



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Edital 02/2015

Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX)

ANEXO 02

MODELO DE PROJETO DE EXTENSÃO

Título: Erê - Vamos brincar? Brinquedoteca itinerante e Oficinas Lúdicas
Linha temática: Área temática: Educação. Linha de Extensão: - Temas específicos/desenvolvimento humano; - Infância e adolescência; - Formação de Professoras
Fundamentação Teórica
Apresentação: A palavra Erê vem do yorubá, eré, que significa “brincar” mas também “boa ação ou favor”. O Erê aparece logo em seguida do transe do orixá, ou seja, o Erê é o intermediário entre o iniciado e o orixá. Durante o ritual de iniciação, o Erê é de suma importância, pois é ele que muitas vezes trará as várias mensagens do orixá ao recém-iniciado. Significa ainda o aflorar da criança que cada um guarda dentro de si. Este projeto, portanto, toma, respeitosamente de empréstimo esta palavra para, justamente, qualificar o sentido da cultura lúdica e valorizar os sentidos de infâncias e cultura lúdica, uma vez que há vasta constatação da necessidade de valorizar a criança, os saberes e as práticas que gravitam o universo infantil e lúdico. Atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objeto em si mesmo, produzir prazer desde a sua execução, ou seja, divertir o praticante. É brincando e jogando que a criança aprende de maneira mais natural, pois estas são atividades e vias de interesse da criança que despertam a curiosidade e o prazer em construir conhecimentos, interagindo com o meio físico e social. Portanto, é importante valorizá-las, dando o tempo para que as crianças possam expressar-se ludicamente, aflorando sua criatividade, fantasias, sonhos ou mesmo frustrações, passando a agir e lidar com seus pensamentos e emoções de forma espontânea. É nesse sentido que a brinquedoteca surge como um ambiente preparado para desenvolver atividades lúdicas, tendo como objetivo, comumente, estimular a criança ao brincar, sobretudo em contato com diferentes tipos de jogos e brincadeiras. É um espaço, portanto, de diversão e aprendizado.



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Entretanto, a ludicidade não é apenas divertimento, o brincar é algo que deve ser trabalhado pelo educador, pois é nesse sentido que o próprio Piaget afirma: “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (PIAGET *apud* ALMEIDA, 1974, p. 25).

Um espaço apropriado para a atividade lúdica como a brinquedoteca com profissionais competentes, permite a criança um maior desenvolvimento afetivo. Ao interagir com outras crianças através de brincadeiras, o companheirismo, a disciplina, ao guardar o brinquedo após usá-lo, no comportamento, na sociabilidade, a criatividade, enfim, permite uma “liberdade” ao aprender brincando.

Quando se fala em criança ou infância é comum estabelecer relação com a brincadeira, com o ato de brincar. Esta relação tem sustentação na própria empiricidade do cotidiano humano, mas também em evidências de como a brincadeira contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. Embasado nessas razões, propomos a criação de espaços de brincadeiras e de formações lúdicas como meios de facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento de criança, assim como espaços formativos onde adultos e crianças possam compartilhar experiências que indiquem a brincadeira como meios lúdicos de aprendizagem. Esses espaços, portanto, visam abordar o brincar não apenas como “passatempo”, implicando assim sua importância social, educativa e também em termos de saúde.

Esses espaços, neste projeto, se configuram enquanto brinquedoteca itinerante e oficinas lúdicas. Estes se revelam como valorizadores da brincadeira, onde brincar torna-se significativo em termos de aprendizagens, desenvolvimento e simplesmente como um momento prazeroso.

Os chamados espaços lúdicos, sejam eles as brinquedotecas ou as oficinas, privilegiam as brincadeiras como meios de aprendizagem, desenvolvimento e formação, carregam também um engajamento político à medida que valorizam a cultura infantil em detrimento de uma cultura adultocêntrica, que toma a criança e tudo aquilo que a ela for associado como algo de menor valor e inferior.

