

UM OLHAR PARA A INFÂNCIA ATRAVÉS DO RESGATE CULTURAL DE ATIVIDADES LÚDICAS NO MUNICÍPIO DE VIÇOSA-MG E CIDADES CIRCUNVIZINHAS

A look for childhood through the redemption of cultural recreational activities in Viçosa-MG and surrounding cities

Laísa Medina Silva - Universidade Federal de Viçosa - Educadora Infantil na Unidade de Educação Infantil – UEI DED\UFV – Viçosa-MG. Orientadora do projeto LudC-Art.

Naise Valéria Guimarães Neves - Universidade Federal de Viçosa - Economista Doméstica. M. S em Economia Doméstica. Orientadora e Coordenadora do projeto LudC-Art. Professora DED\UFV- Viçosa-MG.

Vanilda de Paiva Bastos - Universidade Federal de Viçosa - Técnica em Assuntos Educacionais UFV – Viçosa-MG. Orientadora do projeto LudC-Art.

Resumo

Este artigo relata uma parte das ações e experiências vividas pelo Projeto de Extensão "LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância", vinculado ao curso de licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal de Viçosa. Objetivando promover o resgate da cultura lúdica nas diferentes infâncias o projeto realiza atividades que se configuram no resgate de brincadeiras que ressaltam a cultura lúdica e artística local. O público-alvo: crianças de 2 a 12 anos de idade, familiares, educadores, graduandos e comunidade de Viçosa-MG e cidades circunvizinhas. Este artigo busca apresentar algumas reflexões sobre a importância do lúdico e quais são as experiências vivenciadas pelas crianças quando brincam.

Palavras-chave: Ludicidade, Cultura, Infância.

Abstract

This article reports some of the actions and experiences of the Extension Project "LudC-Art: Rescuing Childhood Playful Culture", linked to the degree course in Early Childhood Education at the Federal University of Viçosa. Aiming to promote the rescue of play culture in different childhoods project conducts activities that are configured in the rescue of games that highlight the play culture and local art. The target audience: children 2-12 years old, family members, educators, graduate students and community Viçosa-MG and surrounding cities. This article aims to present some reflections on the importance of playfulness and what are the experiences of the children at play.

Keywords: Playfulness, Culture, Childhood.

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

A proposta de criação do projeto surgiu após algumas demandas vivenciadas pelo curso de Educação Infantil para desenvolvimento de atividades lúdicas com as crianças, em diferentes espaços formais e informais de educação. As demandas para essas ações surgiram desde o ano de 2009 bem antes do projeto ser pensado, tendo a parceria e o interesse de várias instituições, visando o desenvolvimento de atividades lúdicas com crianças e suas respectivas famílias.

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.

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 e informais de educação. As atividades itinerantes são realizadas por meio de oficinas de artes plásticas (pintura com diferentes materiais, desenhos, modelagem, recorte, colagem e construção com sucata); 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; atividades com acessórios para dramatização (cozinha, cabeleireiro, médico e diferentes fantasias e máscaras) e oficinas com “jogos tradicionais” propostos pelo próprio público atendido.

O projeto é composto por estudantes de graduação do curso de Licenciatura em Educação Infantil da Universidade Federal de Viçosa e se realiza por meio de ações diversas, com o objetivo de promover atividades lúdicas de lazer com crianças de faixa etárias diferentes e familiares das mesmas, podendo ser realizado em espaços diversificados como escola, creches, praças, bairros e outros.

A equipe do projeto se reúne semanalmente para planejar as atividades e confeccionar brinquedos/jogos. São realizados também grupos de estudos buscando o aprimoramento teórico e prático, pensando sempre no público atendido, tendo como instrumento metodológico a entrevista com os profissionais que demandam o atendimento do projeto.

Propomos inicialmente apresentar algumas considerações sobre a importância

do lúdico para a criança. Assim, o presente artigo busca apresentar as experiências vivenciadas, as ações desenvolvidas e quais foram os resultados alcançados até o momento com a atuação deste projeto de Extensão.

