



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

LUDC-ART: RESGATANDO A CULTURA LÚDICA NA INFÂNCIA – UMA PARCERIA COM O MUNICÍPIO DE VIÇOSA E MUNICÍPIOS CIRCUNVIZINHOS

Área Temática: Cultura

Instituição: Universidade Federal de Viçosa (UFV)

Autores: Sara Souza Bustamante ¹; Naíse Valéria Guimarães Neves²; Laísa Medina Silva ³; Vanilda de Paiva Bastos ⁴.

Bolsista do projeto LudC-Art/financiado pelo Procultura/UFV/Discente do curso de Educação Infantil/UFV¹; Prof^a Coordenadora e Orientadora do projeto LudC-Art DED/UFV ²; Educadora Infantil no Laboratório de desenvolvimento Humano/orientadora do projeto LudC-Art/LDH/UFV³; Técnica em Assuntos Educacionais/orientadora do projeto DED/UFV⁴.

Resumo

O “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” é um projeto de extensão vinculado ao curso de Licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal de Viçosa/UFV e tem como principal objetivo promover atividades lúdicas, prioritariamente, com crianças de 2 a 12 anos de idade, a fim de resgatar a cultura lúdica nas diferentes infâncias, realizando experiências lúdicas com crianças e famílias em diferentes espaços da comunidade de Viçosa-MG e cidades circunvizinhas. A proposta de trabalho é desenvolvida com base no plano anual de atividades do projeto, que é organizado para dar subsídio aos seus integrantes e que norteia sua organização. O bolsista organiza a equipe de trabalho, realiza um levantamento sobre os espaços públicos de lazer e cultura existentes na micro-região de Viçosa, buscando estabelecer as parcerias. O trabalho é realizado através de oficinas temáticas, com atividades artísticas e jogos, oferecendo às crianças liberdade para escolher com o que irão brincar. O projeto permite ampliar a formação dos estudantes através de observações e trocas com os profissionais envolvidos, além de possibilitar maior estreitamento das relações universidade-comunidade por meio de práticas e ações extensionistas que valorizam a produção e socialização do conhecimento, fortalecendo o elo entre o saber e o fazer.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Além disso, as ações do projeto permitem 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. Através das ações interventivas, também é possível acontecer a integração acadêmica e articulação das atividades de cultura e arte universitária com as de ensino e de pesquisa, que é feita por meio de eventos que possibilitam a divulgação e submissão de trabalhos realizados pelo projeto.

Palavras-chave: Ludicidade, Cultura, Infância

1. Introdução

O “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” é um projeto de extensão, vinculado ao curso de Licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal de Viçosa (UFV). O projeto é desenvolvido por meio de eventos itinerantes em espaços de atendimento à infância, como escolas, clubes, ruas de lazer, abrigos, dentre outros espaços

Buscamos resgatar o valor do brincar e das infâncias, oferecendo às crianças uma ocupação lúdica, prazerosa e que, conseqüentemente, influencie na sua formação enquanto cidadão, promovendo inúmeras oportunidades de construção do conhecimento sobre o mundo que a cerca.

Através das ações do projeto, é possível 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.

A brincadeira é uma atividade realizada por toda criança, independente de sua cultura ou classe social. Kishimoto (2002) conceitua a brincadeira afirmando que “é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar e





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

continua com seus pares”. Já para Almeida & Casarin (2002) “a brincadeira é uma atividade onde as crianças assimilam e recriam as experiências dos adultos”.

Segundo Benjamin apud Queiroz (2006) afirma que quando a criança brinca, ela faz construções sofisticadas da realidade e desenvolve seu potencial criativo, transformando a função dos objetos para atender seus desejos e se torna capaz de atribuir a tal objeto uma função diferente da que ele realmente exerce, o que contribui muito para o seu desenvolvimento cognitivo, além de lhe possibilitar fazer representações do seu cotidiano.

Deste modo, brincar tem influência no desenvolvimento integral da criança, sendo necessário oferecer espaços informais de lazer, em que ela possa executar brincadeiras livres e que não possuam a aprendizagem de conteúdos como principal objetivo.

Da mesma forma, a arte também tem grande valor na vida da criança, uma vez que ocupa um lugar de grande importância na vida das pessoas e na sociedade desde os primórdios da civilização (FUSARI; FERRAZ, 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. Neste cenário a arte apresenta-se descontextualizada de qualquer situação e vista como passatempo, momento para relaxar e “não fazer nada”.

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. O autor ainda ressalta que a arte para a criança, significa 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.

