

Criação da mascote das ações extensionistas promotoras do cuidado com o solo

Creation of the mascot of extension actions promoting soil care

Creación de la mascota de las acciones de extensión que promueven el cuidado del suelo

Adriana de Fátima Meira Vital

Professora Doutora, UCFG, Brasil
vital.adriana@gmail.com

Diogo dos Santos Oliveira

Mestre, UFVJM, Brasil.
diogo1524@gmail.com

Vanessa dos Santos Gomes

Mestre, UFPB, Brasil.
vanessa.gestao.ifpb@gmail.com

RESUMO

O uso de mascotes é muito apreciado em diversos segmentos, pois estes personagens contribuem muito para oferecer uma recepção calorosa e promover a identificação das pessoas com a proposta do projeto ou empreendimento. É uma técnica bastante antiga, mas sempre muito promissora. O estudo objetiva descrever o processo de criação da mascote do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri (PASCAR), ação extensionista alocada no campus da Universidade Federal de Campina Grande em Sumé (PB). Para tanto foram realizadas palestras sobre as ações do Programa e lançados editais para estudantes do ensino fundamental e médio de escolas dos municípios do Cariri da Paraíba. A proposta resultou na criação de uma mascote desenhada por uma estudante do ensino médio, representando uma minhoca caracterizada como personagem típico do Cariri, com seu traje de sertanejo e que recebeu o nome de Paspim, em alusão ao nome do programa. A organização dos concursos permitiu dialogar sobre a conservação e a fertilidade dos solos, movimentando as escolas e estimulando a criatividade de estudantes. Após a finalização dos concursos a mascote passou a fazer parte das atividades do PASCAR, recebendo ajustes necessários, ganhando mais vida e mobilidade, segundo as necessidades de apresentação e de acordo com o que foi estabelecido nos editais. A mascote passou a ser usada em posters, painéis e expositores, compondo publicações, sendo transformada em fantoche, personagem principal do Teatrinho do Solo, ferramenta pedagógica do Projeto Solo na Escola/UFCG que dialoga sobre conservação, fertilidade do solo e agroecologia nas escolas e comunidades rurais.

PALAVRAS-CHAVE: Personagem lúdica. Fantoche. Educação em Solos. Extensão.

ABSTRACT

The use of mascots is very appreciated in several segments, as these characters contribute a lot to offer a warm welcome and promote the identification of people with the proposal of the project or enterprise. It is a very old technique, but always very promising. The study aims to describe the process of creating the mascot of the Sustainable Actions Program for Cariri (PASCAR), an extension action located on the campus of the University Federal of Campina Grande in Sumé (PB). To this end, lectures were given on the actions of the Program and public notices were issued to elementary and high school students from schools in the municipalities of Cariri da Paraíba. The proposal resulted in the creation of a mascot designed by a high school student, representing an earthworm characterized as a typical character from Cariri, with his countryman costume and named Paspim, in reference to the name of the program. The organization of the competitions made it possible to discuss the conservation and fertility of soils, moving schools and stimulating students' creativity. After the completion of the contests, the mascot became part of PASCAR's activities, receiving necessary adjustments, gaining more life and mobility, according to the presentation needs and according to what was established in the notices. The mascot started to be used in posters, panels and exhibitors, composing publications, being transformed into a puppet, main character of Teatrinho do Solo, pedagogical tool of Projeto Solo na Escola / UFCG that talks about conservation, soil fertility and agroecology in schools and rural communities.

KEYWORDS: Playful character. Puppet. Soil Education. Extension.

RESUMEN

El uso de mascotas es muy apreciado en varios segmentos, ya que estos personajes contribuyen mucho para ofrecer una cálida bienvenida y promover la identificación de las personas con el proyecto o la propuesta de riesgo. Es una técnica muy antigua, pero siempre muy prometedora. El estudio tiene como objetivo describir el proceso de creación de la mascota del Programa de Acciones Sostenibles para Cariri (PASCAR), una acción de extensión asignada en el campus de la Universidad Federal de Campina Grande en Sumé (PB). Para este propósito, se dieron conferencias sobre las acciones del Programa y se emitieron avisos públicos para estudiantes de primaria y secundaria de las escuelas de los municipios de Cariri da Paraíba. La propuesta resultó en la creación de una mascota diseñada por un estudiante de secundaria, que representa una lombriz de tierra caracterizada como un personaje típico de Cariri, con su traje de compatriota y llamado Paspim, en referencia al nombre del programa. La organización de los concursos permitió un diálogo sobre la conservación del suelo y la fertilidad, moviendo escuelas y estimulando la creatividad de los estudiantes. Después del final de las competiciones, la mascota se convirtió en parte de las actividades de PASCAR, recibiendo los ajustes necesarios, ganando más vida y movilidad, de acuerdo con las necesidades de presentación y de acuerdo con lo establecido en los avisos. La mascota comenzó a usarse en carteles, paneles y exhibidores, componiendo publicaciones, transformándose en una marioneta, personaje principal de Teatrinho do Solo,