A Importância do lúdico para a criança - algumas incursões teóricas

Considerando que a criança está em constante interação com o mundo que a cerca é indispensável que propiciemos às mesmas, diferentes experiências, trocas interpessoais e conteúdos culturais que, interagindo com o processo de maturação biológica, permitam a criança atingir capacidades cada vez mais elaboradas, de conhecer e atuar no mundo físico e social. Para Piaget, o ser humano, desde que nasce, está inserido em um contexto social e, portanto sofre pressões desse meio. Entretanto, essas pressões são assimiladas diferentemente de acordo como o desenvolvimento de cada indivíduo (BARRETO 2001).

Portanto, a criança da qual estamos tratando é aquela que precisa explorar, perguntar, resolver problemas, atuar sobre o meio físico e social para que consiga compreender e construir seu próprio conhecimento sobre o mundo e as coisas que a cerca.

Já é fato que a brincadeira é um direito de toda criança, resguardado pelo *Estatuto da Criança e do Adolescente* - ECA que estabelece em seu artigo 16, o *direito à liberdade* ressaltando no item VI o direito de *brincar, praticar esportes e divertir-se*.

Diante desse direito, ainda encontramos grandes desafios ao se pensar o brincar, visto que é algo pouco conscientizado pelos profissionais da educação como direito da criança, se tornando o brincar muito mais uma obrigação carregada de objetivos para atribuições futuras à propriamente sua ludicidade. O resgate da infância também têm se caracterizado em tentativas frustradas, já que para muitos, esse brincar é entendido em uma dimensão perdida, sem importância social, educativa, política, afetiva e dentre outras.

As vivências lúdicas têm sido pensadas como um mero passatempo não sendo exploradas na íntegra como uma forma de ação coletiva e politizada, subvertendo assim sua lógica. Propomos com esse projeto, que a infância seja pensada como uma forma dialógica de trocas entre as várias culturas existentes, tanto de crianças e adultos, em que possam reviver experiências passadas através de vivências culturais.

As discussões sobre o brincar da criança vêm mostrando uma preocupação com a formação cultural e educacional dos adultos que atuam com a criança sejam eles homens ou mulheres, professores ou não. Visto como um direito da criança e reconhecido pelas legislações que defendem esses direitos torna-se necessário compreender o significado, a função e a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, pois brincar é a primeira forma de cultura. E a cultura é algo que pertence a todos, revelada pela forma como as pessoas vivem e se expressam (NEVES, 2001).

De acordo com Moyles (2006), lidar com o conceito de brincar é como tentar agarrar bolhas de sabão, pois sempre que parece que temos algo a agarrar, sua natureza efêmera impede que o agarremos. O brincar tem muita diversidade e continua nos desafiando nas tentativas de quantificação.

Considerando as peculiaridades de ser criança, utilizamos a brincadeira como instrumento. Segundo Piaget (1976) estas não são apenas uma forma de alívio de tensões ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual delas. Podemos afirmar que a brincadeira é de suma importância para a criança, uma vez que, por meio dela, a criança tem a possibilidade de expor seus sentimentos e vivenciar dados da realidade que a cerca.

O brincar é a atividade primordial da criança e por meio da brincadeira ela desenvolve habilidades e constrói seu conhecimento. Segundo RCNEI (1988), por meio da observação do brincar das crianças, da oferta de materiais adequados e de espaço estruturado é possível organizar e enriquecer as competências imaginativas das crianças.

Para Winnicott (1975), a brincadeira assume importância primordial no desenvolvimento humano, é uma forma de relação do sujeito com a realidade e caminho para o exercício da criação. É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança e o adulto fruem de sua liberdade de criação. As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro, a relação com a realidade externa ou compartilhada.

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

Corroborando com esta ideia Wajskop (1999), defende que a brincadeira deve ser estimulada em espaços educacionais, pois amplia o repertório de experiências e o conhecimento das crianças levando-a a autonomia e a desenvolver atitudes de cooperação. Garantir o espaço da brincadeira é também garantir a possibilidade de educar a criança considerando a sua capacidade de criação de forma voluntária e consciente.

Para Brougère (1998), a brincadeira é um processo de relações interindividuais ligada, em função disso, a cultura. A criança retira elementos de seu ambiente para adaptá-los a suas capacidades. A brincadeira é uma forma de aprendizagem social que necessita ser aprendida. As crianças aprendem a brincar inicialmente com as pessoas que cuidam dela e, em seguida, nas relações que se estabelecem em sua vida, com amigos, colegas de escola, vizinhos, etc.

