

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA**  
**PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA**

**PROCULTURA**

**ANEXO II –Projeto PROCULTURA**

**Título:**

**LudC-Art** – Resgatando a Cultura Lúdica na Infância

**Número de Registro no RAEX/SIEX (se houver):** 215/2011

**Área Temática da Cultura e Arte (Principal):**

Comunicação    Cultura    Direitos Humanos    Educação    Meio Ambiente  
 Saúde    Tecnologia e Produção    Trabalho

**Área Temática da Cultura e Arte (Secundária):**

Comunicação    Cultura    Direitos Humanos    Educação    Meio Ambiente  
 Saúde    Tecnologia e Produção    Trabalho

**Departamento/Setor a que o projeto está vinculado:** Departamento de Economia Doméstica

**Coordenador(a):**

*NAISE VALÉRIA GUIMARÃES NEVES*, [mneves@ufv.br](mailto:mneves@ufv.br), tel:31-3899 1932

**O coordenador tem experiência anterior em atividades de Cultura e Arte?**  Sim    Não.

Sou coordenadora, desde 2006, e membro de projetos que desenvolvem atividades lúdicas-artísticas-culturais em diferentes situações vivenciadas pela criança tais como em hospitais, espaços escolares e espaços não institucionais. Além disso, ministro as disciplinas ECD 387 – Brinquedoteca – espaço alternativo de vivências lúdicas e EIN 333 – O Lúdico na Educação Infantil, onde nas aulas práticas, desenvolvemos diversas atividades lúdicas com crianças em espaços formais e não formais de educação objetivando respeitar a cultura local e promover novas vivências culturais e artísticas por meios dos jogos/brincadeiras tradicionais e contemporâneas. Além dessas atividades tenho coordenado diversas oficinas que tem essa temática como eixo norteador para o desenvolvimento do trabalho com a criança, profissionais que trabalham com a criança e público comunitário em geral.

**Bolsista:**

*Nilton César Rodrigues*, [niltonc.rodrigues@ufv.br](mailto:niltonc.rodrigues@ufv.br), (31)8793-8510

O bolsista tem experiência anterior em atividades de Cultura e Arte? ( x )Sim ( )Não.

O bolsista possui um diploma de Técnico em Turismo pela Central de Ensino e Desenvolvimento Agrário de Florestal (CEDAF/UFV); no ano de 2006, pela CEDAF, foi monitor de uma Capacitação de Instrutores de Escola de Futebol; atuou de abril a dezembro de 2013 como bolsista no projeto “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” financiado pelo PROEXT, desenvolvendo atividades lúdicas em espaços formais e não formais de educação; participou de eventos sobre temas da cultura lúdica e arte como o “I Momento Lúdico na educação Infantil” e “Arte Educação: Mediação sobre o texto O ROUXINOL, de Hans Christian Andersen”; enquanto bolsista PROEXT ministrou oficinas referentes à temática da cultura lúdica nos eventos “I Momento Lúdico da educação Infantil” e “Recepção de Calouros do curso de Educação Infantil” e desenvolveu atividades lúdicas com crianças da zona rural de Viçosa na Mini Fazenda da 84ª Semana do Fazendeiro.

#### Equipe de Trabalho

Nome	Departamento/ Setor	Docente/Estudante/ Técnico/Outros	Função no Projeto	Carga Horária no Projeto
Naise Valéria Guimarães Neves	DED	Docente	Coordenadora	4 hs/s
Nilton César Rodrigues	DED/EIN	Estudante	Bolsista	20 hs/s
Márcia Onísia da Silva	DED	Docente	Membro	4 hs/s
Lilia Leandra de Ávila	DED/EIN	Técnica	Membro	4 hs/s
Juliana Aparecida Mendonça	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Josylaine Aparecida de Oliveira Silva	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Sandra Regina Ferreira	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Nathalia R. Lira Fernandes	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Claudineia Celuta de Souza	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Thayane Aparecida Lopes Pereira	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Laiz Fialho da Silva	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Rafaela de Carvalho Duarte	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s
Wanessa Vieira Botelho	DED/EIN	Estudante	Voluntária	8 hs/s

#### Apresentação:

A ideia do projeto **LudC-Art: resgatando a cultura lúdica na infância** surge após algumas demandas vivenciadas no curso de Educação Infantil para que fossem desenvolvidas atividades lúdicas com crianças, em diferentes espaços formais e informais de Educação, tais como: escolas de educação infantil e ensino fundamental, clubes, ruas de lazer, abrigos, dentre outros espaços e eventos que promovem atividades junto às crianças e suas respectivas famílias.

Em 2009 recebemos uma proposta para desenvolver atividades lúdicas com crianças da educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental na Escola Estadual Pedro Lessa em São Miguel do Anta e em função dessa demanda realizamos várias atividades de artes, jogos, contação de histórias, confecção de brinquedos/jogos com materiais recicláveis, dentre outras, durante um período de cinco semanas.

Em 2010 tivemos, além dessa escola, uma demanda para trabalhar com vivências lúdicas com crianças no **Instituto Vida de Viçosa**, no **CRAS** – Viçosa e na **Escola Municipal João Francisco da Silva** no Bairro Cachoeirinha da cidade de Viçosa. Mais recentemente, em outubro de 2011, fomos novamente procurados para que pudéssemos realizar tardes de lazer com crianças filhos dos funcionários da FUNARBE e no conjunto habitacional do Bairro Santa Clara em Viçosa - MG. Diante da recorrência dessas demandas tivemos a ideia de criar um grupo que pudesse desenvolver atividades lúdicas-culturais não só para atender às essas demandas, mas também para possibilitar à comunidade de Viçosa e cidades circunvizinhas a oportunidade de vivenciar a cultura lúdica nas diferentes infâncias.

Ressaltamos que a presidente do Instituto Vida de Viçosa manifestou desde o início de 2011 o interesse de uma parceria conosco visando o desenvolvimento de atividades lúdicas com crianças do bairro Laranjal, onde está situada a Sede deste Instituto.

Nossa iniciativa é inspirada também no fato de que a brincadeira se caracteriza como um produto cultural, advindo do contexto e da particularidade de cada grupo considerando, portanto, que cada comunidade local tem seus valores, crenças e costumes próprios. Dialogar com essas diferentes comunidades locais nos tornará mais próximos desses diferentes contextos possibilitando-nos uma maior proximidade, bem como maior valorização dessa cultura local. Também estamos propondo uma troca entre essas diferentes culturas locais onde cada uma poderá conhecer e vivenciar atividades lúdicas das outras comunidades circunvizinhas.

Diante destas questões o objetivo geral desse projeto se configura no sentido de promover atividades lúdicas com crianças de 2 a 12 anos de idade com o propósito de resgatar a cultura lúdica nas diferentes infâncias em diferentes espaços da comunidade da cidade de Viçosa-MG e cidades circunvizinhas realizando diferentes experiências lúdicas com as crianças e famílias envolvidas. Acreditamos que estas atividades nos possibilitarão integrar saberes entre pessoas da comunidade local, crianças e profissionais da educação por meio de um diálogo intervencionista sobre as várias infâncias vividas pelos sujeitos contemporâneos possibilitando aos atores envolvidos neste projeto vivenciar diferentes culturas lúdicas que fazem e que fizeram parte das várias infâncias.

Especificamente pretendemos: Contactar com as escolas e as secretarias de ação social das Prefeituras de Viçosa e cidades que integram a microrregião da cidade de Viçosa para verificar o interesse em participar do projeto proposto; Atender às demandas de eventos e atividades das Organizações não governamentais, projetos autônomos, empresas e espaços informais de atendimento à criança da cidade de Viçosa e região, no sentido de proporcionais experiências lúdicas ao público infantil envolvido; Desenvolver atividades lúdicas de lazer com crianças de faixa etárias diferentes, podendo ser realizado em espaços diversificados como escola, creches, praças, bairros e demais espaços alternativos podendo atender as variadas instituições sendo estas públicas, filantrópicas, ONGs ou privadas na cidade de viçosa ou cidades vizinhas as quais demonstrarem interesse de estar inserindo neste programa; Propor atividades lúdicas que ressaltam a cultura lúdica e artística local, mas também socializar atividades lúdicas de outras comunidades. Organizar um acervo de atividades lúdicas integrando todas as comunidades envolvidas no projeto com o propósito de valorizar a cultura local e regional; Produzir brinquedos/jogos com materiais recicláveis com a intenção de valorizar a cultura local e conscientizar a comunidade de que muitos materiais considerados “lixo” podem ser aproveitados; Contribuir para a organização de políticas públicas e sociais que valorizem as atividades de lazer na comunidade de Viçosa e comunidades circunvizinhas, promovendo formas de acessibilidade de vivências lúdicas nos espaços públicos da comunidade.

Com base nessas proposições esperamos atingir nossos objetivos de forma que possamos resgatar a cultura lúdica nas diferentes infâncias vividas nas comunidades envolvidas no projeto. Só assim conseguiremos fazer com que o Lúdico, a Ludicidade seja compreendida como novas formas de construção e manifestação cultural tão importante para a formação de cidadãos sadios e equilibrados. Esperamos construir novos equipamentos culturais nas comunidades e valorizar os que já existem, mas não são vividos ou foram esquecidos.

O projeto é desenvolvido por meio de eventos itinerantes em espaços alternativos ou formais de educação, oferecendo oficinas de História, onde as crianças ouvem histórias, manipulam os livros e tem a possibilidade de criar sua própria história; Artes, onde as crianças realizam de forma livre suas criações artísticas; Construção de brinquedos com sucatas, na qual as crianças têm oportunidade de construir seu próprio brinquedo; Expressões Dramáticas onde elas têm a oportunidade de representar, imitar, fazer-de-conta; Jogos Manipulativos e Jogos/Brincadeiras Livres. Dessa forma as crianças têm a possibilidade de perpassar por todas as oficinas de acordo com seu interesse.

Ao longo do ano de 2012 o presente projeto desenvolveu atividades em instituições formais e não formais de atendimento, especificamente em três escolas da rede municipal da cidade de São Miguel do Anta com uma demanda fixa de uma tarde lúdica por semana, com aproximadamente 331 crianças atendidas na faixa etária de 4 a 8 anos de idade. Além destas escolas, foram realizadas atividades lúdicas, com o CRAS (Centro de Referência de Assistência Social) desta mesma cidade com aproximadamente 40 famílias, visando proporcionar uma maior interação entre criança/criança, criança/família e comunidade. Para o desenvolvimento do projeto na cidade de São Miguel do Anta foi estabelecido uma parceria com a prefeitura Municipal a qual subsidiou recursos como materiais de consumo e transporte para a itinerância.