Assim, as chamadas culturas lúdicas, sobretudo o que diz respeito aos espaços contemporâneos dedicados às brincadeiras e ao brincar, e mesmo a formação de profissionais que estejam sensíveis a essa questão vem, apesar dos avanços, encontrando uma série de desafios. Estes, todavia, não se restringem aos aspectos de implementações de políticas



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

públicas, mas gravitam também em torno de questões teóricas e metodológicas. As respostas construídas que tentam dar conta dos desafios passam por uma reviravolta no sentido de abordar a temática infância e no modo de se relacionar com a criança.

No campo da educação infantil ou dos estudos relativos à infância, por exemplo, há uma tendência atual, tanto em termos metodológico quanto teórico, em compreender que não é possível falar da infância no singular, pois existiriam vários tipos de infância a depender dos contextos sociais, culturais, históricos, etc. (KRAMER; NUNES; CARVALHO, 2013). Nesse sentido, há também, nesses estudos e militância, uma tendência em valorizar a perspectiva da criança em detrimento da perspectiva do adulto, principalmente sobre as experiências das infâncias. Tal tendência se configura de maneira crítica no que diz respeito à suposta relação de superioridade do adulto para com a criança (CORSARO, 2011).

O movimento, portanto, de valorizar a perspectiva da criança é uma tentativa de superar o chamado “adultocentrismo”. Esse movimento critica uma visão negativa no sentido de que a infância é apreendida como sendo o “desenvolvimento faltante” (a criança que ainda não fala, que ainda não sabe ler, que ainda não entende...) e de modo linear (a ideia de um desenvolvimento unidirecional e de maneira sobreposta). Além disso, há a incapacidade de diálogo, onde o autoritarismo oscila com o excesso da permissividade, relegando à criança um papel de subserviência ou de invisibilidade. Tal movimento, que tem sustentação em vários teóricos, desde os mais clássicos como os trabalhos de Wallon (1989), aos mais atuais (KASTRUP, 1999), compreende a infância como uma fase específica e válida por si mesma, sendo a criança considerada como ator social que constrói realidades (SIROTA, 2001; CRUZ, 2008; OLIVEIRA-FORMOSINHO, 2008; CORSARO, 2011). Tais entendimentos requerem da sociedade a criação de mais espaços lúdicos e, sobretudo do profissional, uma postura que dialogue com a criança e que valorize suas perspectivas diante do mundo, além, como já mencionado, de espaços de vivências infantis alicerçado na tríade brincar-cuidar-educar.

Então o chamado “dar voz às crianças” é um investimento que coloca em andamento uma série de técnicas, manejos, vieses metodológicos que posiciona a criança como ator principal e produtor de discurso e saberes próprios. Do ponto de vista teórico, há a tendência de se pensar o desenvolvimento ou mesmo a aprendizagem, só para citar estes dois exemplos, a partir do que é específico para essa fase da vida e não pelo que a criança ainda não alcançou -



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

nesse caso, se tem a ideia de que a fase adulta é a finalidade última.

Essas tendências e movimentos têm contribuído para a reinvenção de novos papéis, no sentido de estabelecer relações mais dialogadas com as crianças, em sintonia com suas necessidades e com os contextos em que vivem. É nessa perspectiva que a questão do brincar, como dimensão marcante da infância, e do brincar contemporâneo, principalmente no que diz respeito aos espaços sociais disponibilizados, e aí marcadamente encontram-se as brinquedotecas, não devem ser negligenciadas sob pena de, mais uma vez, deixar escapar o que as crianças pensam, sentem, se relacionam, aprendem e se desenvolvem e também, nós adultos, aprendermos com elas.

É verdade que na história humana os espaços de brincar e de brincadeira nem sempre foram negligenciados, mesmo que estes não tenham sido privativos das crianças. Ariès (1978), por exemplo, em seu clássico livro “A história social da criança e da família”, inunda de evidências de como, nas sociedades antigas, os jogos eram práticas sociais de livre convívio entre crianças e adultos, não havendo proibições de jogos para as crianças.

