

Projeto Pedagogia na Rua: relato e reflexões das experiências acerca das brincadeiras das crianças através da extensão

Daniane Fatima Quadrado Caminero

Mestranda do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação da Unochapecó. Bolsista do projeto nos anos de 2011 e 2012.

Silvia Maria Alves de Almeida

Coordenadora do Projeto Pedagogia na Rua da Unochapecó. Professora titular da Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó.

Resumo

O projeto de extensão “Pedagogia na Rua” foi desenvolvido na Unochapecó e atende crianças das comunidades de Chapecó e região desde 2006. No decorrer de sua história e atividades, muitas mudanças aconteceram à medida que o projeto se desenvolveu e que as ações foram avaliadas pelos usuários do mesmo. Inicialmente as ações aconteciam nas ruas e praças das comunidades, após, em parceria com as escolas, iniciamos também as atividades no espaço escolar e em instituições não formais. O principal objetivo do projeto nesse período de tempo não sofreu alteração, pois entendemos que trabalhar com as comunidades jogos e brincadeiras antigas visando a interação da criança e da comunidade com uma produção cultural e histórica se faz necessário, visto que muitas crianças desconhecem tal produção.

Palavras-chave: Brinquedos. Brincadeiras. Crianças.

Introdução

A implementação do projeto “Pedagogia na Rua – reelaborando jogos e brincadeiras antigas” deu-se via Programa Permanente de Estudos e Assessoria em Educação – PPEA da Unochapecó. A ideia do projeto surgiu a partir de estudos e discussões realizadas no Curso de Pedagogia da Unochapecó entre professores e

acadêmicos. No decorrer das discussões levantou-se a possibilidade de propor à comunidade dos bairros do município de Chapecó e região um espaço alternativo de lazer e recreação para crianças e familiares, além de proporcionar aos acadêmicos do curso uma maior interação com a comunidade e com as crianças.

Caracteriza-se como um Projeto de Extensão¹ que visa possibilitar a comunidade de modo geral “[...] o acesso dos conhecimentos disponíveis na universidade, pelos meios mais diversos, ao conjunto mais amplo possível de segmentos sociais” (Plano de Desenvolvimento da Extensão, p. 16). A extensão busca também proporcionar a comunidade acadêmica de modo deliberado, o contato com a realidade nos diversos campos de ação profissional e o diálogo com diferentes grupos sociais. Desse modo, as atividades têm como ponto de partida necessidades e demandas das comunidades locais e regionais externas à universidade.

O projeto Pedagogia na Rua tem como objetivos reelaborar e trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras antigas, como forma de valorização da cultura local e regional de comunidades em situação de vulnerabilidade social, comunidades que nem sempre têm acesso a espaços de cultura e lazer, devido às condições econômicas e sociais em que se encontram. Partimos da ideia de reelaborar jogos e brinquedos antigos com a finalidade de proporcionar às crianças um momento de reflexão acerca do que a infância tornou-se na atualidade, excludente e consumista. Com a crescente evolução industrial neste ramo, percebe-se que o brinquedo, especificamente, passou do singular ao plural, os brinquedos e brincadeiras na atualidade são homogêneos e globalizados, as particularidades e subjetividades dos mesmos foram substituídas pela popularidade de alguns brinquedos preferidos pelas crianças na atualidade.

Nesse sentido, o projeto “Pedagogia na Rua” constitui-se um evento educativo, pois possibilita a criança entrar em contato com outras crianças e com

¹ “Em geral, entende-se a extensão como uma ampla variedade de ações projetadas e montadas pela IES ou por um de seus setores, utilizando seus meios físicos e de recursos humanos, para oferecer à sociedade serviços que vão além de cursos formais regulares que fornecem diplomas de graduação, títulos de mestres e doutores e de atividades regulares de pesquisas científicas e tecnológicas e criações culturais de fronteira, mas que tenham impacto direto no desenvolvimento socioeconômico, científico e cultural desta sociedade. A extensão já foi definida como ‘a ligação entre a população e a pesquisa’. A sociedade espera por esta ligação” (SILVA FILHO, p. 2, 2001).

professores, de modo a apropriar-se de novos saberes, experiências e habilidades. O projeto busca promover momentos lúdicos e de interação entre a criança e o adulto, oportunizando a integração entre as práticas de ensino, pesquisa e extensão através do movimento, desencadeando um processo de formação permanente dos acadêmicos a partir da relação teoria e prática, dialogando sobre o processo de formação e desenvolvimento da criança na infância fazendo interlocução com a comunidade regional.