Outra parceria estabelecida foi com o Instituto Vida localizado no bairro Laranjal da cidade de Viçosa-MG com uma demanda de uma tarde lúdica por semana atendendo com, aproximadamente 80 crianças de faixa etária variada. Para o desenvolvimento das atividades neste local foi estabelecido uma parceria com a coordenadora do Instituto que disponibilizou vale transporte e materiais de consumo. Foram realizados também eventos na Pastoral da Criança do bairro São Sebastião da cidade de Viçosa com uma demanda mensal de 20 crianças.

Além destes, foram realizados eventos a partir de demandas advindas da Universidade Federal de Viçosa como o evento de 1º de maio aberto a comunidade Viçosense, atividades na semana das crianças na FUNARBE com aproximadamente 90 crianças e na ASPUV com aproximadamente 60 crianças.

Ao longo de 2013 atendemos, semanalmente, o Instituto Vida na cidade de Viçosa-MG com aproximadamente 10 crianças, totalizando 360 crianças; a Escola Municipal Dr. Juarez de Souza Carmo em Paraguai distrito de Cajuri/MG com, aproximadamente, 50 crianças, totalizando 450 crianças; a Escola Municipal Maria José Santana na cidade de Viçosa-MG com, aproximadamente, 200 crianças, totalizando 1.800 crianças; as Escolas Municipais da cidade de São Miguel do Anta/MG: Juarez de Souza Carmo com, aproximadamente, 150 crianças, totalizando 1.350 crianças e também a Escola Ovídeo Saraiva Reis, com, aproximadamente, 150 crianças, totalizando 1.350 crianças. Além destas escolas, foram realizadas atividades lúdicas, com o CRAS (Centro de Referência de Assistência Social) desta mesma cidade com aproximadamente 60 famílias, visando proporcionar uma maior interação entre criança/criança, criança/família e comunidade. Ao Centro Social Pe. Alec de Apoio e assistência ao menor em Viçosa-MG com demanda de uma tarde lúdica mensal com aproximadamente 30 crianças, totalizando 270 crianças. Além destes, foram realizados eventos a partir de demandas advindas da Universidade Federal de Viçosa como o evento de 1º de maio aberto a comunidade Viçosense, aproximadamente 800 crianças e também participamos da Semana do Fazendeiro, aproximadamente 2.000 crianças. O trabalho na Semana do Fazendeiro da UFV, foi realizado em parceria com a comissão organizadora do evento e com a Agrotur desenvolvendo atividades lúdicas, culturais e artísticas com crianças das Escolas da Rede Pública Municipal de Viçosa e Microrregião que visitavam a Mini Fazenda.

Foi realizado atividades no Laboratório de Desenvolvimento Infantil com, aproximadamente, 30 crianças. Contudo, o projeto LudC-Art realizou a recepção aos calouros do curso de Educação Infantil, com aproximadamente 20 graduandos. Por sua vez, a equipe do projeto participou da capacitação dos professores com o tema “Jogos e Brincadeiras no Ambiente Escolar”, com aproximadamente, 20 professores.

Na semana do dia das crianças atendemos na comunidade Santa Clara a Escola Pedro Gomide Filho

e também realizamos atividades abertas a comunidade na praça do bairro, com aproximadamente 300 crianças; Participando também, nas escolas Creche Angela D. Antonino e a Escola Municipal Presidente Getúlio Dornelles Vargas, localizada em São José do Triunfo-MG, com aproximadamente 50 crianças. Complementando a semana do dia das crianças atendemos a Brinquedoteca hospitalar, no Hospital São Sebastião em Viçosa.

Participamos, com atividades lúdicas itinerantes, em eventos como: Dia do trabalhador , promovido pela UFV onde foram desenvolvidas diversas atividades lúdicas – artísticas-culturais com o público participante do evento: crianças e familiares; Evento Viçosa em Ação - *evento de caráter filantrópico que tem por objetivo promover a ação social através da educação, conscientização e capacitação da sociedade sobre assuntos como reciclagem, meio ambiente, saúde, aspectos jurídicos, entre outros, além de trazer formas de recreação ao público infantil, de forma a englobar públicos de todas as faixas etárias.*

O desenvolvimento deste projeto tem proporcionado às crianças vivenciar atividades lúdicas em diferentes espaços; a interação das crianças com suas famílias promovendo um maior estreitamento das relações familiares, bem como a interação entre as crianças e a comunidade; o brincar de uma forma livre e prazerosa; conhecer brincadeiras tradicionais que podem fazer parte do brincar em diferentes culturas; as brincadeiras contemporâneas.

Vale ressaltar também a importância da integração das estudantes com os profissionais da área de Educação, Assistência Social e Saúde promovida pelo projeto, na medida em o desenvolvimento das atividades proporciona a interação e trocas de experiências entre os profissionais da área, auxiliando-os em seu trabalho e atendimento com as crianças e as famílias. Podemos destacar os profissionais do CRAS, os professores das escolas e os coordenadores/gestores de outros projetos de extensão e de ONGS que tem reconhecido a importância do brincar e recorrido ao projeto por acreditar que a brincadeira auxilia-os em seu trabalho social ao possibilitar e promover o estreitamento dos vínculos familiares.

Ao realizar uma análise dos resultados do presente projeto pode-se dizer que este despertou um grande interesse da comunidade de Viçosa e cidades circunvizinhas, pois até o presente momento atendeu um público de, aproximadamente, 5.000 pessoas.

A partir de todas as ações realizadas e propostas neste projeto esperamos que os docentes, discentes e demais profissionais envolvidos neste processo, tenham condições de integrar diferentes áreas do conhecimento sobre essa temática.

A equipe do Projeto LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância trabalha de forma integrada às equipes dos demais projetos vinculados ao Curso de Educação Infantil, a saber: “A imaginação e o lúdico: a contação de histórias infantis”; “Conta de novo? Produzindo histórias e dramatização por diferentes técnicas”; “MusiCArt”; “Brinquedoteca Hospitalar: Uma Estratégia de Humanização às Famílias e Crianças Atendidas pelo Hospital São Sebastião em Viçosa, MG.”; “A família inserida no contexto hospitalar enquanto acompanhante de crianças internadas na pediatria do hospital São Sebastião em Viçosa – MG”. Nestes projetos o LudC-Art irá atender, dentro de sua proposta, às atividades demandadas no decorrer do ano em eventos diversos. Além desses Projetos de Extensão a equipe LudC-Art atua juntamente a outros Projetos da UFV e da Comunidade Viçosense, como por exemplo o Projeto “Viçosa em Ação”, dentre outros. As atividades demandadas pelas instituições atendidas aos bolsistas de cada projeto são discutidas, analisadas e programadas com os bolsistas dos demais projetos. Em seguida, as equipes se reúnem, reavaliam as propostas, adequam, quando necessário e, de acordo com a disponibilidade dos membros, são desenvolvidas.

#### **Ação:**

As atividades lúdicas desenvolvidas têm como objetivo fazer um resgate as brincadeiras antigas de diferentes culturas, mas também reafirmar algumas brincadeiras contemporâneas e promover

momentos de lazer as crianças podendo ser estas desenvolvidas em espaços culturais e de lazer diferentes.

Quando pensamos no lúdico, é comum nos remetermos a uma fase do desenvolvimento humano que é a infância. Embora saibamos que o lúdico acompanha os seres humanos ao longo de suas vidas, é na infância que ele se manifesta com maior intensidade. Assim, WERNECK (1997) nos fala que a infância representa uma fase da vida que deve ser aproveitada e vivida da melhor maneira possível, abrindo possibilidades diferenciadas de lidar, de forma crítica, criativa e prazerosa, com o próprio corpo, com o corpo do outro e com o corpo do mundo, ampliando o universo gestual. Nesta perspectiva, a vivência lúdica é fundamental para a criança, pois representa um espaço para o seu reconhecimento enquanto sujeito que decide, que tem autonomia, que repensa ações, que aprende a respeitar as regras construídas coletivamente pelo grupo, que avalia e busca alternativas críticas e criativas para os problemas que surgem no cotidiano (MOL, 2010).

Nossas ações interventivas têm enquanto público alvo, crianças de 2 a 12 anos de idade e profissionais da educação de Viçosa-MG e micro região. Tais intervenções podem possibilitar o (re)conhecimento e trocas da cultura lúdica e conseqüentemente apresentar novas formas ao acesso aos outros espaços e projetos públicos de lazer e cultura, tornando assim um ciclo cultural, despertando um senso crítico a partir das ações conhecidas e desenvolvidas.

Em nossa abordagem, não pretendemos tratar as vivências lúdicas como se fossem algo acrítico e descontextualizado, difundindo a mera idéia de ocupação do tempo das crianças. Acreditamos que essa vivência é, também, um ato político, na qual estabelecemos uma relação dialética com o contexto social mais amplo. No entanto, não podemos esquecer que a dimensão da ocupação de tempo, com atividades alegres e motivantes, é real e necessita ser considerada como um dos aspectos a que se propõe este projeto.

Destacamos a possibilidade de que o projeto se apresente como uma forma em que as pessoas possam relacionar-se umas com as outras, onde elas possam transcender os valores estabelecidos ao longo do tempo, onde seja permitido vivenciar a alegria, o prazer e o lúdico que não são próprios desse espaço. Assim, entendemos que este espaço torna-se um local de encontro com o outro, onde as vivências, as convivências e as descobertas possam representar atividades que tenham relevância para o seu mundo, através de experiências que lhes propiciem satisfação e prazer.

Considerando que a extensão é parte indispensável do pensar e fazer universitários, acreditamos na necessidade de interface da mesma com a pesquisa e o ensino para a formação profissional. Portanto, entendemos que a integração entre ensino, pesquisa e extensão será importante não só para produção do conhecimento por meio das ações desenvolvidas, mas também para a socialização dos discentes no meio acadêmico e comunitário. Neste sentido, esse projeto possibilitará um maior estreitamento das relações da universidade com a sociedade, por meio de práticas e ações extensionistas que levem à valorização da produção e socialização do conhecimento, fortalecendo o elo entre o saber e o fazer.

#### **Justificativa:**

A cultura e o lazer são temas discutidos em nossa sociedade com relevância e são encontrados em algumas pesquisas que realizam abordagens sobre o assunto. No entanto, ao pesquisamos na internet sobre projetos desenvolvidos com essa temática observamos que a maior ênfase em relação aos projetos de cultura e lazer estão nas proposições de atividades de leitura, contação de histórias e teatros. Entretanto, compreendemos que projetos que envolvem cultura, arte e lazer devem integrar diferentes formas de viver e manifestar a cultura considerando o lazer, a arte e a ludicidade.

Estas temáticas abordadas possuem alta relevância ao se pensar em cultura e lazer, mas não podemos desconsiderar outras atividades tais como: jogos esportivos, recreativos, manipulativos, outras brincadeiras culturais, artes, músicas, dentre outras. Essas atividades também são de grande

importância para proporcionarmos momentos de lazer e resgate da cultura lúdica nas diferentes infâncias.