Ao mesmo tempo em que brincava com bonecas, esse menino de quatro a cinco anos praticava o arco, jogava cartas, xadrez (aos seis anos) e participava de jogos de adultos, como o jogo de raquetes e inúmeros jogos de salão. Aos três anos, o menino já participava de um jogo de rimas, que era comum às crianças e aos jovens (p.72).

Ele começa a aprender a montar a cavalo, a atirar e a caçar. Joga jogos de azar (p.73).

Ariès (1978) ainda observa que as crianças tinham acesso a qualquer tipo de jogo e que não havia um sentido moral, capaz de corromper a criança caso ela jogasse certos jogos. “Não se sentia nenhuma repugnância em deixar as crianças jogar, assim que se tornavam capazes, jogos de cartas e de azar, e a dinheiro” (p.78).

Com a moralização do processo educativo da criança e a invenção da escola (ARIÈS, 1978; POSTMAN, 2012), enquanto instituição social fruto da era moderna, o jogo foi quase banido da vida das crianças no contexto escolar, justamente porque o foi interpretado como corruptor, viciante e desviante do desenvolvimento da criança. A escola, em seus primeiros tempos, desencadeou um movimento de banir o jogo (sobretudo de azar) e, por tabela, a dimensão lúdica, a brincadeira e o prazer. Portanto, o jogo, o lúdico e as brincadeiras não eram desejados no mundo escolar, principalmente da sala de aula. Entretanto, alguns jogos e



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

brincadeiras, estavam presentes em espaços restritos, controlados e vigiados nesse próprio mundo.

Do século XVII até nossos dias, a atitude moral com relação aos jogos de azar evoluiu de maneira bastante complexa: à medida que se difundia o sentimento de que o jogo de azar era uma paixão perigosa, um vício grave, a prática tendeu a modificar alguns desses jogos, reduzido o papel do azar - que no entanto ainda subsiste - em benefício do cálculo e do esforço intelectual do jogador: dessa forma, certos jogos de cartas ou de xadrez tornaram-se cada vez menos sujeitos à condenação que atingia o princípio do jogo de azar. (ARIÈS, 1978, p. 91).

Assim, é possível inferir que, mesmo havendo o reconhecimento atual da importância do jogo, da brincadeira e do lúdico na vida das crianças, há representações arcaicas atuando no modo como as pessoas adultas vêem os jogos, o brincar e a brincadeira. Possivelmente essas arcaicas representações, porém atuantes nas práticas cotidianas, contribuam para interpretações de que essa dimensão lúdica seja uma perda de tempo, algo de menor valor, algo que não contribui para a aprendizagem e desenvolvimento.

Sobre o atual reconhecimento da dimensão lúdica para a vida das crianças é importante ressaltar que, pelo menos para educação infantil, os dois pilares que a fundamentam, o educar e o cuidar, precisam estar articulados à dimensão do brincar e do jogo (BRASIL, 1998. RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil).

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas (BRASIL, 1998, p.15).

Ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas idéias e os conhecimentos que têm sobre si mesma, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes e/ou conhecidos (BRASIL, 1998, p. 171).

A partir, principalmente, da obra de Huizinga (2000), que elabora a ideia do jogo como fundadora de cultura e que encerra um sentido em si mesmo, a brincadeira e o jogo têm sido estudado por inúmeros pesquisadores no que diz respeito à cultura (KISHIMOTO, 1993; CARVALHO; MAGALHÃES; PONTES; BICHARA, 2003), as possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem (VYGOTSKI, 1998) ou mesmo como direito das crianças (ALMEIDA, 2006).



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Nesse sentido, o jogo, o brincar e a brincadeira, entendidos como cultura lúdica, têm sido visto como um fenômeno universal, onde a criança é um agente de criação e transmissão desse próprio jogo e brincadeira e que há um direito universal de acesso, mas ao mesmo tempo um direito à diversidade, respeitando as variadas expressões culturais. Entretanto, apesar desse entendimento do lúdico como direito universal, sobram os desafios no sentido de os espaços lúdicos possam ser afirmados.