herramienta pedagógica de Projeto Solo na Escola / UFCG que habla sobre la conservación, la fertilidad del suelo y la agroecología en las escuelas y comunidades rurales.

PALABRAS CLAVE: *Personaje jugueterón. Marioneta. Educacion em Suelos. Extensión.*

Introdução

A educação desperta e ilumina consciências. Freire (1996) entendia categoricamente a educação como processo de humanização, de libertação. A educação vai se formando por meio de situações presenciadas e experiências vividas por cada pessoa, ao longo da sua vida, nesse sentido, é importante que metodologias inovadoras na prática pedagógica auxiliem os educandos nas suas buscas de aprimoramento, para que estejam sempre em busca de soluções para os problemas que lhes são pertinentes.

Segundo Vasconcelos e Souto (2003), ao se ensinar, é importante promover situações que possibilitem a formação de uma bagagem cognitiva e crítica da realidade.

Considerando a formação superior, a universidade brasileira se assenta sobre três grandes serviços: ensino, pesquisa e extensão, sendo este uma proposta de imersão no processo de ensinar e aprender, que permite a troca de experiências, a criticidade e a transformação, pois, conforme Freire (1985), o verdadeiro papel que cabe aos homens é serem sujeitos de transformação do mundo, com o qual se humanizam.

Argumenta Crisostimo (2011, p.15) que “a universidade brasileira tem o desafio de formar profissionais criativos, sujeitos e atores sociais que possam contribuir efetivamente para a melhoria de vida em nosso país”, o que pressupõe a responsabilidade de interagir com as comunidades de modo a permitir a inserção nas dificuldades e desafios apresentados, para se pensar soluções. Para Bejarano e Carvalho (2003), não é simples a tarefa de aprender a ensinar. Vezes seguidas professores se vêm diante de desafios ao observarem suas realidades e de seus alunos sendo importante a utilização de estratégias que permitam resolver tais situações. Verifica-se aí um importante espaço para as atividades de extensão universitária, de modo a colaborar com a promoção das atividades de sala de aula e fora dela, inserindo acadêmicos na discussão do processo ensino-aprendizagem.

No que se refere ao processo educativo escolar, ainda existem lacunas importantes que necessitam de ajustes para que uma formação significativa e transformadora da realidade.

Abordar de forma contextualizada conteúdos didáticos é fundamental para a aquisição de conhecimentos, considerando a formação da cidadania ativa. No ensino de tema solos, por exemplo, conhecer e compreender informações do papel que o mesmo exerce na natureza e sua importância na vida de todos os seres, é essencial fazer uso de recursos que aproximem os educandos, pois a disseminação dessas informações é condição primordial para sua proteção e conservação, e garantia da manutenção de meio ambiente sadio, da segurança e soberania alimentar e da qualidade de vida de todos.

Vygotsky (1987), relata que a aprendizagem e desenvolvimento estão estritamente relacionados e que se internaliza o conhecimento advindo do processo de construção. Nesse sentido, é indiscutível o papel positivo que estratégias simples podem ter no processo educativo, seja de crianças, jovens ou adultos, nos espaços formais e não formais da educação, como por exemplo, o brincar, que não significa apenas recrear, mas oportunidades para que os processos de imaginação ativa e raciocínio abstrato sejam formados, assim como a apreensão das funções sociais e das normas de comportamento da sociedade (LEONTIEV, 1972).

A criação de personagens, bonecos ou mascotes pode funcionar como importante estratégia para abordar conteúdos didáticos em sala de aula. A personagem é um “ser de papel”. Não é propriamente uma representação do ser, mas tem uma ligação com ele, ou seja, espelha, de alguma forma, um ser real.