O projeto proposto será de grande importância, pois os espaços destinados a estes momentos de lazer são, na maioria das vezes, restritos, não atendendo a todas as camadas sociais, sem discriminação, uma vez que as camadas sociais são estratificadas e muitas das vezes depende do ambiente ao qual a criança esta inserida e dos os recursos destinados a esses fins que são escassos e não atendem, totalmente, às necessidades de determinada comunidade.

Outro fato que pode ser considerado importante é que, se pais e mães se envolvem nas atividades de lazer oferecidas, estaremos contribuindo para o estreitamento das relações afetivas entre os mesmos. Sabemos que na sociedade contemporânea é mais freqüente encontrarmos pais e mães com longa jornada de trabalho diária e isso contribui para a redução do tempo em que os mesmos estejam em interação com as crianças. Muitas das vezes, após essas longas jornadas diárias de trabalho, os pais e as mães preferem, nos fins de semana, ficar em casa ao invés de sair com os filhos para estes espaços. Mas muitas vezes, não existem estes espaços de lazer para que os mesmos vivenciem experiências lúdicas fora do espaço doméstico.

Temos como desafio conscientizar as famílias da importância dessas interações, mas também oferecer atividades e experiências lúdicas para que ambos possam participar. Assim acreditamos que ao propormos atividades lúdicas e, conseqüentemente, organizarmos momentos de ludicidade, estaremos oferecendo momentos de lazer às crianças e aos seus familiares em diversos ambientes resgatando assim a cultura lúdica na comunidade envolvida.

Pensar o brincar, a brincadeira e o jogo na atualidade não é uma tarefa fácil, pois esses têm se tornado muito mais uma obrigação carregada de objetivos para atribuições futuras à propriamente sua ludicidade. O resgate da infância também têm se caracterizado em tentativas frustradas, já que para muitos, esse brincar é entendido em uma dimensão perdida, sem importância social, educativa, política, afetiva, etc.

A grande questão é que muitos profissionais ao pensar esse brincar, entende que esse não se perdeu então não há necessidade de achá-lo, conformando-se com a lógica existente. Surge daí a nossa proposta de resgatar essa infância “perdida”.

Infelizmente, ainda vemos que as vivências lúdicas têm sido entendidas como um mero passatempo não sendo exploradas na íntegra como uma forma de ação coletiva e politizada, subvertendo assim sua lógica. Propomos com esse projeto que a infância seja pensada como uma forma dialógica de trocas entre as várias culturas existentes, tanto de crianças e adultos, em que possam reviver experiências passadas que não mais são repassadas e que esta só pode ser pensada por meio das vivências culturais.

Mello (2006), citado por Mol (2010) defende que a ludicidade deve ser proposta em forma de animação cultural, pois entende esse termo como uma tecnologia educacional (uma proposta de intervenção pedagógica) pautada na ideia radical de mediação (que nunca deve significar imposição), que busca permitir compreensões mais aprofundadas acerca dos sentidos e significados culturais (considerando as tensões que nesse âmbito estabelecem) que concedem concretude a nossa existência cotidiana, construída com base no princípio de estímulo às organizações comunitárias (que pressupõe a ideia de pensar em uma articulação ampla radical) entre artistas, educadores e todos os tipos de trabalhadores culturais, à base da construção de modelos alternativos de política e intervenção cultural.

Contamos com três seguimentos para o sucesso desse projeto para que ele se caracterize enquanto extensão: a universidade em subsidiar o projeto em si e acessibilizar essas trocas; a comunidade local onde se encontra a riqueza cultural para que as trocas se efetivem e os governantes que viabilizam esses projetos e espaços de lazer públicos e culturais onde possibilitará o encontro dos dois segmentos.

Acreditamos na necessidade da interface da extensão com a pesquisa e o ensino para a formação

profissional. Portanto, entendemos que a integração entre ensino, pesquisa e extensão será importante não só para produção do conhecimento por meio das ações desenvolvidas, mas também para a socialização dos discentes no meio acadêmico e comunitário. Neste sentido, esse projeto possibilitará um maior estreitamento das relações da universidade com a sociedade, por meio de práticas e ações extensionistas que levem à valorização da produção e socialização do conhecimento, fortalecendo o elo entre o saber e o fazer.

A relevância desse projeto está inserida legalmente por meio da Declaração Universal dos direitos Humanos em que afirma em seu artigo XXVII, a citar:

*Toda pessoa tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do processo científico e de seus benefícios.*

Podemos afirmar que esse direito muitas vezes são negados pela falta de conhecimento e acesso.

Enfim, acreditamos que esse projeto tem sua relevância social a partir do momento em que objetiva promover um diálogo intervencionista entre as várias infâncias vividas pelos sujeitos contemporâneos e os profissionais em educação. Ao analisarmos as formas de vivências lúdicas enquanto resgate da infância possibilitamos às comunidades envolvidas não só conhecer sua cultura lúdica, mas também conhecer outras culturas lúdicas por meio de vivências propostas pelas atividades. Além disso, é real a oportunidade de promovermos trocas de experiências e acessibilidade aos nossos espaços culturais públicos. Outra forma de promover a inclusão social é por meio da proposição de privilegiar os espaços públicos de lazer da cidade, bem como os equipamentos culturais das mesmas promovendo a inserção dos envolvidos no projeto nesses equipamentos culturais. É importante ressaltar que o projeto será concebido a partir de uma concepção abrangente, comprometida com vivências lúdicas diversificadas, que poderão ser desenvolvidas enquanto meio e fim educacionais. É este o significado de intervenção lúdica focalizada neste projeto.

## **Fundamentação teórica:**

### **1. Breve histórico sobre as concepções de criança e de infância**

Para compreender a importância do lúdico no desenvolvimento e na aprendizagem da criança é necessário entender a concepção de criança que permeia o pensamento adulto. Kishimoto (1999), afirma que cada cultura tem maneiras específicas de ver a criança e, conseqüentemente de tratar e educar. Uma concepção antiga era a de adulto em miniatura que revelava uma visão negativa, pois a criança era vista como um ser inacabado, sem especificidades e sem valor positivo.

Phillipe Ariès (1973) em sua obra clássica, “*História social da criança e da família*”, mostra como o conceito de infância evolui. Historicamente, a visão de criança passa por mudanças marcantes e pesquisas como as de Ariès mostram como esta visão foi construída em diferentes momentos na história da humanidade. Na sociedade Medieval o sentimento da infância não existia; assim que a criança era considerada capaz de sobreviver sem a solicitude constante do adulto, ela ingressava na sociedade dos adultos, não se distinguindo destes. Esperava-se que a criança superasse o período de alto índice de mortalidade, após o qual ela passava ao mundo adulto.

No século XIV, inicia-se um pensamento sobre a infância pelo qual admitia-se que a criança possuía personalidade, atribuindo-lhe um sentido poético e familiar. No primeiro sentimento da infância levantado por Ariès, o de “*paparicação*”, que surge no interior da família, a criança é vista como fonte de distração e de relaxamento para o adulto. O segundo sentimento de infância, chamado por Ariès de sentimento de “*moralização*”, advém de fonte externa à família como o eclesiástico, os homens da lei e os moralistas no século XVII e consistia em uma preocupação com a disciplina e a racionalidade dos costumes. Inicia-se no século XVIII uma preocupação com a higiene e a saúde da criança, tornando-se ela assunto sério e digno de atenção (ARIÈS, 1973).



Para Kishimoto (1999) com Rosseau, a partir do século XVIII, introduz-se uma nova forma de conceber a criança defendendo uma especificidade infantil em que ela passa a ser considerada portadora de uma natureza própria e que deve ser desenvolvida. A infância é considerada a idade do possível, podendo-se projetar sobre ela esperança de mudança e de transformação social e renovação moral. Educadores como Rousseau (1712-1778); Pestalozzi (1746-1827) e Friedrich Froebel (1782-1852) introduzem novas concepções sobre a criança, afirmando que ela tem uma natureza peculiar, boa, sensível e merece atenção diferenciada do adulto. Conforme Kishimoto,

*A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura (...). A imagem de infância é reconstruída por um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança (KISHIMOTO, 2002, P. 19)*

Desta forma, cada época tem sua definição e concepção de criança e de infância que determinará o lugar do brincar e o espaço da ludicidade na vida da criança. Atualmente, a criança é considerada como um ser ativo na construção do próprio conhecimento e, conforme Piaget, o desenvolvimento se dá por estágios que têm uma seqüência e uma ordem lógica. Na área da educação, as descobertas de Piaget trouxeram muitas respostas e perguntas sobre o processo-ensino aprendizagem, o qual passa a assumir uma importância cada vez maior e coloca a criança como sujeito e alvo principal das ações educativas.

### **1.1. Brincar, desenvolver e aprender: a importância do lúdico para a criança**

O brincar é a atividade primordial da criança e por meio do brinquedo ela desenvolve habilidades e constrói seu conhecimento. Segundo o RCNEI (1998), através da observação do brincar das crianças, da oferta de materiais adequados e de espaço estruturado é possível organizar e enriquecer as competências imaginativas da criança.

Para Winnicott (1975), a brincadeira assume importância primordial no desenvolvimento humano e é uma forma de relação do sujeito com a realidade e caminho para o exercício da criação.

*é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança e o adulto fruem de sua liberdade de criação. As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada (Winnicott, 1975, p. 62).*

Essa afirmação nos leva a refletir sobre a importância da brincadeira para a criança. Por meio dela, a criança libera sentimentos e absorve dados da realidade que a cerca. Sobre este aspecto, Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de alívio de tensões ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para ele,

*O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget 1976, p.160).*

Completando esta idéia, Wajskop (1999), defende que a brincadeira deve ser estimulada na instituição de educação infantil, pois amplia o repertório vivencial e o conhecimento das crianças levando-a a autonomia e à desenvolver atitudes de cooperação. Garantir o espaço da brincadeira é também garantir a possibilidade de educar a criança considerando a sua capacidade de criação de forma voluntária e consciente.

Para Brougère (1998), a brincadeira é um processo de relações interindividuais ligado, em função

disso, à cultura. A criança retira elementos de seu ambiente para adaptá-los à suas capacidades. A brincadeira é uma forma de aprendizagem social que necessita ser aprendida. As crianças aprendem a brincar inicialmente com as pessoas que cuidam dela e, em seguida, nas relações que se estabelecem em sua vida, com amigos, colegas de escola, vizinhos, etc. Para compreendermos as brincadeiras podemos classificá-las e aproveitar melhor o potencial de cada uma delas. Assim, temos:

- **Brincadeiras tradicionais infantis:** são manifestações espontâneas da cultura popular e tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social aliado ao prazer de brincar. Exemplos: amarelinha, pião, parlendas, pipas, jogar pedrinhas, brincadeiras de roda.