Justificativa:

De modo ampliado, a cultura lúdica vai ser compreendida como manifestações e processos culturais e artísticos produzidos por crianças, adolescentes e adultos, além de processos de participação e criação coletiva, que valorizam a infância em seu brincar. Nesse sentido, e inspirado na Carta do Rio para Cultura Infância, o brincar é tomado como a principal linguagem e manifestação da infância, assim como também contempla as linguagens e manifestações artísticas e culturais que têm a criança (e também o adolescente) como produtores, gestores e público de produções e processos, sejam eles contemporâneos, tradicionais, eruditos, populares, étnicos, entre outros (BRASIL, 2014).

Além disso, as manifestações e os processos culturais e artísticos, sejam eles infantis e/ou dedicadas às crianças, são importantes e essenciais vias de interpretação, significação e entendimento do mundo.

Com base no artigo 227 da Constituição Federal Brasileira/88 e também ao Estatuto da Criança e Adolescente (ECA, LEI 8069/90), crianças e adolescentes devem ser vistos como sujeitos de direitos e reconhecidos como cidadãos e agentes de cultura em toda sua complexidade. Nestes documentos ainda é possível apreender a ideia de que eles oferecem contribuições relevantes e essenciais para o desenvolvimento humano e cultural do país, devendo assim legitimar a cultura lúdica como manifestação cultural brasileira.

A atividade lúdica, portanto, fornece às crianças um maior e melhor desenvolvimento, seja ele cognitivo, motor, social ou afetivo, pois a criança ao brincar interage com outras crianças, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, o que garante uma maturação na aquisição de novos conhecimentos.

Construindo esse conhecimento através do lúdico, a criança se desenvolve e aprende de maneira mais fácil e divertida, sendo a brincadeira e o jogo, algo próprio da infância,



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

tornando a aprendizagem mais prazerosa (FRIEDMANN *apud* RAUSCHKOLB; SCHEIFLER, 1997; SANTOS, 1997).

Dessa forma, e considerando a importância da valorização da dimensão lúdica, sobretudo no que diz respeito aos espaços que afirmam a cultura lúdica, este projeto nutre suas justificativas à medida que propõe a criação de uma brinquedoteca itinerante para crianças (em escolas, hospitais e ou outros espaços públicos) e de oficinas lúdicas, no âmbito da UNIVASF, envolvendo estudantes e professores. Tal proposta, mesmo que modesta diante dos desafios que assolam em nossa região, sobretudo no que diz respeito às carências desses aspectos segundo a análise da situação dos direitos das crianças do seminário (FUNDAÇÃO ABRINQ, 2011) visa dispor esses espaços para instituições, profissionais e comunidade em geral, dos municípios de Juazeiro (BA) e Petrolina (PE). Afinal, o direito ao brincar é um dos mais violados (ou mesmo ignorado pelos adultos), quando o mesmo é o direito “preferido pelas crianças”.

É mister ainda informar que este projeto tem lastro nos trabalhos desenvolvidos Núcleo de Estudos e Práticas sobre Infâncias e Educação Infantil - NUPIE (Colegiado de Psicologia e Centro de Estudos e Práticas em Psicologia - CEPPSI), onde vários estudantes e profissionais atuam em projetos de extensão (PIBEX 2004 “Infâncias e Educação Infantil: formando profissionais entre saberes, práticas e histórias de vidas” e Cine Infância), pesquisa (O papel ativo da criança na Educação Infantil; As sementeiras nas creches do Projeto Nova Semente: um estudo exploratório sobre as representações sociais da identidade profissional de educadoras infantis; A compreensão da criança acerca da influência dos jogos eletrônicos em sua vida), grupos de estudos, além de estar articulado com o projeto aprovado e financiado pela Facepe (edital 2014/09) que aborda a questão da ludicidade e dos saberes e práticas educacionais na rede de ensino no Vale do São Francisco.