Complementando a concepção de brincar de Brougère (1998), Meyer (2008) afirma que o brinquedo estimula a representação e a expressão de imagens que

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

Moyles (2006), diz que lidar com o brincar é um meio pelo qual se podem explorar uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Em meios educacionais, o brincar proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite que os adultos compreendam mais sobre as crianças e suas necessidades.

Utilizar o brincar enquanto um instrumento de trabalho é algo desafiador, visto que as definições do brincar são muitas e variadas. As ações do projeto LudC-Art tem o propósito de resgatar as brincadeiras de forma a oportunizar as crianças vivências diferenciadas, pensando nas necessidades de aprendizagem das mesmas através de situações lúdicas.

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

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

Brincando a criança expressa os seus desejos, tem contato com um mundo que é seu, que lhe possibilita lidar com o mundo ao seu redor, superando os seus medos, anseios. Por meio do faz-de-conta, a criança desenvolve a habilidade de pensar sobre as coisas na ausência dos objetos; aprende a lidar com os símbolos, com as suas emoções e conflitos. O brincar contribui para o desenvolvimento da autonomia e da criatividade da criança. Brincando ela está interagindo com o meio e construindo o seu conhecimento.

Neste sentido, buscamos um impacto social 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.

E assim as brincadeiras se iniciam (metodologia de trabalho)

O presente 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.

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.

As atividades desenvolvidas com as crianças são previamente planejadas com a equipe de trabalho, onde são feitas pesquisas, discussões e um planejamento semanal para cada atendimento, pensando na faixa etária atendida, número de crianças e local. Procuramos sempre fazer um levantamento com os responsáveis pela demanda, a fim de saber qual é a necessidade daquele local em termos de atividade, visando sempre o trabalho em parceria.

As ações desenvolvidas no projeto se dão por meio de oficinas temáticas 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.

As oficinas oferecidas possibilitam a criança ter um contato com diferentes materiais. Nas atividades artísticas são disponibilizadas as crianças lápis de cor, giz de cera, canetinhas, pincel, escova de dente para pintura, rolinho de pintura, tintas nas diferentes cores, papel A4, entre outros. Nessa oficina a criança tem a liberdade de se expressar e a possibilidade de explorar os diferentes materiais, tendo a criança autonomia na exploração e no fazer artístico.



Figura 1: Atendimento a Escola Municipal Dr. Juarez de Souza Carmo localizada em Paraguai Distrito de Cajuri/MG com aproximadamente 130 crianças

No decorrer dos atendimentos percebemos o quanto as crianças representam no desenho aquilo que elas vivenciam, observam ou sentem. No espaço planejado para leitura e contação de histórias as crianças exploram todos os recursos que estão disponíveis, e sempre pedem aos adultos para contar uma história, seja de fantoche, história de ficha ou livros. Algumas crianças que já sabem ler começam a contar a

história para o adulto, outras pegam o livro e fazem a interpretação do que estão vendo nas imagens. Por meio desse espaço organizado e planejado para leitura, conhecemos um pouco das crianças e conseguimos interagir com as mesmas. Na maioria das vezes elas trazem cenas do cotidiano quando contam a história. Percebemos que outras brincadeiras vão surgindo a partir dos personagens ali presentes, algumas viram “mamãe”, outros “filhinhos”, outras viram animais ferozes.



Figura 2: Atendimento ao evento 1º de Maio/UFV em comemoração ao dia do trabalhador - Viçosa-MG.

Nas atividades com jogos, disponibilizamos quebra-cabeça, dominó, jogo da memória, boliche, bolinha de gude, jogos de encaixe e diversos outros jogos manipulativos, que possibilitam as crianças brincar sozinhas, com outras crianças ou com algum adulto. Nessa oficina a criança tem a possibilidade de brincar criando suas próprias regras ou seguir as já definidas nos diversos tipos de jogos. A ideia de se trabalhar os diferentes tipos de jogos permite a criança vivenciar e ter experiências em jogos que envolvem a cooperação, a competição, as regras, o ganhar, perder, empatar, dentre as inúmeras experiências que são intensamente vivenciadas nos mais variados jogos. Assim, buscamos trabalhar também com jogos tradicionais e jogos de construção. Chateau (1987) diz que o jogo representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto se sente forte por suas obras a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas.