- **Brincadeiras de faz-de-conta:** é a manifestação simbólica, a representação de papéis ou sócio-dramática. Está presente a situação imaginária e nela, a criança cria e recria símbolos ressignificando os objetos à sua volta. Exemplo: a brincadeira de mamãe e filhinho, fazer de conta que exerce alguma profissão ou usar um objeto como se fosse outra coisa.

- **Brincadeiras de construção:** são importantes para enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver algumas habilidades da criança. Possuem uma relação muito próxima com o faz-de-conta. Exemplos: montar com blocos de madeira, encaixes como o lego, materiais de sucata.

Desta forma, Meyer (2008) afirma que o brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. O brinquedo é suporte da brincadeira e lhe permite usar o imaginário. Tudo o que existe no cotidiano, na natureza e as construções humanas pode ser reproduzido pela criança por meio de seus brinquedos e brincadeiras. Craidy (2001), citando Dornelles apresenta uma idéia de através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se e constrói normas para si e para o outro. A criança pode criar e recriar, a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem utilizada pela criança para compreender e interagir consigo, o outro e o mundo.

## 2. As Atividades Artísticas na Vida da Criança

A experiência estética e os fazeres artísticos têm feito parte da construção cotidiana da vida desde os primeiros passos do homem na construção da cultura nas pinturas nas cavernas. Esta constatação mostra a importância da Arte na vida da criança uma vez que ela ocupa um lugar de grande importância na vida das pessoas e na sociedade desde os primórdios da civilização (Ferraz e Fusari, 1992).

Muitos educadores apresentam dúvidas quanto aos objetos e materiais e o ato artístico, questionando como e quando usá-los. Perduram, ainda hoje, práticas tecnicistas com folhas mimeografadas, exercícios prontos e pouca variedade de materiais, limitando ou mesmo impedindo a livre expressão da criança. A arte apresenta-se descontextualizada de qualquer situação e vista como passatempo, momento para relaxar e “não fazer nada”. Estas práticas têm origem nas primeiras tentativas de se introduzir as artes na escola formal.

A arte e a educação têm estado ligadas ao longo da história da humanidade ao contexto sociocultural. No Brasil, o sistema jesuítico teve como um de seus pilares o ensino pela arte. Esta foi uma estratégia de aproximação dos indígenas visando catequizá-los e alfabetizá-los. Neste sistema de educação, o primeiro organizado no país, por aproximadamente dois séculos, introduziu-se a música, a dança, a produção de instrumentos, além de uma vasta produção em arquitetura, escultura, objetos sacros e de cerâmica.

Lowenfeld (1977) afirma que se a arte não for por finalidade a felicidade e a expressão de sentimentos, sua utilização com crianças pequenas perde o sentido. Em nosso sistema educacional o ensino da arte se orienta para a aquisição de conhecimentos, mas sabe-se que isto não basta.

*A capacidade de pensar de forma independente e inventiva, favorecida pelas manifestações artísticas, não se limita à própria arte. Trata-se de uma faculdade que o homem utili-*

*za, quando tem oportunidade de lutar por objetivos melhores e mais altos. (...). A educação unilateral em que se dá a máxima importância à acumulação de saber tem descuidado de muitas coisas também importantes de que as crianças necessitam para se adaptarem, adequadamente, ao mundo (Lowenfeld,1977. P. 18 e 19).*

A arte, para a criança, significa, conforme Lowenfeld (1977) o equilíbrio necessário entre o intelecto e as emoções. O poder de se expressar faz parte da natureza humana, pois, desde crianças aprendemos a ler os sinais, os símbolos, signos compreendendo os elementos que permitem nossa inserção no universo cultural de nosso meio.

A arte, muitas vezes, é vista como algo a ser desenvolvido no cinema, na televisão, nas galerias e ateliês, nos anfiteatros, etc. Mas, se há necessidade de se trabalhar com a arte na educação da criança pequena, de que “arte” estamos falando? Como os professores e professoras da educação infantil vêem as produções artísticas de suas crianças? Atribuem valor artístico aos objetos produzidos por elas? Acreditam que as crianças atribuem significados e valorizam suas próprias produções? Estamos nos referindo à uma **linguagem expressiva** ou estamos falando de uma **ciência**?

Estas indagações são fundamentais se nosso objetivo é desenvolver uma educação em arte que vise a sensibilidade diante das produções artísticas e a inserção da criança como ser ativo no processo de sua cultura.

### 2.1. A arte como linguagem e como ciência

Para Uchoa (2008), a arte é uma linguagem enquanto permite expressão de sentimentos, desejos, percepções e sensações do mundo e é ciência quando informa, transforma e perpetua uma cultura através do campo visual e da percepção que proporciona.

Conforme Lowenfeld (1977), em todos os tempos tem-se atribuído à arte, nas diversas modalidades, uma força capaz de contribuir para o desenvolvimento dos indivíduos e para a estruturação das sociedades. A arte pode constituir o equilíbrio necessário entre o intelecto e as emoções. Cunha (2004), afirma que em um contexto cultural mais amplo, podemos pensar o quanto as produções culturais imagéticas, que circulam nos mais variados meios, modulam nossos modos de ser e de pensar. Imagens que produzem pontos de vista sobre o mundo e ao mesmo tempo anestesiam nossos sentidos em relação ao “diferente”, ao estranho, ao inusitado.

Uchoa (2008), apresenta a ideia de triangulação para a assimilação da arte, mostrando a necessidade de **fazer, refletir, e contextualizar**. O fazer artístico é indispensável para uma boa formação em arte. Oportunizar às crianças atividades práticas permitem que elas compreendam a construção de um objeto ou do ato artístico. A reflexão vem acompanhar o fazer e, à medida que a criança se desenvolve, ela pode por si mesma, modificar, adequar e transformar suas produções desenvolvendo sua percepção estética. Já a contextualização faz com que a criança tenha um ponto de partida e um de chegada para suas ações.

### 3. Aspectos Históricos e Culturais da Concepção de Jogo

Friedmann (1996), questiona sobre o surgimento da preocupação com o lúdico, argumentando que o jogo já existia bem antes de se começar a pesquisar sobre ele. As teorias se diversificam e há várias formas de classificação dos jogos. A autora sugere então, alguns dos enfoques em que se pode analisar o jogo: o **sociológico**, relacionado ao contexto social da criança; o **educacional**, em que se busca a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e aprendizagem da criança; o **psicológico**, em que se busca compreender o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade; o **antropológico**, visando a verificação de como o jogo reflete, nas diferentes sociedades, seus costumes e a história destas e o **folclórico**, que analisa como expressão da cultura infantil através das gerações e as tradições e costumes que refletem através dos tempos.

Quando falamos em educação lúdica, estamos nos referindo à história do jogo, da brincadeira e do

brinquedo. É importante compreender que o jogo, a brincadeira e o brinquedo só podem ser entendidos se tiverem vinculados aos fatores históricos e culturais vividos pelo homem. Assim como o conceito de infância e de criança não podem ser compreendidos se deslocados das questões históricas, políticas e sociais, o mesmo ocorre quando estamos buscando compreender a educação lúdica. O que muitos autores defendem, então, é que os adultos concebem a educação, a brincadeira, o jogo, o brinquedo e a própria criança conforme os diferentes tempos históricos dos diversos grupos sociais.

Neste sentido, Kishimoto (2010), afirma que

*A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância (Kishimoto, 2010, p.22).*

Conhecer como se deu a construção histórica do jogo, auxilia na compreensão do emprego desse termo na acepção de jogo infantil, de brincadeiras e de brinquedos. Os primeiros estudos sobre a atividade lúdica, mais precisamente o termo “ludus”, de origem romana, apresenta pelo menos duas significações. Uma delas pode designar escola de gladiadores (que agregava combatentes e encenações de animais, caças e jogos atléticos) e outra, divertimento (contemplando as atividades de teatro, mímica, dança, concursos de poesia e jogos de circo).

Horácio e Quintiliano registraram em seus escritos a existência de pequenas guloseimas em forma de letras, elaboradas pelas doceiras de Roma e destinadas ao aprendizado das letras. Na Grécia, o termo jogo apresenta, pelo menos, três significações, que Brougère (1998, p.38), aponta: “(...) athlos (luta, combate, concursos, jogos tais como os píticos); agon (assembléia, em particular para os jogos públicos, instalações desses jogos, jogos, concursos, lutas, jogos ginásticos); paidia (derivado de criança, jogo infantil, na verdade infantilidade, diversão, mas também jogos ou concursos de luta, de flauta)”.

Brougère (1998, p.28) afirma que o jogo educativo surgiu na antiga Roma e Grécia, tendo em ambas, relação com a religião, sendo que a religião fala a linguagem do jogo e se apropria da mesma. Para Aristóteles, o jogo surge como contraponto do trabalho e como forma de preparo para a vida adulta. Sendo assim, os jogos deveriam imitar atividades sérias.

Aristóteles defendia que *o jogo que não tem fim em si mesmo está submetido ao trabalho que o justifica. Só há jogo porque o trabalho supõe a reconstituição das forças, o relaxamento, a recriação da força despendida.* Estas afirmações levam a percepção de que o jogo infantil, na antiguidade greco-romana, aparece como recreação, como relaxamento necessário às atividades que, de alguma maneira, exigem esforço físico, escolar e intelectual.

No Cristianismo, o jogo era considerado delituoso e pecaminoso e não há espaço para o prazer e a “coisa não séria”, termo utilizado para designar o jogo, associado ao jogo de azar durante a Idade Média. O Cristianismo impôs vários dogmas religiosos e uma educação disciplinadora dos indivíduos. Os alunos ouviam as lições recitadas pelos mestres nos mosteiros e nas escolas episcopais, visando à memorização e a obediência.

No período do Renascimento a concepção de jogo começa a mudar, passando a ser compreendido como uma atividade espontânea, não necessariamente educativa, e a criança passa a ser dotada de valor positivo e com natureza distinta do adulto. Além dos renascentistas retomarem os jogos do corpo, acrescentam também os jogos do espírito. Conforme Kishimoto (1998), com o surgimento do Renascimento, no século XVI, aparecem outras concepções pedagógicas, e o jogo, pela primeira vez, passa a ser visto como jogo educativo. O jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, e passa a incorporar o cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. O jogo passa a ser utilizado para a preparação física e para o desenvolvimento do espírito, bem como

para contrapor os processos verbalistas de ensino e a palmatória vigente.