Objetivos:

Serão dois objetivos gerais, um para brinquedoteca e outro para as oficinas lúdicas, cada qual com seus respectivos objetivos específicos.

Objetivos gerais:

- Criar uma brinquedoteca itinerante, em espaços públicos, para as crianças, proporcionando a efetivação de espaços lúdicos;
- Oferecer oficinas lúdicas para comunidade em geral, de modo a qualificar estudantes e



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

profissionais a respeito da temática infância;

Objetivos específicos:

- sobre a brinquedoteca itinerante:

- a) promover campanha de arrecadação de brinquedos;
- b) capacitar estudantes para atuarem como facilitadores da brinquedoteca;
- c) disponibilizar o serviço da brinquedoteca itinerante;

- sobre as oficinas lúdicas:

- a) convidar profissionais especializados em cultura lúdica para facilitar as oficinas;
- b) organizar e divulgar o cronograma das oficinas lúdicas;

Metas:

De maneira semelhante aos objetivos, as metas estão divididas às que correspondem à brinquedoteca e às oficinas lúdicas.

Brinquedoteca itinerante

De maneira geral:

Afirmar, através da brinquedoteca itinerante, os espaços lúdicos em locais públicos, sejam instituições de ensino, hospitais e ou outros espaços públicos, como as praças dos municípios de Juazeiro e Petrolina, de modo que as crianças da região tenham mais acesso a espaços dessa natureza.

De maneira específica:

Disponibilizar o espaço da brinquedoteca itinerante no âmbito das instituições públicas de ensino superior dos municípios de Juazeiro e Petrolina (Universidade do Estado de Pernambuco – UPE; Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina – FACAPE; Instituto Federal do Sertão Pernambucano IF-Sertão; Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF - Campus Juazeiro, Petrolina Centro e Campos ciências agrárias - e Universidade Estadual da Bahia – UNEB, campus Juazeiro).

Disponibilizar o espaço da brinquedoteca em hospitais, no Parque Josefa Coelho, na Orla de Petrolina e na Nova Orla de Juazeiro e ou outros espaços públicos;

Disponibilizar o espaço da brinquedoteca em escolas públicas que requisitarem o serviço.

Para que haja frequência de público serão feitas divulgações antes das disponibilizações da brinquedoteca itinerante.



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Oficinas lúdicas:

De maneira geral:

Qualificar adultos, profissionais e estudantes, além de crianças no convívio direto com esses adultos, na arte lúdica, através de oficinas.

De maneira específica:

Serão ofertadas 10 oficinas lúdicas ao longo do ano, em periodicidade mensal, aberta para crianças e adultos. Estima-se atender 500 pessoas, entre adultos e crianças.

Resultados Esperados:

Efetivar a brinquedoteca itinerante em 8 espaços de instituições públicas de ensino superior dos municípios de Juazeiro e Petrolina, atendendo crianças, parentes (ou não) de funcionários e ou estudantes;

Efetivar os serviços da brinquedoteca itinerante em três espaços públicos dos municípios de Juazeiro e Petrolina (Parque Josefa Coelho, na Orla de Petrolina e na Nova Orla de Juazeiro), além de hospitais que atendem crianças;

Qualificar 500 pessoas, entre crianças e adultos (profissionais e estudantes) ao longo da oferta de 10 oficinas lúdicas.

Estes resultados serão aferidos através de folhas de frequências, fichas de avaliação e registros fotográficos.

No que tange à produção acadêmica, espera-se que este projeto traga frutos em termos de apresentações em eventos de extensão, como apresentação oral e/ou pôster em eventos promovidos pela Univasf e/ou outras instituições, pelo menos, a produção de dois artigos em revistas da área, além, obviamente, dos relatórios demandados pela Pro-Reitoria de Extensão da Univasf PROEX/UNIVASF.