Figura 3: Comemoração da semana mundial do brincar, casa Vila Giannetti, nº 53 UFV- Viçosa-MG.

Na oficina “do faz de conta” oferecemos uma gama variada de acessórios para a dramatização organizada por meio de kits como, fotográfico, de cozinha, bonecas,

fantasias, telefones, sapatos, fogão e geladeira construído com material de sucata e outros. As crianças ficam livres para imaginar, representar aquilo que elas gostariam. Por meio da brincadeira de “faz-de-conta” a criança traz a tona cenas do seu cotidiano e coloca um sentimento para essa expressão.

Segundo Moyles (2006) a brincadeira é uma maneira ideal de desenvolver a criatividade e imaginação. As crianças ficam livres para criar novas ideias no brincar e podem se expressar à sua própria maneira, especialmente no jogo simbólico e no brincar de faz-de-conta, em que podem inventar papéis e criar uma história, guiadas livremente pela própria imaginação.



Foto 4: Campus UFV Evento 1º de Maio: Comemoração do dia do Trabalhador. Viçosa-MG.

Além das oficinas descritas acima, desenvolvemos com a equipe de voluntários envolvidos, atividades como, confecção de brinquedos, grupos de estudo, dentre outras atividades que vão surgindo de acordo com a necessidade do público atendido.



Foto 5: Reuniões para confecção de brinquedos e planejamento dos atendimentos.

Para os eventos culturais, temos a preocupação de buscar junto à comunidade quais eventos são característicos daquela localidade e, juntamente, com os órgãos responsáveis, promovê-los, buscando o resgate da cultura lúdica daquele local.

Buscamos inserir e valorizar a cultura local, oportunizar e planejar excursões em espaços culturais da comunidade e das comunidades vizinhas. Para que essas ações aconteçam, estabelecemos parcerias com as prefeituras e as escolas envolvidas no projeto, elaboramos um calendário de excursões a diferentes espaços culturais, fazendo com que estes se tornem acessíveis às crianças. Não queremos com essa

proposta "escolarizar" esse tipo de atividade, mas contribuir para o desenvolvimento do gosto, do prazer e do interesse de cada criança em conhecer fatos históricos e contemporâneos de sua região, bem como oportunizar gosto da apreciação da arte e valorização da cultura.

Nesse sentido, o projeto é desenvolvido em etapas que perpassam desde a organização inicial do grupo até a ressignificação das ações.

Principais resultados

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.

Os resultados obtidos até o momento vão além de nossas expectativas, visto que a partir de divulgações do trabalho e dos atendimentos, conseguimos a cada dia atingir um número maior de envolvidos que buscam sempre pela parceria com o projeto. Podemos inferir que isso demonstra movimentos em prol de uma nova concepção da importância da ludicidade na vida das crianças.

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.

Esperamos 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. Contamos com o envolvimento das instituições já parceiras e prefeituras para subsidiar recursos em parceria com a UFV para que o projeto continue a ser desenvolvido (transporte, materiais de consumo, dentre outros).

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.

Sabemos a necessidade de oportunizar essa 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. 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. Esse projeto possibilitará uma 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.

Para que a integração entre a universidade e comunidade aconteça, utilizamos de diversas estratégias que buscam a divulgação do trabalho, como folder, exposição do acervo do projeto, assim como apresentação de trabalhos no Simpósio de Integração Acadêmica SIA/UFV, divulgação do trabalho nos jornais da cidade de Viçosa-MG, divulgação no blog do projeto e entrevista aos profissionais que demandam o atendimento.

A partir dessas estratégias, percebemos a importância e a amplitude do trabalho levado à comunidade viçosense e circunvizinha. Constatamos que o projeto tem levado a esses espaços atividades que despertam o interesse do público, como recursos inovadores, interação da equipe com as crianças e os profissionais envolvidos, dinâmicas de atividades a partir de oficinas e dentre outros.