Histórico do Projeto Pedagogia na Rua

O Projeto Pedagogia na Rua iniciou suas atividades em outubro de 2006, no entanto não foi possível obter muitas informações sobre as atividades desenvolvidas nesse ano, pois os registros encontrados sobre o projeto datam de 2007. Neste segundo ano de existência (2007), o projeto ampliou seu campo de atuação, envolveu um número maior de acadêmicos do curso, por meio de trabalho voluntário, e também de regiões atendidas.

No ano de 2008 mantivemos o projeto em parceria com a Rua de Lazer da Prefeitura Municipal de Chapecó, as atividades aconteceram a partir da agenda definida pelo projeto Rua de Lazer, mantivemos nossos objetivos em relação ao projeto com a intenção de possibilitar à comunidade um espaço de lazer e recreação, porém, nesse ano, com os brinquedos e jogos gigantes fornecidos pela prefeitura do município.

No período de março a dezembro de 2009 o projeto atendeu um público permanente que envolveu crianças do bairro Efapi e Programa Viver² e o Programa Verde Vida.³ As crianças que participaram das atividades educativas permanentes

² O Programa Viver atende um público que advém do bairro Quedas do Palmital, município de Chapecó, a comunidade possui comércio local como mercado e algumas oficinas mecânicas, algumas famílias vivem da coleta seletiva do lixo. O público beneficiado tem baixa renda mensal, a grande maioria mora em residência própria, porém em condições precárias, não possuem saneamento básico, são famílias numerosas com baixa escolaridade.

³ O Programa Verde Vida é uma ONG que realiza coleta de materiais reciclados e atende um público beneficiado, é proveniente do bairro Bom Pastor e São Pedro no município de Chapecó. As condições de moradia e trabalho no bairro são precárias, algumas famílias vivem da coleta seletiva do lixo ou são autônomas, trabalhadoras domésticas, trabalhadores informais. As famílias dos adolescentes atendidos possuem uma renda mensal que varia entre um salário mínimo a quatro

são provenientes de uma condição socioeconômica carente. O público atendido esporadicamente envolveu as crianças de 3ª a 4ª séries de algumas escolas no município de Chapecó. Nesse ano as atividades desenvolvidas com crianças que não eram atendidas permanentemente no programa foram de Ruas de Lazer realizadas em escolas de Chapecó e em escolas de municípios vizinhos como na cidade de Paial, Formosa do Sul, Xaxim, São Lourenço do Oeste e Gramado dos Loureiros, parada socioambiental em Chapecó e atividades permanentes realizadas na Unochapecó.

No ano de 2010 as atividades do Projeto Pedagogia na Rua foram desenvolvidas em dois espaços, o Programa Viver e a Comunidade Zanrosso⁴ em Chapecó. Em ambas as comunidades o público atendido pertencia à classe econômica baixa, algumas crianças estavam em situação de risco e vale salientar que, em algumas situações, o projeto representava para as crianças a oportunidade de vivenciar experiências contribuintes à sua formação pessoal e social.

No ano de 2011 o Projeto desenvolveu atividades em escolas e CEIMs⁵ na região de Chapecó, participou em diversos eventos, entre eles as Forças Tarefas, Feira de Economia Solidária, Ruas de Lazer, Corrida Rústica e eventos relacionados ao dia da criança. Nesse ano o Projeto esteve presente nos mais variados espaços com crianças de diferentes condições sociais, e tornou-se possível perceber que, independentemente da classe social, etnia ou faixa etária, existe algo em comum em todas elas: a vontade de brincar.

No decorrer do ano de 2012, o projeto Pedagogia na Rua também atua em parceria com outros projetos de extensão da Unochapecó podendo ser citado como exemplo o projeto Construindo Cidadania Ambiental, Programa Viver e PIBID

salários mínimos. O bairro não possui saneamento básico, as casas no geral são próprias, algumas são alugadas. Os adolescentes atendidos estudam no período do contra turno. Suas famílias são compostas entre dois a cinco membros.

⁴ A comunidade do bairro Zanrosso está localizada próxima à Unochapecó, na grande região do bairro Efapi. As famílias das crianças atendidas são em sua maioria advindas de famílias trabalhadoras assalariadas, compostas por pai, mãe e filhos. Apresentam uma condição financeira estável. O bairro ainda apresenta precariedade nas estradas, sendo a maioria estrada de chão e sem calçada para pedestres. Não há muitos estabelecimentos comerciais, é uma região com muitas moradias. Pelo observado, falta um espaço de lazer para a comunidade e, principalmente, para as crianças, as quais participaram com muito entusiasmo do projeto, por ser uma atividade diferente desenvolvida no bairro.