Por fim, espera-se que as crianças encontrem na brinquedoteca itinerante, espaços de prazer, que possam se divertir, aprender, se desenvolver e que se sintam respeitadas em sua condição de ser criança. Em relação aos espaços lúdicos, tem-se a expectativa que os participantes conheçam e pratiquem artes que enriqueçam suas vidas e entendam que o lúdico pode e deve fazer parte de suas vidas profissionais.

Metodologias:

De acordo com “A Carta do Rio para Cultura Infância”, elaborada com base nas discussões realizadas no Centro de Referência Cultura Infância – Teatro Jockey – Rio de Janeiro, entre



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

23 e 24 de setembro de 2014, por ocasião do I Fórum Nacional Cultura Infância, são apresentados quatro eixos (e suas respectivas dimensões): tempo, espaço, linguagem e educação. Estes são tomados como inspiração para o referido projeto, uma vez que estarão norteando as ações da brinquedoteca itinerante e das oficinas lúdicas. Assim, em linhas gerais, e adaptados ao escopo deste projeto, estão compreendidos da seguinte forma:

Eixo Tempo - Dimensões contempladas: O Brincar, Tempo e infância, Infância e memória.

Nesse eixo propõe-se: garantir o tempo presente da criança para brincar, incentivando também os adultos à prática lúdica, de modo que compreendam e se sensibilizem para o universo da infância; reconhecer, declarar e assegurar o exercício e tempo da infância em constante criação e recriação, dando visibilidade e prioridade absoluta à sua cultura; garantir o compartilhamento e troca entre as várias gerações e entre os mestres da cultura da infância, detentores dos saberes relacionados aos brinquedos e às brincadeiras.

Eixo Espaço - Dimensões contempladas: Todos os espaços são entendidos como espaços potentes de cultura e cidadania, e onde a questão geográfica e territorial é destacada visando o reconhecimento da diversidade em cada modo de viver, de estar e conviver em variados ambientes;

Eixo Linguagem - Dimensões contempladas: fomento, formação, estímulo, manutenção, circulação, intercâmbio e reconhecimento.

Este eixo se caracteriza por: estimular a criação, produção, manutenção e circulação de produções que tenham a criança como público e como agente de cultura; trabalhar em rede de modo a potencializar ações de formação, articulação e intercâmbio.

Eixo Educação - Dimensões contempladas: fomento, formação, estímulo, manutenção, circulação, intercâmbio e reconhecimento.

Este eixo tem por base: identificar, promover e fomentar ações culturais que reconheçam as crianças como geradores, produtores e gestores de cultura em seus processos formativos (formais e não formais); garantir processos dialógicos, continuados e transversais de formação em cultura da infância e arte como via de interpretação, significação e entendimento do mundo, para todos os agentes educativos (educadores, mediadores, gestores), contemplando as linguagens das artes, as culturas tradicionais de matrizes africanas e indígenas, as culturas populares, a diversidade biocultural e a acessibilidade;

Ainda é importante retomar a informação de que este projeto faz parte dos empreendimentos



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

do Núcleo de Estudos e Práticas sobre Infâncias e Educação Infantil - NUPIE (Colegiado de Psicologia e CEPPSI – Centro de Estudos e Práticas em Psicologia), tendo vários estudantes e profissionais envolvidos, além de estar articulado com o projeto aprovado e financiado pela Facepe (2014/09) que aborda a questão ERÊ - Infâncias e educação infantil: desenvolvendo saberes e práticas educacionais na rede de ensino no Vale do São Francisco. Isto significa dizer que já existe uma articulação e estrutura que viabiliza a efetivação do referido projeto.