Mascotes se tornam uma boa interconexão nas atividades educativas e nos projetos de extensão, podendo servir bem como um elemento básico de comunicação e interação, sobretudo porque o cérebro humano funciona de maneira a fazer perceber as imagens mais rapidamente e as lembramos melhor do que o texto. No caso das atividades extensionistas, uma mascote faz relacionar o projeto com o público que participa das ações, numa associação bastante relevante de identificação.

As mascotes podem ajudar como veículo dessa tradução antropomórfica da marca do projeto para as comunidades vinculadas. Uma razão para isso é porque as mascotes adotam o poder do reconhecimento, que é usado para entender e processar as experiências que acontecem em nossas vidas diárias (BROWN, 2011).

As mascotes possuem forte apelo emocional e, se cativante original podem ser facilmente identificadas pelo público ao qual se direcionam. Além disso, a antropomorfização permite que as mascotes tenham vida, história, memória, construindo discursos e relacionamentos e demonstrando forte apelo emocional, estimulando a criatividade (van NISTELROOIJ, 2012).

Há três diferentes categorias de relações que as mascotes podem estabelecer com as pessoas, segundo Perez (2011): relações icônicas, relações indiciais e relações simbólicas. Cada mascote tende a exaltar um desses aspectos, podendo apresentar os outros dois em maior ou menor exposição.

Para funcionar bem na proposta de relacionar seus atributos e características com o público, uma mascote deve ser: memorável, reconhecível, original, representando um personagem consistente, com boa aparência, animada e fácil de usar.

As mascotes podem ser muito bem aproveitadas nas atividades pedagógicas, buscando estabelecer conexões e despertar a sensibilidade e a reflexão dos estudantes para os problemas que os cercam, pois, considerando as transformações sociais e as grandes alterações ambientais é essencial que o processo educativo trabalhe no sentido de uma formação significativa e proativa, despertando valores e potencializando atitudes e habilidades o que exige o desenvolvimento de metodologias que abarquem a nova conjuntura e tendências, visando a capacitação de profissionais que lidem coerentemente com as questões sociais e ambientais.

Na perspectiva de popularização do solo para promover o cuidado ambiental, projetos de extensão buscam dialogar com estudantes e camponeses de modo a facilitar a compreensão do solo como grande organismo vivo, fundamental à manutenção da vida. É a Educação em Solos, que segundo Muggler et al (2006) é “uma forma de Educação Ambiental, na qual se enfatizam conteúdos pedológicos e percepções relativas à interação do solo com os demais componentes do meio ambiente” e que como processo precisa ser dinâmico, permanente e participativo, por isso é tão relevante a presença de um personagem que cria identificação e o sentimento de pertencimento dos participantes das atividades.

Nesse cenário, o estudo objetiva descrever o processo de criação da mascote do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri (PASCAR), ação extensionista desenvolvida no campus da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), em Sumé-PB.

Objetivo

O objetivo do estudo foi descrever o processo de criação da mascote do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri (PASCAR), ação extensionista desenvolvida no campus da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), em Sumé-PB.

Metodologia

A atividade para escolha do desenho e do nome da mascote aconteceu em dois momentos pré-determinados e constou, inicialmente, da realização de palestras nas escolas sobre os objetivos do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri (PASCAR) que é um programa na Universidade Federal da Campina Grande, no município de Sumé, localizado na microrregião do Cariri do estado da Paraíba e projetos relacionados.

As escolas selecionadas para as atividades foram Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Prof. José Gonçalves, localizada no Bairro Pedregal, no município de Sumé no estado da Paraíba e a Escola Estadual de Ensino Infantil Fundamental e Médio Manoel Honorato Sobrinho localizada no Centro do município de Coxixola. As palestras ocorreram individualmente em cada turma das escolas de ensino fundamental II e médio para a sensibilização das turmas sobre a importância do solo e os grandes problemas em função do mau uso e manejo desse recurso natural no Brasil e no mundo.

Num segundo momento foi elaborado o edital para a escolha do desenho da mascote do PASCAR. Os editais foram lançados em novembro de 2013, para que a premiação dos vencedores coincidissem com a primeira edição da Feira do Solo, evento comemorativo ao Dia Mundial do Solo. Os dois concursos tiveram caráter exclusivamente cultural e foram destinados aos estudantes do ensino fundamental II e médio, regularmente matriculados na rede pública municipal, estadual e particular de ensino das escolas de Sumé e Coxixola, onde estavam sendo realizadas as atividades extensionistas.

