

---

Envio do Projeto Revisado e Aprovado

---

Código do Projeto Aprovado

088

**Parte 1 - Dados Cadastrais**

NOME DO ORIENTADOR

Fabiana Carbonera Malinverni de Melo

FORMAÇÃO DO ORIENTADOR (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Possui mestrado em Ciências da Computação, com habilitação em Informática na Educação, pela Universidade Federal de Santa Catarina (2003). Atualmente é Professora Mestre no Centro Universitário Unifacvest, em Lages/SC nas modalidades presencial e EaD. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Superior nos cursos de Licenciatura. Formada em Pedagogia no ensino superior e com especialização em Dificuldades de Aprendizagem pela Universidade do Planalto Catarinense - Lages/SC e Especializada em LIBRAS pela Universidade AVM Educacional e Informática na Educação pela Universidade

Federal de SC. Atualmente é coordenadora do curso de Educação Especial e leciona as disciplinas de Escola e Sociedade, Fundamentos do Transtorno do Espectro Autista, Concepções e Conteúdos de Libras (nível básico) e Libras no regime presencial e na modalidade EaD como Docente /Tutora.

NOME DO PROPONENTE

Ana Lia Oliver Pereira

Matrícula

930871

FORMAÇÃO (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Graduanda em Pedagogia

E-MAIL do ORIENTADOR

prof.fabiana.melo@unifacvest.edu.br

E-MAIL do PROPONENTE (Aluno)

anialivros53@gmail.com

Telefone do Proponente

4998345334

Curso de Graduação do Proponente

06 PEDAGOGIA

## Parte 2 - Descrição do Projeto

### TÍTULO DO PROJETO

Brinquedoteca Itinerante: Espaços Lúdicos para o Desenvolvimento Infantil em Comunidades de Lages - SC

### Início do Projeto

08/03/2022

### Fim do Projeto

14/07/2022

### GRANDE ÁREA E ÁREA DE CONHECIMENTO

Educação

LOCAL DE REALIZAÇÃO: (se envolver outras instituições, exceto a Facvest, será necessário o termo de ciência e concordância da instituição envolvida a ser entregue posteriormente)

Escolas de Ensino Básico e Associações de Moradores de Lages - SC

### RESUMO DO PROJETO

Este projeto de extensão universitária visa criar uma brinquedoteca itinerante que oferecerá espaços lúdicos temporários em comunidades e escolas de Lages - SC. A proposta busca promover o desenvolvimento integral das crianças através do brincar, fornecendo brinquedos e jogos educativos que estimulam habilidades motoras, cognitivas e sociais. O projeto será desenvolvido em três etapas principais: planejamento e capacitação, implementação da brinquedoteca e avaliação dos resultados. Ao levar a brinquedoteca para diferentes locais, espera-se melhorar o acesso das crianças a atividades lúdicas de qualidade, conscientizando também os pais e a comunidade sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. O projeto culminará com um evento de encerramento, onde os resultados serão apresentados à comunidade, fortalecendo os laços sociais e promovendo uma cultura que valorize o brincar como parte essencial da educação e do crescimento saudável das crianças.

**JUSTIFICATIVA** (descrever o problema da pesquisa e sua importância científica e/ou tecnológica e/ou sócio-econômico-ambiental)

O brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, porém muitas comunidades de Lages não dispõem de espaços adequados que estimulem o brincar de forma segura e educativa. A criação de uma brinquedoteca itinerante permitirá levar esses espaços lúdicos até as comunidades mais carentes, proporcionando às crianças acesso a brinquedos, jogos educativos e atividades que promovem o desenvolvimento integral.

#### **OBJETIVO GERAL**

Promover o desenvolvimento infantil através da criação de uma brinquedoteca itinerante, levando espaços lúdicos e educativos para comunidades e escolas de Lages - SC.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** (ou metas)

Estabelecer espaços temporários que ofereçam brinquedos e jogos educativos de qualidade.  
Incentivar o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças através do brincar.  
Envolver a comunidade e os pais na importância do brincar para o desenvolvimento infantil.  
Promover a inclusão social através de atividades lúdicas acessíveis a todas as crianças.

**METODOLOGIA** (caracterização do estudo, população e amostra, instrumentos de medida, coleta de dados, tratamento e análise de dados)

O projeto será desenvolvido em três etapas principais: Etapa 1: Planejamento e Preparação Seleção de comunidades e escolas para a implementação da brinquedoteca itinerante.

Capacitação de monitores e voluntários sobre a importância do brincar e como facilitar atividades lúdicas. Aquisição de brinquedos, jogos e materiais educativos, considerando a diversidade de faixas etárias. Etapa 2: Implementação da Brinquedoteca Itinerante Montagem da brinquedoteca em locais previamente selecionados, como praças, escolas e centros comunitários. Realização de sessões lúdicas com atividades guiadas e brincadeiras livres, incentivando o uso dos brinquedos disponíveis. Promoção de oficinas e palestras para pais e responsáveis sobre o papel do brincar no desenvolvimento infantil. Etapa 3: Avaliação e Encerramento Avaliação do impacto das atividades nas comunidades atendidas, com foco no desenvolvimento infantil observado. Documentação das experiências e aprendizagens adquiridas para futuras iniciativas. Realização de um evento de encerramento para apresentar os resultados e celebrar as conquistas do projeto com a comunidade.

EQUIPE (OPCIONAL) (brevíssimo histórico da equipe e de sua experiência na área do projeto)

Coordenador do Projeto: Fabiana Melo Monitores: Estudantes dos cursos de Pedagogia e Psicologia. Voluntários: Membros das comunidades atendidas e da equipe docente

RESULTADOS ESPERADOS (Hipóteses) - (ressaltar impactos científicos, tecnológicos, econômicos, sociais, ambientais na região e ações de disseminação)

Melhoria no desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças participantes. Aumento da conscientização sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil entre pais e responsáveis. Fortalecimento do vínculo comunitário através da participação em atividades lúdicas. Criação de uma cultura lúdica que valorize o brincar como ferramenta educacional.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kishimoto, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2002. Vygotsky, Lev S. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FORMAS DE COMUNICAÇÃO DOS RESULTADOS (relatório, livros, revistas, artigos, congressos)

Relatório final do projeto. Apresentações em seminários e congressos de educação infantil. Publicação de artigos em revistas acadêmicas e compartilhamento dos resultados em eventos comunitários.