Montaigne, também no século XVI, faz referências ao jogo como um instrumento de desenvolvimento do imaginário e da linguagem, priorizando os jogos que valorizam a escrita. Ele defendia o caráter educativo do jogo, considerando inúteis os jogos de caça e a dança tida como lazer popular. No século XVII, o filósofo Comênius dá ênfase ao ensino por meio de jogos. Segundo Volpato (2002, p.29), Comênius ensinou “por meio de jogo com imagens atraentes e criou livros com histórias ilustradas”. Este processo é acompanhado por estudos de outros filósofos que salientam a importância do uso dos sentidos e da imagem para a apropriação do conhecimento. Essas questões são importantes para compreendermos a concepção de brincadeira do século XVIII. Segundo Kishimoto (1998, p. 16),

*A eclosão do movimento científico no século XVIII diversifica os jogos que passa a incluir inovações. Preceptores da época servem-se de imagens publicadas na Enciclopédia Científica para criar jogos destinados ao ensino de ciências para a realeza e a aristocracia. Popularizam-se os jogos. Antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente veículos de divulgação e crítica, jogos de trilha contam a glória dos reis, suas vidas e ações. Jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular (Kishimoto, 1998, p. 16).*

As mudanças na concepção de brincadeira perduraram durante parte do século XVIII, sendo que nas últimas décadas surgiram inovações pedagógicas com Rousseau e Pestalozzi. Rousseau formula uma concepção diferenciada a respeito da natureza infantil. Em sua obra *Emílio* Rousseau demonstra que a criança tem maneiras peculiares de ver, de pensar e de sentir, apontando duas facetas no jogo: o objeto e a ação de brincar. O objeto não merece sua atenção, uma vez que considera os sentidos uma fonte nem sempre fidedigna de conhecimento. É a ação do sujeito e a relação estabelecida pela inteligência que Rousseau julga relevante para o desenvolvimento infantil.

Para Brougère (1998),

*O século XVIII vê nascer o início de uma mudança na concepção usual da criança comparando-a ao selvagem de um modo positivo, em torno do mito do bom selvagem (...) Elementos que traduziam a fragilidade da criança estão mudando de valor, no âmbito de uma crítica à sociedade civilizada, assumem um caráter positivo. Rousseau será um desses pensadores, evocando a necessária referência a uma natureza que não pode ter um valor negativo. A educação negativa que propõe é uma preservação da natureza, no âmbito e uma liberdade do desenvolvimento da criança. Deve-se deixar a natureza agir, e ser, portanto, capaz de descobrir as verdadeiras necessidades naturais Brougère (1998, p.61).*

A idéia iniciada no Renascimento, de que a criança se expressa espontaneamente por meio do jogo, é absorvida pelo Romantismo e, segundo Kishimoto (2000, p.30), “é dentro dos quadros do romantismo que o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. Para ela, “o Romantismo explicita no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes, filósofos e educadores, que consideram o jogo como conduta espontânea, livre e instrumento de educação da primeira infância”. O movimento romântico rompe com a dimensão que se tem sobre a criança. A infância passa a ser associada à natureza.

Brougère (1998, p.72,) aponta que “por trás da criança, surge toda uma rede conceitual que perturba a antiga valorização dos iluministas em relação à razão, ao progresso, ao futuro, ao civilizado (...). A criança não é mais um adulto em miniatura, mas um adulto em germinação”. Autores como Pestalozzi também contribuem para a educação moderna, sendo que esta compreende que o jogo pode auxiliar na construção da responsabilidade e no aprimoramento das normas de cooperação. Pestalozzi procura estudar a ação mental da criança, pesquisando as intuições necessárias ao estabelecimento de relações.

O início do século XIX Froebel é quem se esforça para colocar em prática uma educação institucional baseada no brincar. Kishimoto (1999), assinala que Froebel parte do pressuposto de que, “manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e metafísica,

além de desenvolver noções estéticas.”

Baseado nas idéias de Claparède, Freinet postula que toda adaptação procede por ensaio e erro e que as formas de brincar exercem papel importante. A brincadeira é considerada essencial e funcional, de origem natural e é a forma de trabalho da criança. Para o autor, esse trabalho-jogo auxilia na liberação do prazer contido numa atividade realizada de maneira autêntica e profunda.

No século XXI as concepções se misturam, se entrelaçam e muitos estudiosos apresentam as possibilidades do uso dos jogos na educação. Educadores têm se apropriado das diversas teorias, adequando-as ao contexto cultural e à filosofia de seus programas de atendimento. Dentre os pesquisadores atuais, temos percebe-se grande influência de Piaget e Vygotsky.

Piaget realizou pesquisas complexas com crianças e adolescentes e verificou que a cada estágio de desenvolvimento, correspondiam formas próprias de jogar. Apresentaremos a classificação de Piaget de forma resumida e aprofundaremos no próximo capítulo.

Piaget (1976), afirma que,

*O jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da vida real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (Piaget 1976, p.160).*

Ele classificou os jogos como: jogo de exercício (inicia-se no estágio sensório motor, do nascimento até aos 2 anos de idade, aproximadamente); jogo simbólico (dos 2 aos 6 anos, correspondente ao estágio pré-operatório) e jogo de regras (que se inicia aos 5 anos de idade, aproximadamente).

- **Jogo de exercício:** Os jogos de exercício, também denominados de jogos sensório-motores, aparecem no primeiro período do desenvolvimento da criança, isto é, no período da atividade sensório-motora. Não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos e segundo Piaget, é pelo simples prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas novas capacidades que a criança joga. Apesar de estes jogos aparecerem durante os dezoito primeiros meses de vida, reaparecem durante toda a infância, e com frequência até na vida adulta. Consistem em jogos de caráter lúdico e cuja atividade é muito simples, como lançar, retirar um fio de um pedaço de fazenda, encher e esvaziar um recipiente com areia ou água e, mais tarde, dividir um todo e reconstruí-lo.

- **Jogo simbólico:** São jogos que implicam a representação isto é, a diferenciação entre significantes e significados. No jogo simbólico há o prazer, a descoberta do significado, como no jogo de exercício, mas com acréscimo do símbolo. A criança demonstra seu funcionamento simbólico, através de alguns comportamentos como quando imita uma determinada situação, que presenciou em outro momento demonstra uma representação interna desse acontecimento ou mesmo quando brinca de faz-de-conta, transformando um objeto em outro, uma vassoura pode vir a ser, nas mãos de uma criança um cavalo, um lápis pode se tornar um avião.

É construindo representações que a criança registra, pensa, lê o mundo através do jogo simbólico, do faz-de-conta, a criança assimila a realidade externa adulta à sua realidade interna. O jogo simbólico constitui uma atividade real essencialmente egocêntrica e sua função consiste em atender o eu por meio de uma transformação do real em função de sua própria satisfação. “*jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade do eu*” (PIAGET: 1971, p. 29).

- **Jogo de Regra:** Os jogos com regras aparecem numa etapa posterior aos jogos de símbolos. São as regras que irão impor necessidades de maior ou menor atenção e regular o comportamento da criança. Se nas primeiras brincadeiras infantis e naquelas que envolvem situações imaginárias o prazer está no processo, nos jogos com regras o prazer é obtido no resultado alcançado, e no

cumprimento das normas. São jogos que permitem a criança auto-regular-se.

Seu aparecimento é mais tardio só se constitui entre os quatro e os sete anos, intensificando-se na idade de sete a onze anos. Nessa categoria de jogo as regras podem ser transmitidas por gerações passadas ou podem ser estabelecidas por acordo entre os participantes. Vale ressaltar que ao apresentar as categorias dos jogos, PIAGET (1978) aponta que os jogos de construção não constituem uma categoria como os outros jogos acima descritos, mas eles são construídos pelo exercício, o símbolo e a regra.

Vygotsky também apresentou explicações sobre o jogo, colocando a importância das interações sociais e das relações entre as crianças, enfatizando a necessidades do ambiente sócio-cultural da criança para seu desenvolvimento. Para ele, o jogo é o objeto que determina sua ação. Ao valorizar o aspecto social, Vygotsky mostra que a criança incorpora papéis sociais de sua cultura, apreendidos em suas relações.

Quando pensamos no lúdico, é comum nos remetermos a uma fase do desenvolvimento humano que é a infância. Embora saibamos que o lúdico acompanha os seres humanos ao longo de suas vidas, é na infância que ele se manifesta com maior intensidade. Assim, WERNECK (1997) nos fala que a infância representa uma fase da vida que deve ser aproveitada e vivida da melhor maneira possível, abrindo possibilidades diferenciadas de lidar, de forma crítica, criativa e prazerosa, com o próprio corpo, com o corpo do outro e com o corpo do mundo, ampliando o universo gestual.

Nesta perspectiva, a vivência lúdica é fundamental para a criança, pois representa um espaço para o seu reconhecimento enquanto sujeito que decide, tem autonomia, repensa ações, aprende a respeitar as regras construídas coletivamente pelo grupo, avalia e busca alternativas críticas e criativas para os problemas que surgem no cotidiano. No entanto, o que observamos em nossa sociedade atual, é o entendimento de que a criança é um sujeito que deve ser preparado para uma vida futura. Muitas vezes, falar da criança parece ser o mesmo que falar do futuro, como se ela fosse um “projeto” de adulto, o que PERROTI (1982) chama de visão adultocêntrica. E esta é uma situação grave encontrada em qualquer faixa da população, tanto em classes de menor poder aquisitivo quanto nas demais camadas de melhor situação econômica, ou mesmo, com crianças que passam os seus dias no hospital lutando contra diferentes doenças.

Assim, acreditamos que a criança tem o direito de viver o presente relativo ao tempo da infância, experimentando o mundo, descobrindo-o e ressignificando-o. Repensar essa concepção de criança e de infância é refletir também sobre a importância do brincar e do sonhar. Concordamos com WERNECK (2003) quando afirma que o lúdico é uma das essências da vida humana que instaura e constitui novas formas de fruir a vida social, marcadas pela exaltação dos sentidos e das emoções, misturando alegria e angústia, relaxamento e tensão, prazer e conflito, liberdade e concessão etc (MOL, 2010).

Cabe destacar ainda, que o lúdico não possui somente uma dimensão “subjetiva”, pois é construído culturalmente e cerceado por diferentes fatores (organizações sociais e políticas, normas educacionais, princípios morais, condições concretas de existência. Acreditamos que só é possível esse fruir a partir da cultura lúdica, que não é um bloco monótico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo. Neste contexto, ressaltamos que o importante nas vivências lúdicas é representar uma forma de experiências e conhecimentos, onde os sujeitos históricos buscam compreender o significado de seus gestos de forma consciente, crítica e criativa (MOL, 2010).

O resgate da cultura lúdica na infância permitirá as crianças vivenciarem experiências de vida de forma lúdica, construindo de forma simbólica a realidade, criando e recriando o mundo que as cerca (MOL, 2010). Sendo assim compreendemos que esse tipo de ação extensionista promoverá benefícios para os grupos envolvidos uma vez que acreditamos que essa vivência é, também, um ato político, na qual estabelecemos uma relação dialética com o contexto social mais amplo.