Conclusão

Ao se pensar na proposta de trabalho desse projeto, podemos inferir que o brincar faz parte do processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança independente de qualquer situação, onde a brincadeira perpassa pela vida em diversas situações e diferentes momentos.

Assim, com o desenvolvimento do projeto proporcionamos as crianças o contato com as diferentes brincadeiras da sua cultura local por meio de momentos lúdicos que parte de oficinas temáticas. Essa organização chama atenção das crianças e dos adultos envolvidos, justamente pelo prazer de vivenciar esse momento que é único para cada criança, tendo oportunidade de transitar pelas atividades de acordo com seu interesse.

Contamos com a participação das famílias e dos professores das crianças, sendo um ponto relevante para o estreitamento das relações entre os envolvidos. O desenvolvimento do projeto vem se consolidando em um rico espaço de trocas e de integração da equipe de discentes com os docentes, e essa integração tem contribuído para o crescimento profissional de ambos envolvidos.

Nesse sentido, o trabalho esta se tornando a cada dia mais efetivo, tendo-se firmado várias parcerias, inclusive para o ano de 2015. A equipe de trabalho vem se preparando para os atendimentos através de reuniões e discussões, fazendo sempre um diálogo com as teorias que respaldam a importância de se fazer o resgate dessas brincadeiras.

Sabemos que o caminho foi longo para chegarmos a um patamar mais elevado de valorizações do trabalho desenvolvido, tendo o foco de que muito ainda deve ser feito para que este projeto atinja outros locais que buscam por essas parcerias.

Enfrentamos diversos obstáculos que por vezes impossibilitaram o projeto levar

o atendimento, como dificuldades com o transporte para locomoção dos voluntários e dos materiais do projeto. Vários foram os impasses encontrados, entretanto o projeto conta, neste ano de 2015, com 1 (um) bolsista PROCULTURA, 20 (vinte) estudantes voluntários do curso de Educação Infantil, 2 (duas) técnicas em Educação Infantil e a coordenadora do projeto.

Apesar das dificuldades a equipe de trabalho buscou um número crescente de parceiros que o projeto vem consolidando ao longo de sua caminhada, dialogando com os mesmos a importância de se ter a colaboração nos materiais, transporte e outros recursos, visto que o projeto não possui recurso financeiro.

Dessa maneira, o projeto leva a ludicidade às crianças, às instituições e suas famílias de forma a fazer com que os envolvidos reconheçam a importância de valorizar a sua cultura local e a brincadeira. Essa experiência tem nos mostrado que é possível construir novos olhares sobre o resgate da cultura lúdica a partir da interação entre a universidade e comunidade.

Fontes de Financiamento

O projeto de Extensão “LudC-Art: Resgatando a Cultura Lúdica na Infância” é financiado pelo PROCULTURA/UFV. Entretanto, em 2013, além desse órgão o projeto recebeu financiamento do PROEXT/MEC. 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 e das Instituições não formais de atendimento à criança que demandam ações deste projeto.

Referências

- BARRETO, M. de L. M. **Procedimentos de representação gráfica da quantidade em crianças de 4 a 6 anos de idade: Uma perspectiva piagetiana.** Campinas, SP: UNICAMP, 2001, Tese (Doutorado). Universidade de Campinas, Campinas.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- CHATEAU, J. **O Jogo e a Criança.** São Paulo: Summus, 1987.
- CRAIDY, M.; KAERCHER, G. E. P. S. **Educação Infantil. Pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.
- MEYER, I. C. R. **Brincar e viver: projetos em educação infantil.** Rio de Janeiro: Wak, 2008.
- MOYLES, J. R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais.** Porto Alegre: Artmed, 2006.
- NEVES, N. V. G. **O brinquedo e a criança: conhecimentos básicos.** Viçosa, MG: UFV/DED, (Apostila de Curso para 33ª SER de Ponte Nova – Curso para Profissionais de Educação Infantil), 2001.
- NEVES, N. V. G. **LudC-Art – Resgatando a Cultura Lúdica na Infância.** Projeto de Extensão/UFV,



2011.

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

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Volume 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

WAJSKOP, G. **Brincar na Escola**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: imago editora Ltda, 1975.