⁵ Centros de Educação Infantil Municipais.

(Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). Foram inúmeras as atividades, sendo uma das últimas a ser realizada a atividade de natal, a qual aconteceu em um bairro da cidade de Chapecó com crianças carentes; a atividade foi realizada em um campo de futebol da comunidade. Além das atividades desenvolvidas pelo projeto (pintura facial, esculturas de balão, oficina de peteca, oficina de gira-gira, minigincana com corrida de saco...), houve entrega de brinquedos para as crianças arrecadados através de doações feitas pelos moradores da comunidade. Neste ano o projeto atendeu cerca de 1.700 crianças.

Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto de extensão optamos por realizar a leitura dos dados coletados pela abordagem qualitativa, de “natureza” descritiva e analítica, conforme Minayo (2002). De acordo com a autora, a pesquisa caracterizada por essa metodologia busca entender o contexto das relações humanas e tem como objetivo a busca pela compreensão da dinâmica das relações sociais. Nesse sentido, a autora destaca que a abordagem citada procura responder questões bem particulares, de modo que se aprofunda nas relações e ações humanas, sem procurar estatísticas, médias ou equações.

Para a realização da coleta de dados utilizamos-nos da observação participante e de conversas informais com os familiares e crianças que participaram das ações desenvolvidas no projeto de extensão.

De acordo com Barros (1990, p. 76), “[...] a observação é uma das técnicas de coletas de dados imprescindível em toda pesquisa científica. Observar significa aplicar atentamente os sentidos a um objeto para dele adquirir um conhecimento claro e preciso”. Portanto, a observação é uma técnica que auxilia muito o pesquisador, pois traz possibilidades de se obter informações na ocorrência espontânea do fato, ou seja, ao observar, o pesquisador aos poucos vai conhecendo a realidade vivenciada.

Para o registro das falas utilizamos o diário de campo.

Inicialmente o convite era encaminhado para a comunidade via escola, encaminhávamos para as crianças e familiares um convite para participar do projeto aos sábados à tarde, as atividades eram desenvolvidas pelos acadêmicos do curso de Pedagogia numa das ruas de principal acesso da comunidade. Os acadêmicos do curso organizavam-se voluntariamente de modo que cada grupo ficaria responsável por determinada atividade. As atividades de maior destaque no projeto eram a música, a dança, a pintura, o desenho, os jogos e brincadeiras, a contação de histórias e a produção de brinquedos. Com o desenrolar dos anos e após as mudanças que aconteceram no Projeto, na grande maioria das vezes agendávamos com as escolas nossa visita via telefone⁶ ou *e-mail*, algumas vezes ligávamos para as instituições divulgando o projeto. As escolas que já conheciam nosso trabalho ligavam para a Universidade solicitando atendimento nas datas de sua preferência, geralmente associadas a atividades internas da instituição (festa da família, semana da criança, semana de gincana...).

Espaços de atuação do projeto

Percebemos que geralmente as comunidades localizadas nos bairros do município permanecem distantes de outras possibilidades de lazer, vários são os motivos que levam à escassez de atividades de lazer nesses espaços. Dessa forma, entendemos ser de fundamental importância desenvolver um projeto que atenda às necessidades de cada comunidade a partir da recreação e lazer. Partimos do pressuposto de que o lazer, a recreação e a arte estão intimamente ligados à educação, contribuindo assim no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças de forma lúdica e significativa, “[...] pois o fato de se pensar o brincar nos obriga a pensar também na criança que brinca e não podemos pensar na criança que brinca sem pensar também o contexto sociocultural em que acontece o jogo e a brincadeira” (VOLPATO, 2002, p. 26). Nas palavras de Rocha (2005, p. 66), “A atividade lúdica é, assim, uma das formas pelas quais a criança se apropria do mundo, e pela qual o mundo humano penetra em seu processo de constituição

⁶ No início do ano letivo, ligávamos para as secretarias de Educação (Municipal e Estadual) do município, solicitando telefones e endereços das escolas da região para facilitar nosso contato com as mesmas, dessa forma tornava-se possível divulgar o projeto.

enquanto sujeito histórico”. Ao encontro de Rocha (2005), Brougère (2000, p. 65) relata, desse modo, que “Através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado para ela, como é feito, ou foi feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados”, nesse aspecto, salientamos a importância dos brinquedos e das brincadeiras na formação pessoal e social das crianças.

