

PROJETO DE EXTENSÃO: LUDC-ART: RESGATANDO A CULTURA LÚDICA E ARTÍSTICA NA INFÂNCIA

Liliane Fernandes Caiafa Damasceno¹

Mariana Melo Oliveira²

Fernanda Miquelão Ribeiro³

Maria Aparecida dos Santos⁴

Ana Paula Machado Gomes⁵

Karla de Freitas Alves Pinto⁶

INTRODUÇÃO

A ideia do projeto LudC-Art: resgatando a cultura lúdica e artística na infância foi idealizado no ano de 2012 pela professora Naíse Valéria Guimarães Neves da Universidade Federal de Viçosa (UFV). Surgiu após algumas demandas vivenciadas no Curso de Graduação em Educação Infantil da mesma universidade para realização de atividades lúdicas com crianças e suas famílias, em diferentes espaços escolares e não escolares.

O objetivo central dessas atividades era promover o desenvolvimento das crianças, permitindo que elas conhecessem as brincadeiras e manifestações artísticas da sua própria cultura local, além de incentivá-las a explorar e conhecer novas culturas e expressões artísticas da região.

Diante dessas questões, o principal objetivo deste projeto é promover atividades lúdicas com o intuito de resgatar a cultura lúdica popular nas diferentes infâncias, tanto na cidade de Viçosa-MG quanto nas cidades vizinhas. O projeto baseia-se na itinerância, sendo

1 Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal de Viçosa – UFV; Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade de Ciências Humanas do Vale do Piranga; Especialista em Supervisão Escolar, Inspeção Escolar, Orientação Educacional e Gestão Escolar pela Faculdade de Tecnologia São Francisco – FATESF; Graduada em Economia Doméstica e Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa – UFV; Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR; Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no LDI/LDH/UFV, liliane.caiafa@ufv.br;

2 Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal - UF, mariana.m.melo@ufv.br;

3 Mestra em Economia Doméstica pela Universidade Federal de Viçosa – UFV; Especialista em Inspeção Escolar, Supervisão Pedagógica e Orientação Educacional pela Faculdade de Viçosa - FDV; Graduada em Economia Doméstica e Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa – UFV; Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no LDI/LDH/UFV, fernanda.miquelao@ufv.br;

4 Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR; Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no LDI/LDH/UFV, masantos@ufv.br;

5 Mestra em Educação pela Universidade Federal de Viçosa - UFV; Graduada em Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa – UFV; Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no LDI/LDH/UFV, anapaula.gomes@ufv.br;

6 Professor orientador: Cursando MBA Gestão Escolar pela universidade de São Paulo - USP ESALQ; Mestre em Educação pela Universidade Federal de São João Del Rei – UFSJ; Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade de Ciências Humanas do Vale do Piranga, Graduada em Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa – UFV, karlaalvesp@yahoo.com.br.



desenvolvido por meio de eventos móveis em diversos espaços alternativos de lazer, tanto escolares quanto não escolares.

Todas as ações desse projeto são realizadas por meio de intervenções que visam valorizar a cultura lúdica e resgatar brincadeiras populares que foram vivenciadas ao longo de diferentes gerações. Além disso, busca-se proporcionar novos momentos de ludicidade, com o objetivo de aproximar as crianças de sua cultura local e das diversas formas de manifestações artísticas presentes em nossa sociedade.

O projeto é predominantemente composto por estudantes do Curso de Graduação em Educação Infantil da UFV, contando atualmente com 18 integrantes, incluindo a coordenadora. Apesar de ser um projeto do Curso, ele está aberto para a participação de toda a comunidade, permitindo que qualquer pessoa interessada possa ingressar como voluntário. Como resultado, as atividades do projeto ocorrem em instituições educacionais, feiras agrocológicas, eventos na cidade de Viçosa e também na UFV.

Além disso, são realizadas ações entre os membros do projeto, como a confecção de materiais e a criação de conteúdos informativos para o público, que são compartilhados através da plataforma do Instagram e estão relacionados com as temáticas do projeto. Essa plataforma se tornou uma ferramenta importante, especialmente devido à interrupção dos atendimentos presenciais no ano de 2020, devido à pandemia do novo coronavírus. Ela permitiu que pessoas além de Viçosa pudessem conhecer mais sobre as atividades desenvolvidas.

O projeto busca envolver a comunidade de forma ampla, reconhecendo que a construção desse ambiente lúdico é uma tarefa que envolve a participação de todos. Seu último financiamento foi em 2022, pelo PIBEX.

METODOLOGIA

O presente artigo é classificado como um estudo qualitativo, o que significa que envolve uma relação entre o pesquisador e o objeto de estudo, não se baseando apenas em dados numéricos. De acordo com Bogdan e Biklen (2006), a pesquisa qualitativa é fundamentada em certos pilares que sustentam esse tipo de estudo. Esses pilares incluem: a) a fonte direta dos dados na pesquisa qualitativa é o ambiente natural, sendo o pesquisador o principal instrumento; b) a pesquisa qualitativa é descritiva; c) os pesquisadores qualitativos estão mais interessados no processo em si do que nos resultados ou produtos; d) os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados de forma indutiva; e) o significado tem importância vital na abordagem qualitativa.

