

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PROJETO PROCULTURA

Título: LudC-Art – Resgatando a Cultura Lúdica na Infância

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

Área Temática da Cultura e Arte (Principal): () Comunicação (x) Cultura () Direitos Humanos () Educação () Meio Ambiente () Saúde () Tecnologia e Produção () Trabalho

Área Temática da Cultura e Arte (Secundária): () Comunicação () Cultura () Direitos Humanos (x) 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, nneves@ufv.br , tel:31-3899 1932

Bolsista:

Sara Souza Bustamante, sara.bustamante@ufv.br, tel: 994137755

Equipe de trabalho				
Nome	Departamento/ Setor	Docente/Estudante/ Técnico/Outros	Função no Projeto	Carga Horária no Projeto
Naise Valéria Guimarães Neves	DED	Docente	Coordenador	4h/s
Sara Souza Bustamante	DED/EIN	Estudante	Bolsista	20 h/s
Laisa Medina da Silva	DED/LDH	Técnica	Orientadora	4 h/s
Vanilda de Paiva Bastos	DED/LDH	Técnica	Orientadora	4 h/s
Ana Carolina Santos Silva	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Ana Cláudia Lauriano	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Laiz Fialho da Silva	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Ludimilla Becari Dutra	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s

Raiane de Faria Souza	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Verônica Aparecida da Silva	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Bianca Silva Milagres	DED/EIN	Estudante	Voluntária	4 h/s
Michelle Oliveira Reis Xavier	DBG	Estudante	Voluntária	4 h/s

Apresentação:

A ideia do projeto *LudC-Art: resgatando a cultura lúdica na infância* surgiu após algumas demandas vivenciadas no curso de Educação Infantil para que realizássemos 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. 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. A iniciativa de se concretizar esse trabalho foi inspirada no fato de que a brincadeira se caracteriza como um produto cultural, advindo do contexto e da particularidade de cada grupo considerado, portanto, que cada comunidade local tem seus valores, crenças e costumes próprios. 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. O referido projeto tem como base precípua de ação a caracterização de itinerância e, portanto, é desenvolvido por meio de eventos itinerantes em espaços alternativos diversos e de lazer e em espaços formais de educação. Todo trabalho tem sido realizado por meio de ações interventivas que possibilitam a realização de observações, registros e inferências sobre o comportamento da criança e dos demais envolvidos durante os eventos lúdicos itinerantes. As atividades itinerantes são realizadas por meio de Oficinas de artes plásticas (pintura com diferentes materiais, desenhos, modelagem, recorte, colagem e construção com sucata), onde as crianças realizam de forma livre suas criações artísticas; Oficinas de musicalização com brincadeiras musicais; Atividades com jogos (encaixes, tabuleiros, alvo, corrida, perseguição, esconder, adivinhação e jogos verbais); Oficinas de produção de brinquedos/jogos com sucatas, na qual as crianças têm a oportunidade de construir seu próprio brinquedo; Expressões Dramáticas em que as crianças têm a oportunidade de representar, imitar, fazer de conta, onde planejamos atividades com acessórios para dramatização (cozinha, cabeleireiro, médico e diferentes fantasias e máscaras) e Oficinas com “jogos tradicionais” propostos pelo próprio público atendido; Oficinas de História, onde as crianças ouvem histórias, manipulam os livros e tem a possibilidade de criar sua própria história; Jogos Manipulativos e Jogos/Brincadeiras Livres resgatando jogos tradicionais e reinventando novos jogos. Dessa forma as crianças têm a possibilidade de perpassar por todas as oficinas de acordo com seu interesse. Ao propormos este projeto, buscamos resgatar o valor do brincar e das infâncias, oferecendo as crianças uma ocupação lúdica, prazerosa e que influencie, conseqüentemente, na sua formação enquanto cidadão promovendo assim inúmeras oportunidades de construção do conhecimento sobre o mundo que a cerca. Assim, buscamos causar impacto na área do lazer, inclusão na arte e sua apreciação, além de promoção da cultura local, através da valorização dos saberes existentes nas comunidades a partir dos grupos atendidos. Atendemos 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. Almejamos que a cada ano o projeto aumente o número de demandas, para que o trabalho amplie para além de instituições formais, pois ainda temos como maior demanda em relação às ações do projeto as escolas de educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental. Nossos objetivos vêm sendo alcançados na prática, visto que em cada atendimento conseguimos ampliar a nossa formação através das pesquisas e de trocas com os profissionais envolvidos. Acreditamos que o desenvolvimento desta proposta 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. Esperamos construir novos equipamentos culturais nas comunidades e valorizar os que já existem, ressaltando a importância da integração das estudantes com os profissionais da área de Educação, Assistência Social e Saúde promovida pelo projeto. 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, onde 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 é composta por estudantes de graduação do curso de Licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal de Viçosa. 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.