Acredita-se que a criança tem o direito de viver o presente relativo ao tempo da infância, experimentando o mundo, descobrindo-o e ressignificando-o.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Werneck (2003) 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 cercado 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, considera-se 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 Projeto “LudC-Art” tem como objetivo geral promover atividades lúdicas, prioritariamente, 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 as famílias envolvidas. Além disso, pretende-se:

- Desenvolver atividades lúdicas com crianças de faixas 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 circunvizinhas as quais demonstrarem interesse pela parceria do projeto;
- Propor atividades lúdicas que ressaltam a cultura lúdica e artística local;
- Socializar atividades lúdicas de outras comunidades;



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

- Organizar um acervo de atividades lúdicas integrando todas as comunidades envolvidas no projeto com o propósito de valorizar a cultura local e regional;
- Organizar eventos de promoção à Semana Mundial do Brincar, semana da criança e dentre outros;
- 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;
- Desenvolver ações integradas a outros projetos de extensão e eventos da Universidade Federal de Viçosa, que tem como proposta o atendimento às pessoas no sentido de promover experiências diferenciadas de cultura, lazer, arte, etc.

Todo o trabalho tem sido realizado por meio de ações interventivas que possibilitam a realização de observações, registros e inferências sobre o comportamento e envolvimento da criança e dos demais envolvidos durante os eventos lúdicos itinerantes.

Através das ações interventivas é possível acontecer a integração acadêmica e articulação das atividades de cultura e arte universitária com as de ensino e de pesquisa, que é feita por meio de eventos que possibilitam a divulgação e submissão de trabalhos realizados pelo projeto.

Esta integração acontece em eventos como, Simpósio de integração acadêmica SIA/UFV, Semana Acadêmica de Educação Infantil, rodas de conversa com os calouros do curso de educação infantil, divulgações do projeto nas inscrições dos calouros, publicações e dentre outros.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



2. Metodologia de Trabalho

O Projeto “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” realiza atividades lúdicas, prioritariamente, com crianças de 2 a 12 anos de idade da comunidade da cidade de Viçosa-MG e cidades circunvizinhas. O trabalho é realizado por meio de ações interventivas que possibilitam a realização de observações, registros e análises do comportamento da criança e dos demais envolvidos durante os eventos lúdicos itinerantes.

A proposta de trabalho desenvolve suas ações com base no plano de atividades do projeto que norteia a organização do trabalho anual. Este plano é organizado para dar subsídio aos integrantes do projeto. O bolsista organiza a equipe de trabalho, realiza um levantamento sobre os espaços públicos de lazer e cultura existentes na micro região de Viçosa, buscando estabelecer as parcerias.

A proposta inicial é a de promover oficinas temáticas utilizando atividades artísticas e jogos diversos, oferecendo as crianças liberdade para escolher e decidir com o que irão brincar. Cada atendimento visa privilegiar uma diversidade de experiências lúdicas e culturais que darão sentido às interações que as mesmas realizarão com o meio físico e social.

Com esta proposta, pretende-se valorizar os jogos da cultura local e inserir jogos de outras culturas de forma que seja possível resgatar brincadeiras antigas, considerando suas variações e contrapondo com as brincadeiras contemporâneas que têm como princípio básico a promoção do lazer.

O desenvolvimento deste projeto é proposto em etapas, mas em alguns momentos essas etapas se superpõem.

1ª Etapa - Conhecendo as demandas: Nesta etapa é feita a organização do grupo LudC-Art. É realizado um levantamento sobre instituições formais e não formais que atendem crianças de 2 a 12 anos de idade na cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas. Em seguida, o projeto é apresentado na comunidade local e circunvizinha e é realizada uma organização das demandas surgidas.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

2ª Etapa - Desenvolvendo as atividades (oficinas temáticas, eventos culturais e excursões): É confeccionado e organizado um acervo de atividades. Além disso, são realizadas excursões aos locais públicos de lazer e cultura, bem como eventos culturais de interesse das comunidades envolvidas.



Confecção e acervo dos materiais do projeto

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, 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 e onde planejamos atividades com acessórios para dramatização (cozinha, cabeleireiro, médico e diferentes fantasias e máscaras); Oficinas com “jogos tradicionais” propostos pelo próprio público atendido; Oficinas de História, onde as crianças ouvem histórias, manipulam os livros e tem a

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

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.



Oficinas de artes plásticas - Evento 1ª Estação Lúdica do curso de Educação Infantil
UFV



Atividades com jogos

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Expressões Dramáticas em que as crianças têm a oportunidade de representar, imitar, fazer de conta

3ª Etapa - Ressignificando nossas ações: É feita uma avaliação das atividades propostas, com base no interesse demonstrado pelas crianças; Organização de um documento contendo todo o acervo de atividades desenvolvidas; Verificação do interesse das crianças envolvidas no projeto sobre as atividades propostas; Avaliação dos impactos do projeto.