O projeto insere-se na comunidade visando contribuir para a transformação da condição de vida de muitas crianças que, muitas vezes, encontram-se em situação de vulnerabilidade social. Em relação à situação social de crianças e adultos, em seus estudos, Volpato (2002) cita Elkonin, colaborador de Vygotsky na psicologia soviética, este investiga a origem do *jogo* e acredita que o jogo de faz de conta é de origem social, ou seja, os jogos de faz de conta estão relacionados com as condições concretas da vida das crianças na sociedade. Elkonin *apud* Volpato (2002) acredita que, durante séculos que se passaram, talvez o principal fator de desenvolvimento da criança fosse a sua participação direta na vida dos adultos através dos jogos de faz de conta. Outra questão importante a ser colocada para reflexão é que, na tese de Elkonin, o jogo protagonizado nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade sendo resultado das mudanças que ocorreram em relação ao lugar da criança no sistema de relações sociais. Pode-se perceber que o jogo está presente na vida de crianças e adultos desde tempos remotos, sendo este, talvez, responsável por diversas transformações sociais.

Acreditamos que através da interação no grupo, da convivência com o outro por meio da brincadeira, de jogos, produção e reelaboração de brinquedos, a criança terá possibilidades de transformar sua própria realidade, sua visão de mundo e concepção sobre si, sobre o outro e, a partir de suas vivências com esse universo de regras, valores, normas que a cercam, irá vivenciar situações que se aproximam da realidade a qual pertence. Diante disso, torna-se também nosso objetivo enquanto projeto proporcionar às crianças momentos que não são tão comuns em seu cotidiano, momentos esses que despertem curiosidade e lhes possibilitem crescer enquanto sujeitos.

O projeto atua diretamente nas comunidades em variados espaços, destes destacam-se escolas, praças, principais ruas do bairro e até salões comunitários.

Quando as atividades acontecem nas escolas, a organização das oficinas acontece de maneira diferenciada. Diferentemente da praça, rua ou outros espaços onde acontecem atividades com grande fluxo de crianças, na escola organizamo-nos em grupos que podem ser divididos por turma ou faixa etária. Atualmente o projeto atende crianças de 0 a 10 anos.

Brincar: qual o sentido para a criança?

A criança, por meio da brincadeira, cria situações, faz invenções, resolve problemas e busca entender aquilo que se apresenta confuso ou indefinido a sua compreensão. Nessa relação da criança com a brincadeira, é possível a reinvenção de papéis e vivência de sentimentos, emoções que ajudam a criança a conhecer-se e a lidar com esses sentimentos frente ao outro. A brincadeira possibilita também os processos de socialização, estes, presentes diariamente na rotina de crianças e adultos, acabam assumindo importante papel no desenvolvimento integral das crianças, cada qual cria representações simbólicas a respeito do mundo com o qual interage, vivenciando a cada dia novas experiências. A troca/socialização dessas experiências possibilita às demais crianças novos aprendizados diários, humaniza-as em suas relações com os colegas/amigos, além de possibilitar um maior crescimento cognitivo e emocional.

Em tese, brincadeira torna-se uma das principais atividades da criança no período da infância. Segundo Leontiev (1988, p. 122), “[...] Chamamos atividade principal aquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento”. Para o autor, é importante entendermos, a partir do brincar, como as conexões psíquicas são estabelecidas no momento em que a criança está realizando a ação de brincar. A criança reproduz na brincadeira sua própria vida, seus sonhos, seus receios, seus medos, dificuldades e potencialidades. O reconhecimento, o apoio e o incentivo da brincadeira por parte dos pais e professores é condição essencial para o bom desenvolvimento da criança criativa, de autoestima positiva, segura e equilibrada.

A brincadeira pode acontecer através do “faz de conta” ou com brinquedos, criados/feitos pelas crianças ou industrializados. Sobre a história/origem dos brinquedos, o autor Philippe Àries⁷ tenta explicar como estes surgem, para ele, as crianças começaram a imitar as atitudes dos adultos, desse modo surgem os primeiros brinquedos, como exemplo citamos o cavalo de pau, que surge em um período em que o cavalo era o principal meio de transporte na Idade Média. Inúmeros outros exemplos podem ser utilizados para explicar o surgimento do brinquedo nas diferentes sociedades, o chocalho, por exemplo, um dos primeiros brinquedos apresentado aos bebês, desde os tempos mais remotos, era um objeto de adoração entre os indígenas, era um objeto que espantava maus espíritos, por esse motivo devia ser dado aos recém-nascidos.