Resultados e Discussão

Participaram do concurso do desenho e do nome da mascote três escolas, sendo duas de Sumé (Escola Estadual Professor José Gonçalves de Queiroz e Escola Agrotécnica de Sumé) e uma de Coxixola (Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Manoel Honorato Sobrinho), num total de 72 estudantes. Para o desenho foram homologadas as inscrições de 42 alunos e para o nome 30 alunos, das escolas da rede pública municipal e estadual dos dois municípios.

O desenho vencedor da mascote do PASCAR foi da estudante Maria Eduarda de Oliveira Silvino, 16 anos, aluna do 1º ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor José Gonçalves de Queiroz - Sumé PB. Ela apresentou um desenho contemplando todos os elementos descritos no Edital e somando a maior nota nos quesitos observados (Figura 1).

Figura 1: Desenho vencedor do concurso da mascote do Pascar.

Fonte: Arquivo do Pascar, 2013.

A estudante fez referência a um importante organismo do solo, a minhoca, cujas ações são amplamente trabalhadas junto às comunidades rurais participantes do PASCAR.

A criatividade e identificação do desenho escolhido ficou expressa na caracterização do personagem como caririzeiro, com o chapéu e vestimenta de couro o que estava de acordo com McCloud (2011), teórico e autor de histórias em quadrinhos, que aponta que são necessários três elementos para uma mascote: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos.

Segundo a estudantes, o desenho da mascote surgiu em função da visita feita ao Espaço de Educação em Solos, no setor do Minhocario, quando esta teve oportunidade de receber informações sobre a importância deste organismo e da produção de húmus, como fatores relevantes para cuidar do solo, o que revelou a da aluna com o meio ambiente.

Essa escolha foi bastante importante do ponto de vista dos objetivos do programa, pois a vermicompostagem é uma prática conservacionista muito importante para manutenção da fertilidade e qualidade do solo e a mascote sendo a representação desta proposta carrega consigo uma missão muito sugestiva na sensibilização de agricultores e estudantes, público alvo das atividades do programa, pois, conforme Nebias (2017) algumas personagens se fixam no imaginário coletivo de tal forma que geram associações muito importantes.

A mascote passou por alguns ajustes para compor as propostas do programa e ficou com um novo layout, que lhe deu mais mobilidade e flexibilidade (Figura 2).

Figura 2: Imagens da mascote do Pascar.

Fonte: Arquivo do Pascar, 2013.

Na escolha do nome da mascote participaram trinta alunos das duas escolas. As sugestões recebidas pela equipe do PASCAR constam na (Quadro 1).

Quadro 1: Sugestões de nomes para a mascote do Pascar

NOMES SUGERIDOS		
Lampinhoca	Caririnhocão	Furamaça
Lombriz-solo	Cariris	Assucena Lola
Exploradora do Sertão	Minhoseca	Zezinho Lasol
Keube Nordestina	Zé Masculino	Life-sol
Maria minhoca	Paspim	Minhoterra
Lakume Cararizeira	Ufesperta	Minhoquinha
Marly	Judite	Jully
Fura maçã	Exploradora da Terra	Jacob-Teco

Fonte: Dados desta pesquisa.

A premiação foi para a estudante Renata Farias Ferreira, do 8º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Manoel Honorato Sobrinho, do município de Coxixola (PB), que escolheu o nome Paspim. A aluna relatou que optou por escolher um nome incomum, mas simples, fácil de pronunciar e que guardava íntima relação com o nome do programa de extensão – PASCAR, pois considerava que as pessoas fariam associação entre ambos.

E como uma mascote deve ter uma origem, ou como estabelece Miguel (2012, p. 28) “o nome, onde e quando surgiu (no campo da fantasia), sua família, suas metas e toda a história por trás do seu processo de vida”, a mascote do PASCAR tem também sua própria história: a mascote Paspim nasceu em 05 de dezembro 2013, no município de Sumé, região do Cariri da Paraíba, tendo sido apresentada a sua família, a equipe do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri, com a missão de facilitar o conhecimento e o entendimento do solo, dialogando com os diversos públicos nos materiais didáticos e no teatro de fantoches (Teatrinho do Solo).

Ao criar uma história, a criança, expõe suas emoções e exterioriza para outrem aquilo que tem de mais pessoal. E assim, deve-se atribuir uma importância para essa expressão criadora, adquirindo competências como a de comunicar-se de maneira mais efetiva sentindo-se visto e compreendido (RODRIGUES, 2012).

