



Por uma cultura do brincar: experiências do Projeto de Extensão Pedagogia na Rua

Aline Fátima Lazarotto¹ - alinel@unochapeco.edu.br

RESUMO

O Projeto Pedagogia na Rua tem como objetivo promover experiências do brincar em diferentes espaços da comunidade, ressignificando a cultura do brincar. É uma atividade itinerante na qual se organizam espaços lúdicos, envolvendo ateliês de produção de brinquedos, contação de histórias, brincadeiras dirigidas, jogos clássicos, além de diversos brinquedos. O público atendido são crianças de quatro a 12 anos, mas conta com a participação de diferentes sujeitos: familiares, amigos, comunidade. O Pedagogia na Rua busca valorizar o brinquedo e a brincadeira enquanto elementos que acompanham o ser humano em todo o seu processo histórico. Além da alimentação, vestuário e necessidades básicas, o brincar está presente enquanto expressão da vida, pois o ser humano é um ser brincante e o brincar é um elemento da cultura humana.

PALAVRAS-CHAVE

Experiência. Brincar. Extensão.

ABSTRACT

The Education Project at Rua aims to promote experiences of playing in different community spaces, giving new meaning to the play culture of the game. It is an itinerant activity in which they organize recreational areas, involving toys production workshops, storytelling, directed games, classic games, and various toys. The public served are children 4-12 years, but with the participation of different subjects: family, friends, community. The Pedagogy in the pursuit Street valuing the toy and the fun elements while accompanying the human being in all its historical

¹ Professora titular do curso de Pedagogia da Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó). Coordenadora do Programa de Extensão Experiências do Brincar e do Projeto de Extensão Pedagogia na Rua.

process. Besides food, clothing and basic necessities, the play is present as an expression of life, because the human being is a trifling being and the play is an element of human culture.

KEYWORDS

Experience. Play. Extension.

1 Introdução

O curso de Pedagogia, da Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó), por meio do Programa de Extensão Experiências do Brincar, desenvolve ações à comunidade através dos projetos Pedagogia na Rua e Brinquedoteca. Este ensaio se atém às experiências vivenciadas pelo Projeto Pedagogia na Rua, na tentativa de socializar os desafios e as possibilidades que este projeto permite. Busca trazer para o debate a importância da articulação entre a extensão universitária e as realidades da comunidade regional.

O Projeto de Extensão Pedagogia na Rua surgiu em 2006, por meio do curso de Pedagogia, e desde então vem desenvolvendo diversas atividades extensionistas com a comunidade local e regional. Este projeto tem como referência a articulação entre os princípios e diretrizes apontados pela Política de Desenvolvimento de Extensão², da Unochapecó, nos termos do parecer n. 160/CONSUN/2010 (UNOCHAPECÓ, 2010).

A extensão, conforme a Política de Desenvolvimento da Extensão,

[...] objetiva ser capaz de transformar o saber acadêmico em bem público, interligando suas práticas às demandas e necessidades da sociedade, promovendo interligações, ratificando sua missão e visão de produzir e difundir conhecimentos, contribuindo com o desenvolvimento da comunidade regional (UNOCHAPECÓ, 2010, p. 8).

O Projeto Pedagogia na Rua tem como objetivo: promover experiências do brincar em diferentes espaços da comunidade, ressignificando a cultura lúdica da brincadeira, significando jogos, brinquedos e brincadeiras antigas. Dessa forma, promove como forma de valorização da cultura local e regional de comunidades em situação de vulnerabilidade, comunidades que nem sempre têm acesso a espaços de cultura e lazer, devido às condições econômicas e sociais em que se encontram. Além disto, procura desenvolver ações nas comunidades envolvendo crianças na garantia de seus direitos, principalmente o direito de “ser criança”.

Por meio de espaços lúdicos planejados com a comunidade, tanto acadêmica quanto regional, esse projeto busca contribuir na transformação da condição de ser humano dessas crianças, que muitas vezes se encontram em situação de risco. Por intermédio da interação no grupo, da convivência com o outro, por meio de brincadeiras, jogos e produção de brinquedos, a criança terá vivências, aprendizados e, principalmente, elementos para conhecer e transformar sua própria realidade.

Assim, esse projeto constitui-se numa ação itinerante de intervenção educativa, pois possibilita à criança entrar em contato com outras crianças e adultos, de modo a apropriar-se de novos saberes, experiências, habilidades e, dessa forma, socializando-se.