Posta estas informações e assumindo A Carta do Rio para Cultura Infância que inspira, sobretudo em termos metodológicos, a presente proposta, o presente projeto, “Erê: Vamos brincar? Oficinas Lúdicas e Brinquedoteca itinerante”, em termos de etapas, pretende:

1. Promover campanha de arrecadação de brinquedos;
2. Adquirir com o recurso financiado pelo projeto aprovada da Facepe (2014/09) estrutura para teatro de fantoches;
3. Qualificar estudante bolsista (01), estudantes voluntários (02) e estudantes colaboradores (03) na prática da brinquedoteca, juntamente com o apoio de professores que atuam com essa temática, sobretudo professores da Uneb, que são colaboradores deste projeto;
4. Organizar cronograma das oficinas lúdicas com a participação dos professores e profissionais colaboradores do projeto;

Durante todo o processo, tanto da brinquedoteca itinerante, quanto das oficinas lúdicas, os registros serão desenvolvidos através de frequências, fotografias, avaliações dos participantes e diários de campo para os estudantes. Tais registros servirão como dados para análises qualitativa e quantitativa, e mesmo para avaliações do projeto.

Plano de Trabalho do Coordenador:

- Acompanhar de maneira sistematizada todas as fases de implantação e implementação do projeto;
- Avaliar processualmente o desenvolvimento do projeto fazendo os ajustes quando necessários para a obtenção dos resultados;
- Organizar e promover as devidas divulgações e publicações;
- Prestar conta em termos de relatório e outras exigências institucionais à



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Univasf/PROEX

- Acompanhar, orientar e avaliar o trabalho do estudante bolsista no referido projeto;

Plano de Trabalho do Bolsista:

- Mobilização da comunidade acadêmica e comunidade externa para divulgar e participar do Projeto – Março 2015;
- Contato com escolas de educação infantil para divulgar e promover as brinquedotecas itinerantes e as oficinas lúdicas – março a novembro de 2015;
- Registro em diário de campo das atividades realizadas – durante toda a execução do projeto;
- Elaboração de relatórios mensais para a PROEX - durante toda a execução do projeto;
- Participação em campanhas para aquisição de materiais e equipamentos - março a junho de 2015;
- Planejamento e execução das atividades da brinquedoteca e das oficinas lúdicas - março a novembro de 2015;
- Participação na produção de artigos sobre a experiência para publicação em revistas especializadas – dezembro de 2015 a março de 2016;
- Participação nas mostras de extensão da UNIVASF – todas as vezes, na duração do projeto, que houver oportunidade e chamada da instituição;
- Produção de relatório Final para a PROEX – Março de 2016;

Referência Bibliográfica:

ALMEIDA, D. B. L. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 27, n. 95, p. 541-551, maio/ago. 2006.

ALMEIDA, P. N.. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.

ARIÈS, P. **A história Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro, editora LTC, 1978.

BRASIL, **Carta do Rio para Cultura Infância**. Fórum Nacional Cultura Infância, iniciativa do Ministério da Cultura por meio da Secretaria das Políticas Culturais e Secretaria da Cidadania e Identidade Cultural, Rio de Janeiro: RJ, 2014.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** . LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei n.o 9.394, de 1996. Brasília: Subsecretaria de Edições Técnicas, 1997.



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, A. M. A.; MAGALHÃES, C. M. C.; PONTES, F. A. R.; BICHARA, I. D. (Ed.). **Brincadeira e cultura: Viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CORSARO, William. A. **Sociologia na Infância**. Porto Alegre, Rio Grande do Sul: Artmed, 2011.

CRUZ, S. (Org.). **A criança fala**. São Paulo : Cortez, 2008.

FUNDAÇÃO ABRINQ. **Análise da situação dos direitos das crianças do Semiárido**. São Paulo, SP: 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KASTRUP, V. **A invenção de si e do mundo**. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**. São Paulo: Cortez, 1993.

KRAMER, S. NUNES, M. F. E CARVALHO, M. C. **Educação infantil: formação e responsabilidade**. Campinas, SP; Papyrus, 2013.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia. (org.) **A escola vista pelas crianças**. Porto, Portugal: Porto Editora, 2008.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2012.