O artigo em questão é um relato de experiência das ações do Projeto de Extensão LudC-Art - resgatando a cultura lúdica e artística na infância, desenvolvido na Universidade Federal de Viçosa (UFV). O relato apresenta o projeto e descreve as atividades realizadas pelos membros da equipe desde sua criação, com foco nas principais atividades desenvolvidas com as crianças, familiares e professores durante o ano de 2022.

A proposta inicial do projeto LudC-Art consistia em realizar oficinas temáticas que envolvessem atividades artísticas e uma variedade de jogos. O objetivo era valorizar os jogos da cultura local, ao mesmo tempo em que se introduziam novos jogos de outras culturas, a fim de resgatar brincadeiras antigas e explorar suas variações em contraste com as brincadeiras contemporâneas, que têm como objetivo principal promover o lazer. Além das atividades mencionadas, foram desenvolvidas atividades relacionadas à leitura, contação de histórias e dramatizações.

No que diz respeito aos eventos culturais, desde o início do projeto, houve o esforço de identificar junto à comunidade quais eram os eventos característicos da região e, em colaboração com as entidades responsáveis, promovê-los, buscando resgatar a cultura lúdica local.

Todos os anos, desde sua criação, o desenvolvimento desse projeto foi de:

1ª Etapa - Conhecer as demandas, Organizar o grupo LudC-Art; Realizar levantamento sobre instituições formais e não formais que atendem crianças na cidade de Viçosa e região; Apresentar o projeto na comunidade; Organizar as demandas surgidas; Realizar levantamento sobre espaços públicos de lazer, arte e cultura. 2ª Etapa - Desenvolver as atividades (oficinas temáticas e eventos culturais): Organizar e confeccionar um acervo de atividades; Realizar eventos culturais e artísticos de interesse das comunidades envolvidas. 3ª Etapa - Ressignificar as 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.

É importante ressaltar que a avaliação das atividades sempre ocorreu por meio de conversas entre os envolvidos, como professores, familiares e até mesmo as crianças. Com os adultos, algumas vezes, é proposto um questionário a ser respondido ao final das oficinas com perguntas a serem respondidas que possam auxiliar na avaliação.

REFERENCIAL TEÓRICO



A cultura e o lazer são temas de relevância discutidos em nossa sociedade, e encontramos diversas pesquisas que abordam esses assuntos. No entanto, ao examinarmos os projetos desenvolvidos nessa área, observamos que a maior ênfase costuma ser dada a atividades de leitura, contação de histórias e teatro. No entanto, acreditamos que projetos que envolvem cultura, arte e lazer devem abranger uma variedade de formas de vivenciar e expressar a cultura, considerando o lazer, a arte e a ludicidade.

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.

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). Pode-se afirmar que esse direito muitas vezes é negado pela falta de conhecimento e acesso.

Ao analisar as formas de vivências lúdicas enquanto resgate da infância possibilitou-se às comunidades envolvidas não só conhecer sua cultura lúdica, mas também conhecer outras culturas lúdicas por meio de vivências propostas pelas atividades.

Na cultura popular, cabe de um tudo: música, canto, dança, encenações, festas, literatura, jogos, brincadeiras, artesanato, culinária tradicional, etc. Transmitida de geração em geração, de forma oral ou por imitação, ela nasce do conhecimento, dos costumes e tradições de um povo. E por isso mesmo, os contornos são imprecisos, acolhendo as complexas expressões de saberes, fazeres, práticas e artes produzidas por uma comunidade (MINISTÉRIO DA CULTURA, S/D, p.1).

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.

Assim, a experiência estética e os fazeres artísticos têm feito parte da construção cotidiana da vida desde os primeiros passos do homem. 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 (FUSARI; FERRAZ, 1992).

Lowenfeld (1977) afirma que se a arte não for por finalidade a felicidade e a expressão dos 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 da educação infantil veem as produções artísticas de suas crianças?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No início de 2022, a UFV ainda não havia autorizado o retorno dos atendimentos presenciais. Diante dessa situação, a equipe do Projeto LudC-Art realizou reuniões virtuais e decidiu manter seus atendimentos por meio da produção de conteúdos no Instagram para o público. Durante o processo de elaboração desses conteúdos, foi definido um tema para cada semana e o que seria publicado ao longo dela.

O uso dessa ferramenta, até hoje, apresenta vantagens já que quando alguns voluntários não conseguem participar de maneira efetiva nos atendimentos presenciais, eles podem auxiliar nessa parte de pesquisa dos conteúdos para o Instagram. Contudo, uma desvantagem é o retorno do público nas publicações, visto que é de maneira indireta comparado com o presencial.