No entanto, não podemos esquecer que a dimensão da ocupação de tempo, com atividades alegres e motivantes, é real e necessita ser considerada como um dos aspectos a que se propõe este projeto. Destacamos a possibilidade de que o projeto se apresente como uma forma em que as pessoas possam relacionar-se umas com as outras, onde elas possam transcender os valores estabelecidos ao longo do tempo, onde seja permitido vivenciar a alegria, o prazer e o lúdico que não são próprios desse espaço. Assim, entendemos que este espaço torna-se um local de encontro com o outro, onde as vivências, as convivências e as descobertas possam representar atividades que tenham relevância para o seu mundo, através de experiências que lhes propiciem satisfação e prazer (MOL, 2010). Diante destas questões acreditamos na construção de conhecimentos de todos os atores envolvidos nesse processo e, portanto na interação comunidade–sociedade e pela interação da extensão e cultura com o ensino e a pesquisa

A Universidade, por meio das atividades de extensão, gera conhecimentos que ultrapassam a academia numa perspectiva interativa com a comunidade. Entendemos a educação e o desenvolvimento em seu sentido mais amplo, isto é, não apenas limitada ao ambiente escolar, mas, permitindo a reflexão sobre os novos paradigmas e a percepção da importância da Educadora Infantil nos diversos espaços.

O envolvimento de discentes em integração com docentes e profissionais que já estão no mercado de trabalho possibilita a troca de saberes e experiências de extrema importância para esses atores envolvidos. Em relação aos discentes, compreendemos que essa vivência extensionista possibilitará maior compreensão de sua formação integrando o ensino, a pesquisa e a extensão, de forma que comecem, na academia, construir um perfil profissional diferenciado. Essa possibilidade de vivenciar situações extracurriculares em espaços formais e não formais de educação, possibilita aos discentes compreender a teoria e buscar explicá-la por meio de sua prática e além disso re-significar conhecimentos em relação a valorização da cultura lúdica na infância. Isso faz com que novos conhecimentos sejam construídos e re-significados. Trabalhar com a criança em situação na perspectiva de valorização da cultura e e das artes possibilita ao discente estabelecer integração entre conhecimentos produzidos na academia e situações do cotidiano que extrapola o espaço da academia.

Por meio de práticas extensionistas, podemos contribuir não só com a integração do ensino-pesquisa-extensão, mas também contribuir para a valorização da cultura local e construção de novas perspectivas quanto às atividades lúdicas na infância resgatando brincadeiras e jogos tradicionais e “antigos”, bem como valorizando as brincadeiras contemporâneas em relação às diferentes infâncias.

Nesse sentido acreditamos em uma rica parceria da Universidade e do Departamento de Economia Doméstica com as Prefeituras, Escolas, outros Projetos de Extensão da UFV e Instituições não formais de ensino de Viçosa e cidades circunvizinhas de forma a valorizar a cultura lúdica local e também retratar as diferentes formas de atuação dos profissionais da Educação Infantil.

É nessa perspectiva de vivência do discente em situações de profissionalização que acreditamos ocorrer o processo de consolidação e integração da teoria com a prática favorecendo assim, uma prática acadêmica que interliga as atividades de ensino e pesquisa com as demandas provenientes de diferentes espaços que demandam a produção de conhecimento significativo para a superação das desigualdades e exclusão social existentes em nossa sociedade. Nesse contexto, a consolidação dessas concepções e práticas na sociedade, especificamente, em Viçosa e cidades circunvizinhas é de fundamental importância para o discente conscientizar-se de seu compromisso político e social e, portanto, compreender que o ensino não está desarticulado com a pesquisa e a extensão.

### **Objetivos:**

O objetivo geral desse projeto é promover atividades lúdicas com crianças de 2 a 12 anos de idade com o propósito de resgatar a cultura lúdica nas diferentes infâncias nos diferentes espaços da



comunidade da cidade de Viçosa-MG e cidades circunvizinhas realizando diferentes experiências lúdicas com as crianças e famílias envolvidas. Acreditamos que estas atividades nos possibilitarão integrar saberes entre pessoas da comunidade local, crianças e profissionais da educação por meio de um diálogo intervencionista sobre as várias infâncias vividas pelos sujeitos contemporâneos possibilitando aos atores envolvidos neste projeto diferentes culturas lúdicas que fazem e que fizeram parte das várias infâncias.

Objetivos específicos:

- Contactar com as escolas e as secretarias de ação social das Prefeituras de Viçosa e cidades que integram a microrregião da cidade de Viçosa para verificar o interesse em participar do projeto proposto;
- Atender às demandas de eventos e atividades das Organizações não governamentais, projetos autônomos, empresas e espaços informais de atendimento à criança da cidade de Viçosa e região, no sentido de proporcionar experiências lúdicas ao público infantil envolvido
- Desenvolver atividades lúdicas de lazer com crianças de faixa etárias diferentes, podendo ser realizado em espaços diversificados como escola, creches, praças, bairros e demais espaços alternativos podendo atender as variadas instituições sendo estas públicas, filantrópicas, ONGs ou privadas na cidade de viçosa ou cidades vizinhas as quais demonstrarem interesse de estar inserindo neste programa;
- Propor atividades lúdicas que ressaltam a cultura lúdica e artística local, mas também socializar atividades lúdicas de outras comunidades.
- Organizar um acervo de atividades lúdicas integrando todas as comunidades envolvidas no projeto com o propósito de valorizar a cultura local e regional;
- Produzir brinquedos/jogos com materiais recicláveis com a intenção de valorizar a cultura local e conscientizar a comunidade de que muitos materiais considerados “lixo” podem ser aproveitados;
- Contribuir para a organização de políticas públicas e sociais que valorizem as atividades de lazer na comunidade de Viçosa e comunidades circunvizinhas, promovendo formas de acessibilidade de vivências lúdicas nos espaços públicos da comunidade.
- Desenvolver ações integradas a outros projetos de extensão e eventos da UFV que tem como proposta o atendimento às pessoas no sentido de promover experiências diferenciadas de cultura, lazer, arte, etc.

### **Metodologia:**

Com base nos objetivos propostos, o presente trabalho será realizado por meio de ações interventivas que possibilitarão a realização de observações, registros e análises do comportamento da criança e dos demais envolvidos durante os eventos lúdicos itinerantes tais como: oficinas temáticas, eventos culturais, excursões aos locais públicos de lazer e cultura, dentre outras.

A proposta inicial é a de promovemos durante o desenvolvimento do projeto, oficinas temáticas utilizando atividades artísticas e jogos diversos.

Em se tratando das artes plásticas pretendemos oferecer atividades como pinturas, desenhos, modelagem, dobradura, recortes e colagem, construção de brinquedos com materiais reutilizados.

Nos jogos manipulativos trabalharemos com diferenciados jogos de manipulação, sendo estes os mais variados como, por exemplo: quebra-cabeça, jogo da memória, boliche, bolinha de gude, jogos

de construção, dentre outros.

Os “jogos diversos” serão realizados visando a vivência de experiências em jogos cooperativos e competitivos, sendo estes os mais variados, ou seja, são jogos e brincadeiras em áreas livres. Assim buscaremos trabalhar também com jogos tradicionais e jogos de construção. Muitos desses jogos são vivenciados por uma comunidade e outra não e, portanto, as crianças desconhecem a existência das diferentes infâncias. Com esta proposta, temos a intenção de valorizar os jogos da cultura local, mas também inseri novos jogos de outras culturas de forma que possamos resgatar brincadeiras antigas considerando suas variações contrapondo com as brincadeiras contemporâneas que tem como princípio básico a promoção do lazer.

Além das atividades descritas acima, desenvolveremos atividades conjuntas com os grupos envolvidos atividades relacionadas à leitura, contações de história, e dramatizações.

Em relação aos eventos culturais, temos a proposição de buscar na comunidade quais são os eventos característicos daquela comunidade e, juntamente, com os órgãos responsáveis, promovê-los, buscando o resgate da cultura lúdica daquele local.

Faz parte dessa intenção de inserir e valorizar a cultura local, oportunizar e planejar excursões em espaços culturais da comunidade e das comunidades vizinhas. Para isso, a idéia é organizar, em parceria com a prefeitura e as escolas envolvidas no projeto, um calendário de excursões a diferentes espaços culturais, fazendo com estes se tornem acessíveis às crianças. Não queremos com essa proposta “escolarizar” esse tipo de atividade, mas, contribuir para o desenvolvimento do gosto, o prazer e o interesse de cada criança em conhecer fatos históricos e contemporâneos de sua região.

Propomos o desenvolvimento desse projeto em etapas, mas que em alguns momentos essas etapas se superpõem

### **1ª Etapa - Conhecendo as demandas:**

- Organizar o grupo LudC-Art;
- Realizar levantamento sobre instituições formais e não formais que atendem crianças de 2 a 12 anos de idade na cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas;
- Contactar com a secretaria de ação social e instituições formais e não formais da comunidade local e circunvizinha para agendar diálogos sobre o projeto;
- Apresentar o projeto na comunidade local e circunvizinha, após o contato realizado;
- Após apresentação do projeto, organizar as demandas surgidas e elaborar um cronograma de ações junto às mesmas;
- Realizar levantamento nas comunidades participantes do projeto, sobre a cultura lúdica local e sobre as necessidades de lazer para as crianças;
- Realizar levantamento sobre espaços públicos de lazer e cultura da micro região de Viçosa.

### **2ª Etapa - Desenvolvendo as atividades (oficinas temáticas, eventos culturais e excursões):**

- organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- buscar recursos para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;
- realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente;
- realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionado após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.

- realizar eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas. Dentre estes, propomos a organização de uma feira cultural lúdica que irá expor os jogos confeccionados pelas crianças e trabalhos artísticos realizados pelas crianças envolvidas nos eventos.
- trabalhar com o público infantil e adulto com oficinas de confecção de brinquedos/jogos com materiais recicláveis.

### **3ª Etapa - Re-significando nossas ações:**

- avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.

A formação dos profissionais da área e estagiários serão realizadas por meio de cursos, oficinas, palestras, reuniões de avaliação por meio de conversas informais, relatos, questionários, entre outros recursos. Para organizar o documento que unirá todas as informações serão utilizadas fichas.

### **Impacto Social Esperado:**

As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada. Toda criança que participa de atividades lúdicas, constrói novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer.

Segundo Schwartz (2002), a criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades para o seu desenvolvimento, assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades. Huizinga (1996), diz que numa atividade lúdica, existe algo “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Toda atividade lúdica pode ser aplicada em suas diversas faixas etárias, mas podem sofrer modificações de acordo com as necessidades específicas das faixas etárias. As práticas lúdicas são comprovadamente eficazes, instrumentos de intervenção em diferentes meios e muito divulgadas no campo educacional. Têm sido cada vez mais exploradas em diferentes campos e seu uso como ferramenta de suporte amplia as possibilidades de intervenção e realização de eventos e atividades não só com crianças, mas em todas as faixas etárias. As atividades lúdicas podem envolver o sujeito de modo prazeroso e são também capazes de promover o bem estar.