RAUSCHKOLB, E. C.; SCHEIFLER, N. L. Lúdico Um mundo de conhecimento e satisfação para o desenvolvimento das inteligências múltiplas. **Revista de divulgação científica da Universidade de Contestado UnC**, Santa Catarina, v. 6, n. 2, p. 149-153, jul./dez.1997.

SANTOS, S. M. (org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SIROTA, R.. Emergência de uma Sociologia da Infância: Evolução do Objeto e do Olhar. **Cadernos de Pesquisa**, Nº 112, p. 7-31/, março/ 2001.

VYGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Editora Manole, 1989.



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Público-Alvo: Crianças e pais, estudantes e profissionais que atuam e ou se interessam pela temática infância	Nº de Pessoas Beneficiadas	300 crianças e ou pais (nas brinquedoteca itinerante) 400 estudantes e profissionais que atuam e ou se interessam pela temática infância (nas oficinas lúdicas)
Cronograma de Execução		
Evento	Período	Observações
Reunião com a equipe de trabalho	Março de 2015	
Organização e elaboração detalhada da brinquedoteca e das oficinas	Março de 2015	
Mobilização da comunidade acadêmica e comunidade externa para de divulgar e participar do Projeto	Março de 2015	
Contato com escolas de educação infantil para divulgar e promover as brinquedotecas itinerantes e as oficinas lúdicas	Março a novembro de 2015	
Participação em campanhas para aquisição de materiais e equipamentos	Março a junho de 2015	
Efetivação da brinquedoteca e das oficinas	Abril a novembro de 2015	
Planejamento e execução das atividades da brinquedoteca e das oficinas lúdicas	Março a novembro de 2015	
Registro em diário de campo das atividades realizadas – durante toda a execução do projeto	Março a dezembro de 2015	
Participação na produção de artigos sobre a experiência para publicação em revistas especializadas	Dezembro de 2015 a março de 2016	
Participação nas mostras de extensão da UNIVASF – todas as vezes, na duração do projeto, que houver oportunidade e chamada da instituição	Durante todo o desenvolvimento do projeto.	



Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX
Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – 56.304-205 - Petrolina- PE
Telefax: 87 2101- 6768 www.univasf.edu.br

Avaliação da oferta do segundo curso	Dezembro de 2014	
Elaboração e divulgação de Relatórios	Março de 2016	
Acompanhamento e Avaliação		
Indicadores: <ul style="list-style-type: none">• Lista de presença dos participantes para cada evento das oficinas;• Registro das ações da brinquedoteca itinerante;• Avaliação dos participantes;		
Sistemática: <p>As ações da brinquedoteca itinerante ocorrerão uma vez por mês, assim como as oficinas lúdicas. A brinquedoteca ocorrerá em dia e horário negociado com os responsáveis pelos espaços onde a brinquedoteca ocorrerá, assim como de acordo com a disponibilidade das crianças que irão participar. As oficinas lúdicas irão ocorrer aos sábados, das 8h às 12h, nas instalações da UNIVASF. A cada encontro será passada uma lista de presença e feito registros. Sobre as oficinas, haverá avaliação, seja em forma de questionários ou como autoavaliação (via depoimentos das experiências vivenciadas no âmbito da capacitação).</p>		
Proposta Orçamentária		
Rubrica	Justificativas	Valor (R\$)
Custeio		
Bolsa de Extensão		R\$ 4.800,00
Material de Consumo		
Outros Serviços de Terceiros – Pessoa Jurídica		
Total		R\$ 4.800,00
Co-Financiamento		
(Informe se o Projeto terá outro financiamento além do PIBEX – 2015/2016)		
Agências de Fomento	Quais? FACEPE (Edital Facepe 09/2014 – “Projeto ERÊ - Infâncias e educação infantil: desenvolvendo saberes e práticas educacionais na rede de ensino no Vale do São Francisco”, pois tem interface com o presente projeto a ser submetido, sobretudo no que diz respeito a aquisição de equipamentos).	
Outros		