Após a autorização para os atendimentos presenciais, o projeto teve a oportunidade de realizar intervenções em escolas. Durante essas visitas, são proporcionadas diversas brincadeiras tradicionais que promovem o movimento corporal, tais como corda, peteca, brincadeiras de roda e jogos com bola. Além disso, são apresentados materiais para desenhar e jogos adicionais. É fundamental estabelecer um diálogo com as crianças para identificar suas preferências e explorar como elas brincam.



Além da comunicação com as crianças, também ocorre uma comunicação com diretores e professores. Eles fornecem informações sobre a situação das crianças e nos orientam durante as atividades, oferecendo suporte quando necessário. Essa troca de informações e orientações é fundamental, especialmente considerando que os integrantes do projeto são estudantes em formação para se tornarem professores. A experiência dos profissionais, que vivenciam a prática diária, estimula uma reflexão enriquecedora para todos os envolvidos, contribuindo para o desenvolvimento e aprimoramento das habilidades dos futuros professores.

O projeto também realiza atuações nas feiras agroecológicas da cidade de Viçosa, que são espaços de venda onde pequenos agricultores e artesãos comercializam seus produtos. Levando em consideração o fluxo de pessoas nessas feiras e a presença de famílias que frequentam com seus filhos, existe um espaço infantil dedicado, onde o projeto desenvolve suas atividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em tudo o que foi apresentado, fica evidente que o projeto LudC-Art vai além de atender apenas às necessidades individuais das crianças. Quando se trata de um projeto, é importante considerar o impacto que ele pode ter em toda a comunidade e nas pessoas envolvidas.

Ao levar em conta o contexto mais amplo, o projeto LudC-Art busca promover não apenas o desenvolvimento infantil, mas também o fortalecimento das relações entre as crianças, suas famílias, os professores, os diretores e a comunidade como um todo. Essa abordagem holística permite que o projeto tenha um impacto mais significativo, pois reconhece a importância de considerar todos os aspectos da vida da criança e oferecer suporte e oportunidades para o seu crescimento.

Portanto, o projeto LudC-Art assume um olhar transformador em relação à realidade das crianças, buscando ir além do atendimento individual e trabalhando para promover mudanças positivas na comunidade e nas pessoas envolvidas no projeto.

Reconhecemos que as dificuldades são parte do processo e podem impulsionar a necessidade de mudança, levando à reflexão sobre as ações realizadas. Com o retorno gradual das atividades presenciais, fica evidente a importância de aumentar a visibilidade do projeto, pois existem muitos espaços que podem se beneficiar desses atendimentos. No entanto, é encorajador perceber que as conquistas em pequenos espaços estão se expandindo, permitindo que a informação sobre o projeto seja divulgada para o público.

Diante desse cenário, é necessário continuar buscando estratégias para ampliar a divulgar o projeto LudC-Art, seja por meio de parcerias com outras instituições, divulgação em mídias locais, participação em eventos comunitários ou mesmo por meio do engajamento da própria comunidade e das famílias atendidas.

É importante continuar perseverando, enfrentando os desafios e trabalhando para ampliar a visibilidade do projeto LudC-Art, levando essa informação ao público-alvo. Através desses esforços, será possível promover uma maior conscientização sobre o projeto e alcançar um impacto mais abrangente na comunidade, proporcionando oportunidades e benefícios para um número cada vez maior de crianças e famílias.

O projeto LudC-Art reconhece a dimensão do brincar sem limites etários e valoriza a participação de adultos, que contribuem para enriquecer as experiências lúdicas. A presença e envolvimento dos adultos nas atividades proporcionam um ambiente de interação intergeracional, onde compartilham memórias, emoções e estimulam a criatividade e imaginação em conjunto. Essa abertura para todas as idades promove um senso de união, resgata a essência do brincar e fortalece os laços afetivos entre as pessoas envolvidas.

Portanto, o projeto LudC-Art reafirma que o brincar transcende as fronteiras do tempo e valoriza a participação ativa de adultos, permitindo que cada indivíduo vivencie o prazer e os benefícios do brincar em todas as fases da vida. Essa abordagem inclusiva proporciona um ambiente propício para a interação, aprendizado mútuo e desenvolvimento pleno, onde o brincar se torna uma experiência enriquecedora para todas as pessoas envolvidas.

REFERÊNCIAS

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 2006. 336p.

BRASIL. Prêmio Culturas Populares. Ministério da Cultura. Disponível em: <http://culturaspopulares.cultura.gov.br/entenda-o-que-e-cultura-popular-e-suas-diferentes-manifestações/>. Acesso em: 23 de outubro de 2022.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992. 93p.

LOWENFELD, V. **A Criança e sua Arte**. São Paulo: Mestre Jou, 1977. 6p.

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 p. 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 de outubro de 2022.

WINNICOTT D. W. **O Brincar & a Realidade**. Coleção Psicologia Psicanalítica. Direção de. JAYME SALOMÃO. DEDALUS - Acervo - EACH. 1975.