Estudos mostram que⁸ “Muitos dos mais antigos brinquedos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de pena) foram impostos as crianças, de certa forma, como objetos de culto, e somente mais tarde, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos” (VOLPATO, 2002, p. 19). Desse modo, os brinquedos foram conquistando cada vez mais seu espaço nas sociedades. Na Europa, inicialmente os brinquedos eram elaborados em pequenas oficinas e confeccionados dos mais variados materiais, como madeira e estanho. Em sua essência, eram feitos com arte, artesanalmente, pelos adultos que estavam muito próximos das crianças que o utilizariam e, muitas vezes, pela própria criança. Nesse período, os brinquedos carregavam consigo a particularidade e subjetividade do indivíduo a qual pertenciam.

Por volta do século XVIII, a fabricação industrial dos brinquedos aflora, as pequenas oficinas foram perdendo seu espaço e a pequena produção artesanal é substituída pela produção de brinquedos em série. Com a chegada da industrialização, o autor Walter Benjamin faz uma importante observação, para ele os brinquedos industrializados iniciam um distanciamento entre as crianças e seus pais, que, muitas vezes, produziam juntos o brinquedo. Benjamin critica a produção de brinquedos em série, assim como os brinquedos plastificados, industrializados, para ele, esses brinquedos “modernos” não dão tanto prazer à criança como os

⁷ Citado por Gildo Volpato em seu livro *Jogo, brincadeira e brinquedo*.

⁸ Os primeiros brinquedos da Antiguidade estavam relacionados a objetos sagrados ou religiosos e crenças de determinadas sociedades. Podemos citar como exemplo a dificuldade que alguns historiadores encontraram em distinguir a boneca, brinquedo de criança, de outras imagens e estatuetas, pois, na Antiguidade, as réplicas de objetos domésticos tinham significações religiosas.

construídos em sociedades de outros tempos, com madeira, ossos, argila e outros materiais.

Na atualidade o que vemos diariamente, seja nas redes televisivas ou em outros meios de comunicação, é um incentivo desenfreado em relação ao consumismo na infância. Utilizando a televisão como exemplo, momentaneamente as crianças são bombardeadas com um turbilhão de informações e imagens extremamente coloridas e chamativas com um único objetivo por trás: incentivar cada vez mais o consumismo na infância. Nesse sentido, as crianças pertencentes às camadas sociais com maior poder econômico participam desse novo e lucrativo mercado (para as indústrias, é claro), enquanto as pertencentes às camadas mais pobres ficam fora desse ciclo e muitas vezes são excluídas pelas demais crianças e pela própria sociedade de modo geral.

O brinquedo é considerado um produto cheio de traços culturais específicos de dada sociedade, ele revela cultura, valores e modos de pensar, é rico em significados produzidos pelo homem e é isso que nos permite conhecer traços muito particulares e subjetivos de cada sociedade. Para Brougère:

A imagem do brinquedo sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança. Não é uma visão realista, mas uma imagem do mundo destinada à criança e que esta deverá construir para si própria. O brinquedo se mostra como um objeto complexo que permite a compreensão do funcionamento da cultura. (BROUGÈRE, 2000, p. 9)

Ao estudar a origem dos brinquedos, fica claro que estes são cheios de significados sociais, significados e valores de determinada cultura. Por trás de cada brinquedo existe uma origem, uma história e um objetivo, não podemos deixar isso passar despercebido, é algo que vem acontecendo desde as sociedades primitivas, no entanto, com um diferencial, na atualidade existe a pressão pelo consumo presente nos meios de comunicação que, diariamente, vêm influenciando e incentivando as crianças a um consumismo desenfreado no sentido de que ela será feliz somente se tiver “aquele brinquedo”.

Considerações finais

Poderiam ser citadas aqui tantas outras atividades desenvolvidas pelo projeto ao longo de seus anos de existência, no entanto pensamos ser importante destacar a importância do papel da brincadeira na vida diária dessas crianças, sendo esta uma forma de inserção e compreensão de mundo, de descobertas e de autorrealização, juntamente com outras atividades que venham a ser realizadas no dia a dia. Na brincadeira a criança cria, produz conhecimentos através da experiência, produz novas formas de perceber o que a cerca, interage com o mundo físico e social que se mostra a ela.