Ação Artística e Cultural:

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. Além disso, permite que novas formas de brincar surjam ao longo das experiências vivenciadas. 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). Em nossa abordagem, não pretendemos tratar as vivências lúdicas como se fossem algo acrítico e descontextualizado, difundindo a mera ideia 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. 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, onde 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. 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 pesquisarmos 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, musicas, dentre outras. 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 frequente 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. 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. 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), apud 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” (UNESCO, 1948, Art. 27, p 6).

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. 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:

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; 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. A arte, para a criança, significa, conforme o mesmo autor 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 veem 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. 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. 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 anestesiavam 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. 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. 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. 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. 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. 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).

Objetivo Geral:

O objetivo geral é promover atividades lúdicas, prioritariamente, 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.

Objetivos específicos:

- Contactar com as escolas e as secretarias de ação social, educação e saúde 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, centros sociais, abrigos e espaços informais de atendimento à infância 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, abrigos, centros sociais 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 sociali-

zar 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;
- Organizar evento de promoção à Semana Mundial do Brincar;
- 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:

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. A proposta inicial é a de promovermos durante o desenvolvimento do projeto, oficinas temáticas utilizando atividades artísticas e jogos diversos. Com esta proposta, temos a intenção de valorizar os jogos da cultura local, mas também inserir 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, contação de histórias, 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. 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; Apresentar o projeto na comunidade local e circunvizinha; Organizar as demandas surgidas; 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; Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura; 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. 3ª Etapa - Ressignificando nossas ações: Avaliar as atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças; Organizar documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas; Verificar o interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas; Avaliar os impactos do projeto. A formação dos profissionais da área e estagiários serão realizadas por meio de cursos, oficinas, palestras, por meio de conversas informais, relatos, questionários, entre outros. Diante deste percurso metodológico e para respondermos como os objetivos serão atingidos 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 infância 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 educação e de saúde 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; 2.b) Realizar evento institucional em comemoração a Semana Mundial do Brincar; 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 participarem 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) Coparticipar 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. 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.

Impacto Social e Cultural 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. 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. 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. 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. 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 consequentemente, melhorando a qualidade de vida das pessoas e sua integração na sociedade e comunidade universitária, por meio da arte e da cultura.

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 contato por semestre nas secretarias das Prefeituras de Viçosa e cidades que integram a microrregião para verificar o interesse em participar do projeto; Organização de 1 cronograma em cada instituição parceira do projeto de forma que os atendimentos no que se refere ao desenvolvimento das atividades aconteçam quinzenalmente; Realização de 1 oficina temática por mês; Realização de entrevista com a comunidade envolvida no projeto; Publicação de 1 cartilha por ano com as atividades; Realização de grupo de estudos; Realização de 1 feira por ano com os materiais lúdicos e artísticos produzidos pelas crianças; Realização de 1 reunião semanal junto a equipe para planejamento e avaliação das atividades; Produzir brinquedos/jogos com materiais recicláveis.

Público Envolvido:

Prioritariamente, crianças de 2 a 12 anos de idade que vivem nas comunidades que participarão do projeto. No momento não é possível indicar o nº de crianças que serão atendidas no projeto.