Com isso é perceptível o laço afetivo criado dando espaço para que a criança ao se inserir a mascote para as atividades extensionistas do teatro de fantoches (Teatrinho do Solo) foi possível trabalhar com mais ênfase e dialogar sobre educação para conservação do solo e agroecologia, junto aos diversos públicos (Figura 3).

Figura 3: Momento de interação.



Fonte: Arquivo do Pascar, 2013.

Conclusão

A idealização de uma mascote para ser a marca do Programa de Ações Sustentáveis para o Cariri (PASCAR) trouxe resultados positivos para dar mais expressividade ao projeto e promover maior sentimento de pertencimento junto a equipe e o público participantes.

Todas as etapas de criação foram realizadas em clima de entusiasmo e contentamento, estimulando estudantes das escolas locais a participar dos concursos.

Considera-se que a proposta extensionista passou a ter mais expressão desde a criação da mascote que recebeu o nome de Paspim e que, desde então passou a ter uma forte participação nas atividades de grande relevância, inclusive nos diálogos mantidos com os agricultores e estudantes, contextualizando a prática pedagógica utilizada e ressaltando a importância da personagem como organismo importante para a conservação do solo, o que evidencia o êxito da proposta de criação.

A mascote passou a ser usada em posters, painéis e expositores, compondo publicações, sendo transformada em fantoche, personagem principal do Teatrinho do Solo, estratégia pedagógica do Projeto Solo na Escola/UFCG que dialoga sobre conservação, fertilidade do solo e agroecologia nas escolas e comunidades rurais.

Para resguardar os direitos do programa, foi iniciado o processo de registro da mascote Paspim junto ao Núcleo de Inovação e Transferência de Tecnologia da UFCG (NITI).

Referência

BEJARANO, N.R.R.; CARVALHO, A. M. P. **Tornando-se professor de ciências: crenças e conflitos**. *Ciência & Educação*, v. 9, n. 1, p. 1- 15. 2003.

BROWN, S. **It's alive inside! a note on the prevalence of personification**. *Irish Marketing Review*, v. 21, n. 1, p. 3 - 11. 2011.

CRISOSTIMO, A. L. **A produção do conhecimento na extensão universitária: estímulo à pesquisa-ação**. In: SCHMIDT, Lisandro. Pezzi.; CRISOSTIMO, Ana Lúcia; KIEL, Cristiane Aparecida (org). *O despertar para o conhecimento científico extensionista*. Guarapuava: Inicentro, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

_____. **Extensão ou comunicação?** 8ed. São Paulo: Paz e Terra, 1985.

LEONTIEV, A., **O desenvolvimento do psiquismo**. 3 ed. São Paulo: Moraes, Ltda., 1972.

MCCLOUD, S. **Making comics**. Harper Collins, 2011.

MIGUEL, R. **Guia Rápido Design de Mascotes**. Teresópolis: 2AB. 2012.

MUGGLER, C. C.; PINTO SOBRINHO, F. de A.; MACHADO, V. A. **Educação em solos: princípios, teoria e métodos**. Rev. Bras. Ciênc. Solo [online]. 2006, vol.30, n.4, pp.733-740. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-06832006000400014&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 10/06/2020.

NEBIAS, M. M. R. **Figurações da personagem detetivesca**. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p. 183-191, abr.-jun. 2017.

OLIVEIRA, S. A. F. **A música como instrumento de inclusão na educação infantil**. UFPB, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/4182/1/SAFO06022015.pdf>>. Acesso em: 11 de jun de 2020.

PEREZ, C. **Mascotes: semiótica da vida imaginária**. São Paulo: Cengage Learning.2011.

RODRIGUES, L. F. **Os fantoches na Educação Pré-Escolar e o desenvolvimento de competências sociais**. Instituto Politécnico de Castelo Branco, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/1609/4/Tese%20Let%C3%ADcia%20-%20Final%20com%20corre%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 11 de jun. de 2020.

VASCONCELOS, S. D.; SOUTO, E. **O livro didático de ciências no ensino fundamental – proposta de critérios para análise do conteúdo zoológico**. Ciência & Educação, v. 9, p. 93-104. 2003.

van Nistelrooij, E. **Face it, your brands personality needs a logo**. Unpublished thesis. 2012.

VYGOTISKY, L. Semenovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.