Durante a trajetória do projeto, cada vez mais, tornou-se possível perceber que brincadeiras e jogos, principalmente os construídos pelas próprias crianças, são preferidos de meninos e meninas até hoje, o tempo passa e as gerações se renovam, no entanto existem brincadeiras que são muito populares até nossos dias. Podemos citar como exemplo o popular esconde-esconde que, nascido em Atenas, já é praticado há mais de dois mil anos e continua no repertório das crianças. Entre as oficinas realizadas pelo projeto destaca-se a oficina de Peteca e a oficina de Gira-Gira, oficina de pião e outras. Estas são construídas com as crianças nos espaços onde a atividade acontece, com materiais alternativos. Grande parte das crianças surpreende-se com a atividade, algumas relatam que não conheciam tal brinquedo (geralmente referindo-se ao gira-gira) e, logo após acabar sua confecção, querem experimentá-lo. Essas oficinas resgatam, de certa forma, um maior contato das crianças com o brinquedo dando espaço a inúmeras experiências que algumas vezes não acontecem com os brinquedos industrializados, pois a construção artesanal do próprio brinquedo muitas vezes torna-se a brincadeira.

No decorrer dos anos dificuldades, foram encontradas em relação ao projeto, porém este continua a ser realizado nas escolas e demais espaços aos quais as crianças frequentam. Acreditamos que as crianças, assim como a infância, são frutos da cultura e também produtoras da mesma, desse modo é de extrema importância proporcionar a esses sujeitos, muitas vezes “esquecidos” pelo sistema, outras possibilidades e um contato diferente com a cultura a qual pertencem e que, mesmo sem saber, ajudam a produzir. Cohn (2005, p. 33) argumenta que “[...] a diferença entre as crianças e os adultos não é quantitativa, mas qualitativa, a criança não sabe menos, sabe outra coisa”, portanto não podemos deixar de ouvir estes pequenos

sujeitos nem deixar de proporcionar-lhes as experiências que venham a contribuir tanto em sua formação pessoal, como futuros cidadãos, quanto em sua formação educativa.

Pedagogy on the Street Project: Report and Reflections about Children Experiences by Jokes

Abstract

The extension project “Pedagogy on the Street” was developed on Unochapecó and assist children of communities in Chapecó and region since 2006. In the course of its history and activities, many changes have taken place to the extent that the project has developed and its actions were evaluated by users of the project. Initially the actions took place on the streets and squares of the communities, after, in partnership with schools also started activities into the schools and in non-formal institutions. The main objective of the project during this period of time did not suffer any change, because we understand that working with communities ancient games aimed at the interaction of the child and the community with a cultural and historical production is necessary, because many children do not know this type of production

Keywords: Toys. Jokes. Children.

Referências

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Afiliada, 1981.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de. *Projeto de pesquisa: propostas metodológicas*. Rio de Janeiro: Vozes, 1990.

BOUVIER, Suzane Mollo. *Transformação dos modos de socialização das crianças: uma abordagem sociológica*. *Revista Educação e Sociedade*, Campinas, v. 26, n. 91, p. 391-403, 2005. Disponível em: <<http://www.Cedes.Unicamp.Br>>. Acesso em: 15 jan. 2014.

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

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CHAPECÓ, Universidade Comunitária Regional de. Vice-Reitoria de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação. *Plano de Desenvolvimento da Extensão*. Chapecó: Argos, 2003.

COHN, Clarice. *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

SILVA FILHO, Roberto Leal Lobo e. *A extensão universitária: definição, propósitos, estratégias e ferramentas*. Lobo & associados consultoria, 2001. Disponível em: <www.institutolobo.org.br/imagens/pdf/artigos/art_023.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2015.

LEONTIEV, Alexis. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 6. ed. São Paulo: Ícone, 1988.

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia e sociedade*, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

ROCHA, Maria Sílvia Pinto de Moura Librandi da. *Não brinco mais: a (des)construção do brincar no cotidiano educacional*. 2. ed. rev. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

VOLPATO, Gildo. *Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar*. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

Informação bibliográfica deste texto, conforme a NBR 6023:2002 da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT):

ALMEIDA, Silvia Maria Alves de; CAMINERO, Daniane Fatima Quadrado. Projeto Pedagogia na rua: relato e reflexões das experiências acerca das brincadeiras das crianças através da extensão. *Interfaces – Revista de Extensão da UFMG*, Belo Horizonte, v. 2, n. 3, p. 133-146, jul./dez. 2014.