- Diante deste percurso metodológico e para que seja possível responder como os objetivos serão atingidos e quais as ações possibilitarão a efetivação dos mesmos, delineou-se metas, das quais algumas são apresentadas abaixo:
- Levantamento das instituições não formais de atendimento à infância na cidade de Viçosa e cidades circunvizinhas e nas secretarias de ação social das cidades circunvizinhas e de Viçosa;
- Articulação com os dirigentes das cidades participantes do projeto e viabilização sobre as contrapartidas das instituições que manifestarem interesse no projeto tais como: transportes e materiais de consumo;
- Desenvolvimento de atividades lúdicas, culturais e artísticas de acordo com a demanda e temática de trabalho dos projetos e eventos parceiros;

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

- Levantamento de informações sobre as brincadeiras e jogos na comunidade atendida;
- Planejamento, desenvolvimento e avaliação dos eventos lúdicos itinerantes com a comunidade local;
- Propor oficinas temáticas para as crianças com o intuito de conhecer o acervo de brincadeiras locais;
- Pesquisas de atividades lúdicas característica das comunidades envolvidas no projeto;
- Elaboração de uma cartilha contendo as atividades lúdicas que serão propostas nas comunidades envolvidas;
- Integração entre estudantes em rodas de discussão sobre o trabalho desenvolvido;
- Formação de grupos de estudos e discussões;
- Produção de livros a partir de imagens e textos registrados pelas próprias crianças que participarem das atividades;
- Planejamento de diferentes brinquedos/jogos que podem ser confeccionado com materiais recicláveis construindo um acervo para esses tipos de brinquedos/jogos;
- Desenvolvimento de atividades lúdicas-artísticas-culturais em parceria com diferentes projetos de extensão da Universidade Federal de Viçosa /UFV;
- Levantamento de eventos e revistas para publicação de trabalhos;

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



- Divulgação de trabalhos por meio de blogs, redes sociais e folders.

3. Resultados e Discussões

Acredita-se que os objetivos do projeto vêm sendo alcançados na prática, visto que em cada atendimento é possível ampliar a nossa formação através das pesquisas e de trocas com os profissionais envolvidos.

Os objetivos alcançados até o momento vão além das expectativas, visto que a partir de divulgações do trabalho e dos atendimentos, é possível, a cada dia, atingir um número maior de envolvidos, que buscam sempre pela parceria com o projeto.

Além das parcerias com as escolas, o projeto vem recebendo demandas de estruturação e organização de espaços lúdicos em algumas comunidades. Por realizar um trabalho de itinerância, foi convidado várias vezes para mostrar a organização de um trabalho que permita o público envolvido perpassar pelas atividades de acordo com o seu interesse e fazer o resgate de diversas brincadeiras.

Assim, a equipe do projeto LudC-Art teve a oportunidade de fazer diversas intervenções, de acordo com as demandas que foram surgindo no decorrer dos anos de atuação, como atendimentos itinerantes a instituições com o objetivo de apresentar todo o trabalho desenvolvido à partir de oficinas temáticas, que aconteceu na instituição do bairro Nova Viçosa na cidade de Viçosa-MG, além da organização de uma brinquedoteca na comunidade do Buieié na cidade de Viçosa-MG, que foi estruturada a partir do envolvimento e demanda da própria comunidade.

É possível perceber que a comunidade de Viçosa e das cidades circunvizinhas buscam sempre a parceria do projeto, em que o projeto LudC-Art busca inovar os atendimentos com dinâmicas diferenciadas e propostas de atividades que partem de oficinas temáticas.

Constata-se que o projeto tem levado a esses espaços atividades que despertam o interesse do público, como recursos inovadores, interação da equipe com as



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

crianças e os profissionais envolvidos, dinâmicas de atividades a partir de oficinas, dentre outros.

Este projeto tem possibilitado 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.

Compreende-se a necessidade de oportunizar a integração entre universidade e comunidade, investigando a valorização da cultura local, bem como despertar o prazer de conhecer e apreciar a cultura regional e os espaços culturais locais. Além disso, entende-se que a integração entre ensino, pesquisa e extensão é importante não só para produção do conhecimento por meio das ações desenvolvidas, mas também para a socialização dos discentes no meio acadêmico e comunitário.

Atualmente é realizado atendimento ao Laboratório de Desenvolvimento Infantil/LDI/UFV), Pronatec (Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego), Sinsuv (Sindicato dos Servidores da UFV), Centro Municipal de Educação Doutor Januário de Andrade Fontes (Unidade de Santo Antônio, Unidade de Silvestre e Sede), CRAS de São Miguel do Anta, participação em eventos universitários, como a Semana do Fazendeiro (Mini-Fazenda), Consórcio Intermunicipal de Assistência a Criança e ao Adolescente, Escola Municipal Doutor Juarez de Souza Carmo em Paraguai distrito de Cajuri/MG, Escola Municipal Juarez de Souza Carmo na cidade de São Miguel do Anta/MG, subprojeto interdisciplinar Pibid Educação Infantil (parceria nos eventos que o Pibid realiza) e dentre outras demandas advindas da comunidade de Viçosa e cidades circunvizinhas.

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.

Assim, 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, consequentemente, em sua aprendizagem e em seu desenvolvimento.

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

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.

4. Referências Bibliográficas

ALMEIDA, D. M. de; CASARIN, M. de M. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. **Revista do Centro de Educação**. Universidade Federal de Santa Maria – PR. Acesso em 22/04/2016. Disponível em: <<http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs2.2.2/index.php/educacaoespecial/article/view/5133/3158>>

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

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

LOWENFELD, V. **A Criança e sua Arte**. São Paulo. Mestre Jou, 1977.

MOL, T. L. S; 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.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A; BRANCO, A. U. **Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista**. 2006.

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.