Plano de Trabalho

Do mês de Fevereiro a Dezembro de 2016 iremos realizar atendimentos as instituições formais e não formais que atendem crianças de 2 a 12 anos e prestar atendimentos aos eventos locais da cidade de Viçosa e das cidades circunvizinhas, promovendo tardes e manhãs lúdicas em parceria com o Pronatec (Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego), Sinsuv (Sindicato dos Servidores da UFV), Centro Municipal de Educação Dr Januário de Andrade Fontes, Feira Lúdica (parceria com a Secretaria de Cultura Viçosa-MG), participação na Semana do Fazendeiro (Mini-Fazenda Campus UFV), Escola Municipal Dr Juarez de Souza Carmo em Paraguai distrito de Cajuri/MG, Escola Municipal Juarez de Souza Carmo na cidade de São Miguel do Anta/MG, Dia Mundial do Brincar/Campus UFV, 1º de Maio/Campus UFV; outras demandas advindas da comunidade de Viçosa e cidades circunvizinhas. Para cada mês foi proposto um plano de trabalho específico, sendo: Mês 02 Organizar a equipe de trabalho; Levantamento de instituições formais e não formais que ainda não são parceiras; Levantamento dos espaços públicos de lazer e cultura; Reuniões de equipe; Estabelecer parcerias para o desenvolvimento de atividades. Mês 03 Contactar com as secretarias; Articular com os dirigentes das cidades participantes do projeto a viabilização da itinerância do projeto; Capacitar a equipe; Começar grupo de estudo quinzenalmente; Mês 04 Apresentar o projeto aos parceiros; Organizar demandas; Realizar visitas em cada escola; Reuniões de equipe. Mês 05 Avaliar atividades propostas com base no interesse demonstrado pelas crianças; Elaborar/planejar/organizar e realizar as atividades lúdicas. Mês 06 Organizar e confeccionar um acervo de atividades; Realizar excursões aos locais públicos de lazer e cultura; Produzir livros; Realizar oficinas. Mês 07 Avaliar os impactos do projeto; Realizar 1 oficina temática; Reuniões de equipe. Mês 08 Elaborar/planejar/organizar e realizar as atividades; Confeccionar um acervo de atividades; Propor oficinas para as crianças; Avaliar as atividades propostas. Mês 09 Organizar acervo das atividades; Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas; Reuniões equipe. Mês 10 Buscar recursos; Elaborar/planejar/organizar e realizar as atividades lúdicas; Avaliar as atividades propostas; Realizar eventos culturais; Organizar uma feira cultural lúdica; Produzir livros

a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças; Apresentar trabalho no SIA. Mês 11 Buscar recursos e parcerias; Organizar e confeccionar um acervo de atividades; Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas, principalmente em relação ao cumprimento dos objetivos; Organizar uma feira com materiais produzidos pelas crianças. Mês 12 Organizar documento contendo todo o acervo de atividades; Avaliar os impactos do projeto nas comunidades envolvidas; Publicar 1 cartilha por ano com as atividades; Elaborar relatório final do projeto;

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;
- 3) Reuniões entre o coordenador do projeto e o bolsista.

Os instrumentos utilizados para esse acompanhamento e avaliação serão observações participativas, entrevistas semiestruturadas, fotografias e desenhos.

Dos(as) estudantes:

O bolsista será avaliado 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. 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.

Da Comunidade:

A avaliação da comunidade se dará durante os eventos realizados onde buscaremos junto aos participantes de cada ação informações sobre o que acharam das atividades e possíveis sugestões para novas vivências. Com relação às instituições (escolas, centros sociais, etc.) realizaremos duas visitas anuais para aplicação de um questionário de avaliação e utilização de rodas de conversas para buscarmos novas estratégias para atender às necessidades dos nossos parceiros no sentido de integrar a comunidade na construção da valorização da sua própria cultura lúdica, bem como despertar o prazer de conhecer e apreciar a cultura regional e os espaços culturais locais tornando as possibilidades de vivências lúdicas reais para toda a comunidade. Acreditamos que com esse projeto iremos contribuir para a promoção do resgate das vivências lúdicas, bem como da 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.

Financiamento/Infra-estrutura:

O projeto de Extensão “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” é financiado pelo PROCULTURA/UFV. Para realização das ações desenvolvidas, o projeto conta com o apoio do Departamento de Economia Doméstica, da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFV, das Prefeituras e Escolas das cidades envolvidas nas ações do projeto, da Fundação Arthur Bernardes, da Unidade de Educação Infantil – UEI (LDI/LDH) e das Instituições não formais de atendimento à criança que demandam ações deste projeto.

Referências Bibliográficas:

CUNHA, S. R. (org). **Cor, som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

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

FUSARI, M. F. R e FERRAZ, M. H. C. Toledo. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

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

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.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA, UNESCO. **Declaração Universal dos Direitos do Homem**. Disponível em:

<<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>>. Acesso em 09/10/2015.

SCHWARTZ, G. M. **Emoção, aventura e risco - a dinâmica metafórica dos novos estilos**. In: BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. (Org.) **Lazer e estilo de vida**. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2002, p. 139-168.

UCHOA, M. **A arte, o professor de arte e o fazer artístico**. Disponível em:

<<http://www.overmundo.com.br/overblog/a-arte-o-professor-de-arte-e-o-fazer-artistico>>. Acesso em: 09/10/2015.

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

WERNECK, C. L. G. **Recreação e lazer: apontamentos históricos no contexto da Educação Física**. In: WERNECK, C. L. G.; ISAYAMA, H. F. (Org.) **Lazer, Recreação e Educação Física**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p.15-56.