Brincando a criança expressa os seus desejos, tem contato com um mundo que é seu, que lhe possibilita lidar com o mundo ao seu redor, superando os seus medos, anseios. Por meio do faz-de-conta, a criança desenvolve a habilidade de pensar sobre as coisas na ausência dos objetos; aprende a lidar com os símbolos, com as suas emoções e conflitos. O brincar contribui para o desenvolvimento da autonomia e da criatividade da criança. Brincando ela está interagindo com o meio e construindo o seu conhecimento. Rizzo Pinto (s/d), citado por Mednick (1983), traz que “não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer”.

Neste sentido buscamos um impacto social no sentido de resgatar a(s) infância(s), o valor do brincar,

oferecendo às crianças uma ocupação lúdica, prazerosa e que influencie, conseqüentemente, em sua aprendizagem e em seu desenvolvimento.

Projetamos os impactos sociais na área de lazer, inclusão na arte e sua apreciação, além de promoção da cultura local, por meio da valorização dos saberes existentes nas comunidades/grupos atendidos. Buscamos atender aos interesses e necessidades da maioria da população, procurando superar desigualdades, garantindo a diversidade, promovendo a inclusão, e conseqüentemente, melhorando a qualidade de vida das pessoas e sua integração na sociedade e comunidade universitária, por meio da arte e da cultura.

### **Metas:**

Para respondermos como os objetivos serão realizados e quais as ações que possibilitarão a efetivação dos mesmos, delineamos as seguintes metas apresentadas abaixo. Informamos que a numeração de cada meta é relativa à numeração dos objetivos específicos.

1.a) Realizar levantamento das instituições não formais de atendimento à criança na cidade de Viçosa e região e nas secretarias de ação social das cidades circunvizinhas e de Viçosa;

1.b) Contactar com os representantes destas instituições para saber sobre o interesse em participar do projeto;

1.c) Contactar com secretárias ou representantes da secretaria de ação social de Viçosa e cidades circunvizinhas;

1.d) Articular com os dirigentes das cidades participantes do projeto a viabilização da itinerância do projeto e discutir sobre as contrapartidas das instituições que manifestarem interesse no projeto tais como: transportes e materiais de consumo.

1.e) Apresentar o projeto às cidades da microrregião de Viçosa através de palestras aos profissionais da educação infantil;

2.a) Desenvolver atividades lúdicas, culturais e artísticas de acordo com a demanda e temática de trabalho dos projetos e eventos parceiros

3.a) Capacitar a equipe de voluntários para desenvolvimento das atividades

3.b) Levantar informações sobre as brincadeiras e jogos mais comuns na comunidade atendida

3.c) Planejar, desenvolver e avaliar eventos lúdicos itinerantes com a comunidade local;

3.d) Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais,

4.a) Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.

4.b) Ampliar e diversificar as possibilidades de vivências lúdicas para as crianças, profissionais e membros da comunidade local envolvidas no projeto;

5.a) Pesquisar diferentes atividades lúdicas característica das comunidades envolvidas no projeto;

5.b) Pesquisar sobre a cultura local e regional no que se refere à brincadeiras e jogos;

5.c) Elaborar uma cartilha contendo as atividades lúdicas que serão propostas nas comunidades envolvidas

5.d) Integrar estudantes em rodas de discussão sobre a temática;

5.e) Formar grupos de estudos e discussões;

5.f) Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participem das atividades.

- 6.a) Recolher materiais descartáveis que são possíveis de ser transformados em brinquedos/jogos;
- 6.b) Planejar diferentes brinquedos/jogos que podem ser confeccionado com materiais recicláveis construindo um acervo para esses tipos de brinquedos/jogos;
- 6.c) Realizar oficinas de construção de brinquedos/jogos utilizando materiais recicláveis com crianças, pais e professores;
- 7.a) Articular com as prefeituras das comunidades envolvidas propostas de espaços e atividades de lazer para que as mesmas façam parte das políticas públicas e sociais da cidade e com isto tenham recursos para realização e manutenção dessas ações.
- 7.b) Reconhecer os locais públicos de lazer das comunidades envolvidas;
- 7.c) Co-participar com os artistas locais em atividades culturais nas comunidades;
- 7.d) Integrar a comunidade local em eventos culturais da mesma;
- 7.e) Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionado após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.
- 7.f) Realizar eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas. Dentre estes, propomos a organização de uma feira cultural lúdica que irá expor os jogos confeccionados pelas crianças e trabalhos artísticos realizados pelas crianças envolvidas nos eventos.
- 8.a) Desenvolver atividades lúdicas-artísticas-culturais em parceria com diferentes projetos de extensão da UFV, bem como Eventos promovidos por essa Universidade como: comemoração do dia do trabalhador, Semana do Fazendeiro, dentre outras. Atualmente, trabalhamos com os projetos de extensão: Conta de Novo, Contação de Histórias, Musicart, CineCon, Brinquedoteca Hospitalar, Projetar, Pibid-UFV, dentre outros.

#### **Indicadores:**

- Realização de 1 reunião em cada instituição não formal de atendimento à criança de 2 a 12 anos de idade para apresentar o projeto.
- Realização de 1 registro em formulário próprio sobre as instituições que manifestarem interesse em participar do projeto.
- Organização e montagem de 1 cronograma em cada instituição interessada em participar do projeto.
- realização 1 mini-curso no início do projeto como objetivo de socializar a proposta e capacitar a equipe de voluntários.
- realização de 1 visita em cada escola das comunidades que serão envolvidas no projeto com o intuito de buscar informações sobre os jogos e brincadeiras característicos de cada comunidade.
- realizar 1 oficina temática por mês em cada comunidade envolvida
- realização de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina
- realizar 1 entrevista com pessoas mais idosas da comunidade envolvida no projeto.
- realizar 1 entrevista com adolescentes da comunidade envolvida no projeto.
- realizar 1 entrevista com crianças da comunidade envolvida no projeto.
- publicar 1 cartilha por ano com as atividades propostas no projeto.

- realizar a cada 15 dias grupo de estudos e discussões sobre a temática do projeto
- realizar de 2 em 2 meses, junto com a comunidade envolvida um evento cultural local;
- realizar a cada 2 meses, uma visita a espaços públicos de lazer e cultura nas cidades circunvizinhas envolvidas no projeto.
- realizar uma feira por ano com os materiais lúdicos e artísticos produzidos pelas crianças durante as oficinas temáticas

<p><b>Público Envolvido</b></p> <p>Crianças de 2 a 12 anos de idade que vivem nas comunidades que participarão do projeto</p>	<p><b>Público Envolvido:</b></p> <p><b>No momento não é possível indicar o nº de crianças que serão atendidas no projeto. Mas acreditamos que esse público não será inferior a 300 crianças por ano.</b></p>
---	--

<b>Plano de Trabalho</b>
<b>FEVEREIRO 2014</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar o grupo LudC-Art;</li> <li>- Realizar levantamento sobre instituições formais e não formais que atendem crianças de 2 a 12 anos de idade na cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas;</li> <li>- Realizar levantamento sobre espaços públicos de lazer e cultura da micro região de Viçosa.</li> <li>- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;</li> <li>- Organizar documento contendo acervo de atividades.</li> <li>- Organizar e confeccionar acervo de materiais lúdicos</li> <li>- Reuniões com a bolsista e os voluntários</li> <li>- Avaliar as atividades propostas</li> </ul>
<b>MARÇO 2014</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar levantamento sobre instituições formais e não formais que atendem crianças de 2 a 12 anos de idade na cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas;</li> <li>- Contactar com a secretaria de ação social e instituições formais e não formais da comunidade local e circunvizinha para agendar diálogos sobre o projeto;</li> <li>- Contactar com as instituições atendidas para elaboração do novo cronograma para retorno das atividades.</li> <li>- Realizar levantamento sobre espaços públicos de lazer e cultura da micro região de Viçosa</li> <li>- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;</li> </ul>

- Articular com os dirigentes das cidades participantes do projeto a viabilização da itinerância do projeto e discutir sobre as contrapartidas das instituições que manifestarem interesse no projeto tais como: transportes e materiais de consumo.
- Capacitar a equipe de voluntários para desenvolvimento das atividades. Realizar 1 mini-curso no início do projeto como objetivo de socializar a proposta e capacitar a equipe de voluntários.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Organizar e confeccionar acervo de materiais lúdicos.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários.
- Avaliar as atividades propostas.
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.

#### **ABRIL 2014**

- Contactar com novas instituições formais e não formais da cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas;
- Contactar com a secretaria de ação social e instituições formais e não formais da comunidade local e circunvizinha para agendar diálogos sobre o projeto;
- Após apresentação do projeto, organizar as demandas surgidas e elaborar um cronograma de ações junto às mesmas;
- Realizar levantamento nas comunidades participantes do projeto, sobre a cultura lúdica local e sobre as necessidades de lazer para as crianças. Realizar de 1 visita em cada escola das comunidades que serão envolvidas no projeto com o intuito de buscar informações sobre os jogos e brincadeiras característicos de cada comunidade.
- Realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;

- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Articular com os dirigentes das cidades participantes do projeto a viabilização da itinerância do projeto e discutir sobre as contrapartidas das instituições que manifestarem interesse no projeto tais como: transportes e materiais de consumo.
- Levantar informações sobre as brincadeiras e jogos mais comuns nas comunidades atendidas;
- Realizar 1 entrevista com pessoas mais idosas da comunidade envolvida no projeto; realizar 1 entrevista com adolescentes da comunidade envolvida no projeto; realizar 1 entrevista com crianças da comunidade envolvida no projeto.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades.
- Organizar uma feira com materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas.
- Organizar e confeccionar acervo de materiais lúdicos
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- Avaliar as atividades propostas

#### **MAIO 2014**

- Realizar levantamento nas comunidades participantes do projeto, sobre a cultura lúdica local e sobre as necessidades de lazer para as crianças;
- Realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.



- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Elaborar cronograma de ações com as instituições parceiras.
- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades para exposições.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Realizar 1 - organizar uma feira com materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas.
- oficinas temáticas
- Organizar e confeccionar acervo de materiais lúdicos.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- Avaliar as atividades propostas

#### **JUNHO 2014**

- Realizar levantamento nas comunidades participantes do projeto, sobre a cultura lúdica local e sobre as necessidades de lazer para as crianças;
- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;
- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionados após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades para exposições.

- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina.
- confeccionar acervo lúdico para desenvolvimento de atividades nos eventos itinerantes.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários.
- avaliar as atividades propostas

## JULHO 2014

- Realizar levantamento nas comunidades participantes do projeto, sobre a cultura lúdica local e sobre as necessidades de lazer para as crianças;
- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;
- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Realizar eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas. Dentre estes, propomos a organização de uma feira cultural lúdica que irá expor os jogos confeccionados pelas crianças e trabalhos artísticos realizados pelas crianças envolvidas nos eventos.
- Produzir e divulgar livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Organizar documento contendo acervo das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina

- Confeccionar acervo lúdico para desenvolvimento de atividades nos eventos itinerantes.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários.
- avaliar as atividades propostas.

#### **AGOSTO 2014**

- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionado após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina
- confeccionar acervo lúdico para desenvolvimento de atividades nos eventos itinerantes.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- avaliar as atividades propostas

#### **SETEMBRO 2014**

- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;

- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina.
- confeccionar acervo lúdico para desenvolvimento de atividades nos eventos itinerantes.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- avaliar as atividades propostas

## **OUTUBRO 2014**

- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;
- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.

- Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionado após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.
- Realizar eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas. Dentre estes, propomos a organização de uma feira cultural lúdica que irá expor os jogos confeccionados pelas crianças e trabalhos artísticos realizados pelas crianças envolvidas nos eventos.
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades.
- Organizar uma feira com materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina
- Apresentar trabalho no SIA
- Confeccionar acervo lúdico para desenvolvimento de atividades nos eventos itinerantes.
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- Avaliar as atividades propostas

#### **NOVEMBRO 2014**

- Buscar recursos e estabelecer parcerias para o desenvolvimento das atividades lúdicas propostas;
- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Produzir livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.

- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina
- Organizar uma feira com materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas

## DEZEMBRO 2014

- Elaborar, planejar, organizar e realizar as atividades lúdicas conforme cronograma organizado previamente, sendo realizado por meio de eventos itinerantes;
- Organizar e confeccionar um acervo de atividades (brincadeiras/jogos, brinquedos, etc.) que serão propostas e desenvolvidas nas comunidades envolvidas;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças envolvidas nos eventos;
- Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas durante o projeto;
- Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas;
- Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos.
- Resgatar a cultura lúdica na infância em cada comunidade atendida.
- Realizar encontros do grupo de estudo.
- Estabelecer parcerias e buscar recursos para desenvolvimento das atividades.
- Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura, previamente, selecionado após levantamento realizado sobre esses espaços e sobre o interesse das comunidades envolvidas.
- Organizar documento contendo acervo das atividades.
- Realizar encontros do grupo de estudo. Reunir-se a cada 15 dias para discutir assuntos sobre a temática do projeto.
- Realizar 1 oficina temática por mês e realizar de 1 conversa informal antes de cada oficina temática proposta a fim de buscar informações da cultura da comunidade envolvida e apresentar a proposta da oficina.
- Produzir e divulgar livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades.
- Realizar eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas. Dentre estes, propomos a organização de uma feira cultural lúdica que irá expor os jogos confeccionados pelas crianças e trabalhos artísticos realizados pelas crianças envolvidas nos eventos.
- Publicar 1 cartilha por ano com as atividades propostas no projeto.
- Elaborar relatório final do projeto
- Confeccionar acervo lúdico
- Reuniões com a bolsista e os voluntários
- Avaliar as atividades propostas

### **Avaliação**

A bolsista será avaliada de forma participativa, por meio de reuniões semanais com a coordenação com base nas ações propostas pelo Projeto. Mensalmente, serão realizadas reuniões de avaliação com toda a equipe do projeto juntamente com a coordenação pra avaliar, de forma participativa, a atuação dos discentes durante as atividades do projeto. Nestas reuniões serão avaliados: O cumprimento do cronograma de execução, disciplina, assiduidade e pontualidade no cumprimento das ações propostas, elaboração de relatórios e realização de estudos. A bolsista terá como responsabilidade, reunir-se com a equipe de estagiárias, quinzenalmente, para discussão das ações e orientação do cumprimento do cronograma. Desta forma, fará parte da avaliação da mesma, questões relacionadas à coordenação de equipe. Será elaborada um ficha de avaliação com todos os dados necessários à avaliação dos estudantes, de forma a retornar a estes os resultados e com vistas a melhoria das suas ações.

### **Resultados Esperados:**

Com base nas metas propostas esperamos com este projeto:

- Selecionar algumas instituições não formais de atendimento à criança de 2 a 12 anos de idade, bem como algumas escolas municipais das cidades circunvizinhas para o desenvolvimento do projeto. Além disso, contamos com o envolvimento destas instituições e prefeituras para subsidiar recursos não disponibilizados pela UFV para o projeto ser desenvolvido (transportes, materiais de consumo, dentre outros).
- Planejar com antecedência cada intervenção nos eventos lúdicos; Nestes eventos as crianças poderão se envolver com a construção de diferentes brinquedos, brincadeiras, jogos, dentre as diferentes possibilidades de vivências lúdicas.
- Envolver as crianças nas atividades de forma que sintam prazer no que estão fazendo.
- Ampliar o campo de atuação/formação dos profissionais da Educação Infantil, com o intuito de oportunizar a sua inserção em projetos integrando universidade e comunidade;
- Organizar um acervo sobre brincadeiras e brinquedos característicos das comunidades envolvidas, bem como levantar e realização discussões acerca da temática do projeto para que o mesmo possa ser melhor implementado.
- Integrar a comunidade na construção da valorização da sua própria cultura, bem como despertar o prazer de conhecer e apreciar a cultura regional e os espaços culturais locais.

Enfim, esperamos com esse projeto promover o resgate das vivências lúdicas, bem como a cultura lúdica na infância de forma que as comunidades envolvidas construam novas formas de compreender a infância e a importância das vivências lúdicas na vida do ser humano para sua formação enquanto pessoa, cidadão.

### **Acompanhamento e Avaliação:**

**Do projeto:** A avaliação será realizada três em momentos:

- 1) Através do diálogo com as crianças e por meio de observações no decorrer das atividades, que serão registradas pelos estagiários;
- 2) Reuniões semanais entre o coordenador, o bolsista e os estagiários envolvidos no processo, com o objetivo de discutir metodologias, conteúdos, avaliações, conhecimentos sobre a realidade das crianças, etc;





Oficinas temáticas e oficinas de construção de brinquedos/jogos				x	x	x	x	x	x	x	x
Eventos itinerantes				x	x	x	x	x	x	x	x
Organizar uma feira com os materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas									x	x	
Excursões aos espaços públicos de lazer e cultura					x		x		x		x
Divulgar livro com imagens e textos registrados pelas crianças						x					x
Realizar uma feira com os materiais produzidos pelas crianças durante as atividades propostas						x					x
Eventos culturais na própria comunidade				x		x			x		
Apresentar trabalhos no SIA									x		
Elaborar relatório final do projeto											x
Organizar e confeccionar acervo de materiais lúdicos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Reuniões com a bolsista e as voluntárias	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Avaliar as atividades propostas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

**\* Adequar caso o projeto dure mais tempo.**

#### **Financiamento/Infra-estrutura:**

- Departamento de Economia Doméstica, Laboratório de Desenvolvimento Humano, Laboratório de Desenvolvimento Infantil, Instituições não formais de atendimento à criança que demandarão ações deste projeto e prefeituras das cidades envolvidas nas ações do projeto.

- Pró-Reitoria de Extensão e Cultura.

- Fundação Arthur Bernardes

#### **Referências Bibliográficas:**

AMARAL, M.N.C.P. Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

ARCE, A. **Friederick Froebel: o pedagogo dos jardins de infância**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

ARIÈS, P. Pequena contribuição à história dos jogos e brincadeiras. In: \_\_\_\_\_. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Koogan, 1978. p. 82-125.

BROUGÈRE, G. Brinquedos e Companhia. Cortez, 2004.

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre, ArtMed, 1998.

CALLOIS, R. Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem. Lisboa, Cotovia. 1990.

CHATEAU, J. O Jogo e a Criança. S.P. Summus, 1987.

CUNHA, Susana R. V. da; LINO, Dulcimarta L. ; RICHTER, Sandra; SANTOS, V. L. B. dos. Cor,

som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança. Porto Alegre: Mediação, 2004.

DEBORTOLI, J. A. et al. **Infância e conhecimento escolar: Princípios para a Construção de uma Educação física “para” e “com” As crianças.** Pensar a Prática 5: 92-105, Jul./Jun. 2001-2002

FRIEDMAN, A. Brincar, crescer e aprender. O resgate do jogo. São Paulo: Moderna, 1996.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. Arte na educação escolar. São Paulo: Cortez, 1992.

KAMII, C., DEVRIES, R. Jogos em Grupo na Educação Infantil: implicações da teoria de Piaget. Porto Alegre, ArtMed, 1991.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo e brincadeira. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

LOWENFELD, V. A Criança e sua Arte. S.P. Mestre Jou, 1977.

MAFFIOLETTI, L. A. Práticas musicais na escola infantil. In: CRAIDY, C.M. e KAERCHER, G. E. P. S. **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

MEYER, I. C. R. brincar e viver: projetos em educação infantil. Rio de janeiro: Wak, 2008.

MOL, T. L. S e NEVES, N.V.G. **Animação Cultural: Possibilidade de diálogo e intervenção no resgate da Infância por meios dos jogos de quintal.** Pré-projeto – UFV/DED. 7 págs. 2010.

PERROTTI, E. A Criança e a Produção Cultural. In: PERROTTI, E. A produção cultural para a criança. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1982.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação. RJ, Guanabara Koogan, 1978.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTOS, V. L. B. Atenção: crianças brincando. In: CUNHA, Susana R. V. da; etti alli. **Cor, som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança.** Porto Alegre: Mediação, 2004.

UCHOA, M. **A arte, o professor de arte e o fazer artístico.** Disponível em: <http://www.blogdouchoa.blogspot.com/2010/02/arte-o-professor-de-arte-e-o-fazer.html>. 2008.

VOLPATO, Gildo. Jogo, Brincadeira e Brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **La imaginación y el arte em la infância.** Disponível em: <[http://www.antorcha.net/biblioteca\\_virtual/pedagogia/vigotsky/indice.html](http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/pedagogia/vigotsky/indice.html)>. Acesso em: 27/08/2008. (Trabalho original publicado em 1930).

WAJSKOP, Gisela. 1995. **O brincar na educação infantil.** Caderno de Pesquisa, São Paulo, n.92, p. 62-69, fev.

WERNECK, Claudia. **Ninguém mais vai ser bonzinho, na sociedade inclusiva.** Rio de Janeiro: WVA, 1997.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar & a Realidade.** Rio de Janeiro, imago editora ltda, 1975, 108 p.

---

**Assinatura do Coordenador**

**Estou ciente e de acordo com o desenvolvimento do presente projeto:**

*Assinatura e carimbo do Presidente da Comissão de Extensão (\*)*

*Data:*

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

*Assinatura e carimbo da Chefia do Departamento/Setor (\*)*

*Data:*

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_