]**. Porto Alegre: UFRGS. Faculdade de Educação, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/195601/001095058.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- TONELI, Maria Juracy F. *et al.* (org.). **Pesquisar na diferença: um abecedário**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

Data de recebimento: 19-02-2023

Data de aceite para publicação: 10-04-2023