

## 10 ANOS DO PROJETO “DESIGN COM ARTE E CARINHO”

BRUNA DA ROSA MENDES <sup>1</sup> ; VANESSA MONTEIRO DA SILVA <sup>2</sup> ; GILBERTO  
BALBELA CONSONI <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – brunadrm@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – vanessamonteiroasilva@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas – gilberto.consoni@ufpel.edu.br

### APRESENTAÇÃO

O projeto de extensão Inclusão Digital com Arte e Carinho é desenvolvido na Casa do Carinho desde 2007. No ano de criação o projeto se chamava Inclusão Digital - com amor e carinho e era coordenado por Ana Argoud e Gerson Luiz da Silva. Na época, eram lecionadas aulas individuais semanais por bolsistas do projeto. Com isso, conquistaram a criação de um laboratório de informática que possibilitou a inclusão digital das crianças acolhidas.

O público alvo são crianças de 2 anos à 8 anos, com exceção de uma criança de 13 anos que possui deficiência e também reside na casa. A casa do Carinho é um abrigo institucional municipal que recebe crianças tuteladas, ou seja, que sofreram maus tratos, abandono ou foram negligenciados pelos pais e estão sob tutela do estado, onde permanecem na casa até que sejam adotadas ou retornem para a família sanguínea.

Segundo MÜHLEN (2011), o projeto estimula a sensibilidade, a ludicidade e a criatividade das crianças, além de valorizar as suas experiências artísticas. Afirmando a importância do ensino de arte para estimular o interesse e a atenção das crianças, contribuindo para sua autoestima.

Cabe salientar que o projeto se trata de artes e atualmente conta com bolsistas do design e da arquitetura e procura trabalhar com a autoestima das crianças e a criação de vínculos, bem como ensinar através da arte.

### 2. DESENVOLVIMENTO

Atualmente o projeto de extensão mantém a maioria dos objetivos originais que eram: possibilitar às crianças a inclusão digital, construção de um espaço para educação e uso adequado do tempo livre através do fazer artístico no computador e fora dele, com vistas a valorizar as manifestações e potencialidade individuais e em grupo. Porém, devido a furto dos equipamentos do laboratório de informática, atualmente trabalhamos com atividades manuais, por entendermos como Duarte Jr. (2010) a arte-educação é uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento da sensibilidade das pessoas, e ainda que tenhamos mudados as ferramentas, o projeto é de extrema importância para o desenvolvimento das crianças.

Os encontros acontecem semanalmente na Casa do Carinho em horário livre de aula das crianças, sendo dividido em dois momentos as atividades, inicialmente com as crianças de 4,5 a 7 anos e em seguida, das crianças de 2 à 4,5 anos. Inicialmente realizávamos as atividades com todas as crianças conjuntamente, porém algumas se dispersavam e não concluíam a atividade,

então iniciamos a separação por faixa etária o que deixava as crianças mais tranquilas e concentradas, também por estarem assistidas com mais atenção pelas bolsistas. As atividades desenvolvidas são propostas pelas bolsistas que em conjunto decidem o cronograma e os materiais necessários. Visando incentivar a experimentação com matérias já disponíveis como papel sulfite, papel colorido, lápis de cor, caneta hidro cor, tinta, cola e tesoura, bem como o reaproveitamento de materiais como rolo de papel higiênico e revistas antigas.

A proposta é levar atividades educativas e práticas que auxiliem elas a reconhecerem cores, ponto, linhas, números e letras, focado em ações lúdicas, pois, segundo MÜHLEN (2001), A ação lúdica é uma característica essencial da arte e fundamental para o equilíbrio humano.

Como produto da atividade tivemos origamis, desenhos, binóculos de papel e desenhos coletivos. Mas o desenvolvimento da atividade não é pautado em produtos e sim, em processos, pois como afirma Duarte Jr. (1995) a ação, o processo em arte, para as crianças, tem mais importância que o resultado final. A arte infantil não pode ser valorizada apenas pela estética visual, beleza e harmonia. Deve-se considerar o processo, o caminho da elaboração, sentimentos, pensamentos e percepções envolvidas.

### **3. RESULTADOS**

Nosso objetivo que vem sendo desenvolvido com sucesso é o de auxiliar no desenvolvimento social das crianças que vivem no lar, assim como criar uma aproximação que possibilite que elas sintam-se apoiadas e incentivadas a manterem o seu lado criativo através das atividades desenvolvidas. Percebemos também que as crianças possuem certa autonomia desde muito pequenos, o que algumas vezes auxilia na execução das atividades e outras vezes faz com que elas não se adaptem fácil as atividades propostas.

Percebemos com algumas atividades, especialmente as de desenhar, a personalidade de cada criança, umas mais independentes, outras que dificilmente querem seguir exatamente as instruções, outras que sentem a necessidade de que sejam ditos todos os procedimentos das atividades e isso é fundamental para que possamos compreender individualmente o que acontece com cada uma. Além, claro, de receber o carinho e reconhecimento através de abraços e trabalhos feitos para nós, bolsistas.

### **4. AVALIAÇÃO**

As atividades desenvolvidas, apesar de planejadas anteriormente, sofrem alterações conforme o comportamento das crianças, pois entendemos o projeto como um momento de liberdade em contraposição a uma rotina regrada por consequência do modo de vida coletivo e como consequência disso exige flexibilidade por parte das bolsistas, algo fundamental na formação enquanto profissionais, mostrando um panorama real das situações e não mais teórico como as práticas acadêmicas.

As crianças e profissionais do abrigo nos recebem com muito respeito e auxiliam para que as atividades sejam executadas da melhor maneira possível, colaboração essa que nos proporciona maior confiança.

Apesar das atividades não terem um ponto final concreto, podemos perceber os avanços e mudanças que as crianças passam e a criação de laços que

acontece, construindo essa rede de apoio que é tão fundamental para o desenvolvimento das crianças. Com isso, concluo que o projeto não tem um cronograma finito e cada encontro proporciona um aprendizado extremamente válido do ponto de vista enquanto acadêmico e enquanto ser humano.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE JR., João Francisco. **A montanha e o videogame: escritos sobre educação**. Campinas: Papirus, 2010.

DUARTE JR., João Francisco. **Fundamentos estéticos da educação**. Campinas: Papirus, 1995.

MATOS, Lisiane da Silva. MADEIRA, Maria Cristina. MEDEIROS, Rita. Educação Infantil, Linguagem e Aprendizagem numa Perspectiva de Educação Popular. **Revista Eletrônica "Fórum Paulo Freire"**, 2005.

MOÇO, Anderson. 7 Atividades para Educar com Brincadeiras. **Educar para Crescer**, 2010. Acessado em 11 set. 2013. Online. Disponível em <http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/aprendizado-infantil-550375.shtml>

MÜHLEN, Adriana Patzlav. ZAMPERETTI, Maristani Polidori. Novas Tecnologias e Ludicidade nas Artes Visuais: Uma experiência com crianças tuteladas. XX Congresso De Iniciação Científica, III Mostra Científica. **Anais...** Pelotas: UFPel, 2011.

MÜHLEN, Adriane Patzlav von. **A "inclusão digital com arte e carinho": experiências com tecnologias de informação e comunicação e ludicidade nas artes visuais**. 2011. Monografia - Curso de Artes Visuais, Modalidade Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas.

REZENDE, Luciano Galdino de Melo. **Inclusão Digital – Um desafio para o Brasil**. Goiânia, GO - Brasil, 2012.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na Educação Infantil**. 1995. Acessado em 12 set. 2013. Online. Disponível em <http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742.pdf>