2 Procedimentos metodológicos

O Projeto Pedagogia na Rua busca divulgar a cultura lúdica do brincar em locais previamente agendados, sendo eles escolas, praças, centros comunitários e, por se caracterizar uma atividade itinerante, pode ser realizado em espaços diferentes.

Para realizar a divulgação do Projeto e o agendamento das atividades são realizadas visitas nos espaços, a fim de organizar com a comunidade a realização das ações propostas.

As atividades são primeiramente planejadas entre coordenador do projeto e extensionistas, tendo sempre como fio condutor a experiência do brincar enquanto uma atividade humana. Além dos

2 A política está em processo de revisão.

bolsistas permanentes, o projeto conta com a participação de estudantes voluntários, atividades de aprendizagem de vários componentes curriculares, além de estágios e atividades de pesquisa.

As ações desenvolvidas pelo projeto acontecem regularmente nas quartas, quintas e sábados ao longo do ano e estão organizadas da seguinte forma: nas escolas da rede Municipal e Estadual – Brincando no Recreio; centros comunitários- Brincando e produzindo Brinquedos; praças da região: Rua de Lazer e Feira com produção e trocas de brinquedos; Espaços da Universidade - Grupos de estudos e exposição de brinquedos;

As atividades organizadas nos diferentes espaços são: ateliês de produção de brinquedos, espaços com jogos clássicos, contação de histórias, brincadeiras ao ar livre como pipas, bolas, entre outros. Além destas, são organizados momentos com brincadeiras dirigidas, atendendo não só as crianças, mas todos os sujeitos que estiverem participando.

O caminho trilhado pelo projeto vai ao encontro de ações que possam intervir nos diferentes sujeitos, entre eles: extensionistas, comunidade, estudantes, docentes. Tendo como fio condutor os princípios da pesquisa-ação, que se estruturam a partir do exercício pedagógico configurado como uma ação que cientificiza a prática educativa, a partir de princípios éticos que visualizam a contínua formação e emancipação de todos os sujeitos da prática (FRANCO, 2005, p. 489).

Dentro deste contexto, privilegia-se sempre a intervenção planejada e participativa junto às comunidades para que, desta forma, o diálogo entre os pares esteja sintonizado com as atividades das comunidades. São utilizados como instrumentos para coleta: registros e análises da observação e o diário de campo.

3 A brincadeira enquanto elemento da cultura

Conforme as sociedades foram avançando em âmbitos culturais, estes foram ganhando novas formas e significados. Presente na vida tanto de seres humanos como de animais, o “jogo” ganha uma conotação na existência humana muito além do fenômeno fisiológico. Os humanos não brincam apenas por reflexo, mas brincam como forma de socialização, ou seja, o brincar é um elemento da vida humana que se constitui como base da própria civilização.

As alterações sociais que caracterizam a nova sociedade moderna no início do século XIX, e que serão o ponto de partida para as novas realidades contemporâneas, irão modificar profundamente a forma de ver a brincadeira e seu elemento fundamental que é o brinquedo.

Walter Benjamin (2002) destaca que a emancipação do brinquedo vai distanciar decididamente o brinquedo das relações entre crianças e adultos, tornando-se até estranho para esses. O autor afirma que:

Por outro lado, ninguém é mais castro em relação aos materiais do que crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras. E ao imaginar para crianças bonecas de bétula ou de palha, um berço de vidro ou navios de estanho, os adultos estão na verdade interpretando ser modo a sensibilidade infantil. Madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, e todos eles já eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo era ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos (BENJAMIN, 2002, p. 92).

Mesmos com as mudanças nos modos de se relacionar com os brinquedos, as brincadeiras são hoje elementos primordiais na vida dos seres humanos. Pode-se afirmar que não somente para a criança a brincadeira alimenta o prazer e a felicidade humana, isto porque brincar garante para o sujeito certo distanciamento do real. Assim, em tempos de esvaziamento de experiências significativas, em que o tempo é acelerado e as relações sociais cada vez mais estão marcadas pelo distanciamento dos sujeitos, faz-se necessário redescobrir no brincar uma forma viva de socialização, tão importante para a humanidade.

As brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural exprimindo-se em valores e costumes. Além disto, são consideradas como interpretação de elementos da cultura. O brinquedo,

nesta relação, é marcado por seu valor simbólico e desempenha uma função na brincadeira. De acordo com Gilles Brougère (2000, p. 14): “O brinquedo é assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação”.

As brincadeiras são mediadas não só por um simples momento de “lazer”, mas refletem uma imagem social da sociedade. Ao brincar, a criança se apropria de elementos culturais presentes no meio em qual está inserida. A criança não se encontra fielmente diante do mundo real, mas de uma imagem cultural; ao manipular os brinquedos, ela manipula significações culturais originadas numa determinada sociedade (BROUGÈRE, 2000, p. 43).

De acordo com Adriana Friedmann:

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro); muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores etc. (1992, p. 26)

Trazer o brincar para o eixo de um projeto de extensão direcionado a crianças em formação se torna relevante, pois permite perceber o quanto o brincar é importante e faz-se necessário nos tempos atuais. Se as diferentes formas de brincar ficarem esquecidas no contexto das novas gerações, cada vez mais assistirá-se a um esvaziamento de experiência, pois não mais ter-se-á a possibilidade lúdica de apropriação da cultura de uma forma tão específica humana. Diminuir o tempo da brincadeira, associá-la somente a um recurso de aprendizagem, reduzir o tempo da infância transformando a criança em adulto, um adulto que não brinca, é reduzir a capacidade humana de socialização com seu patrimônio cultural.

Aqui valem as contribuições de Lev Semenovitch Vigotski, que compreende o brincar enquanto uma atividade humana criadora, na qual o autor destaca que:

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado (VIGOTSKI, 1994, p. 128).

Desta maneira, o brinquedo fornece um estágio de transição para criança que ainda não consegue separar o pensamento do objeto real. Para Vigotski:

Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando seus desejos a um ‘eu’ fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições de uma criança são *conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tomar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade*. (1994, p. 131, grifo nosso).

Pensar no brincar enquanto atividade humana da especificidade infantil é reconhecer o quanto esta atividade é importante e relevante para infância. Os espaços direcionados para crianças precisam ser reorganizados a partir do brincar. É possível adentrar no universo infantil ao possibilitar para a criança o espaço da brincadeira.

Independente de sua condição material, a criança cria a seu modo espaços e tempo para o brincar e o adulto deve garantir esta possibilidade. As crianças criam, imaginam, vivenciam seus medos, suas alegrias e, mais do que isto, compartilham experiências através da brincadeira. Pensar no brincar enquanto uma atividade sem relevância e até mesmo “banal” é não considerar a criança enquanto um sujeito humano em formação que precisa desta ação para se apropriar dos elementos da realidade social. Ao manipular, por exemplo, um brinquedo, ela anula ou transforma seu significado. Ao participar de uma brincadeira coletiva a criança consegue participar de uma atividade lúdica em um processo dinâmico de apropriação cultural. Para Vigotski: “*O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido. Podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação*” (1994, p. 106, grifo nosso).

Nesse sentido, é através do processo de socialização que permite à criança comunicar-se com os elementos da sociedade a que lhe cerca. Friedmann (1992) aponta a importância do brincar neste processo e, principalmente, o valor significativo da socialização para o desenvolvimento humano.

Tais interações sociais acontecem através da descoberta e interiorização da criança nos sistemas culturais e sociais que representam as propriedades determinadas historicamente pelo homem. Assim, por exemplo, a criança que convive em uma comunidade ou instituição vai, progressivamente, através das trocas com os outros, interiorizando os valores e ideias daquele grupo. Como a criança virá incorporar esses elementos na sua personalidade, dependerá do caráter dessas interações sociais, assim como da natureza e variedade de transações sociais disponíveis a ela. *A brincadeira tem um papel especial e significativo na interação criança-adulto e criança-criança. Através da brincadeira as formas de comportamento são experimentadas e socializadas* (FRIEDMANN, 1992, p. 26, grifo nosso).

A partir dessas contribuições fica evidente o quanto a brincadeira é fundamental para o sujeito humano em formação, porém, a necessidade de prevalecer este discurso na sociedade ainda é um desafio. Atualmente, a brincadeira é um tempo resíduo na vida das crianças, que tem suas agendas cada vez mais lotadas de atividade para prepará-las para o futuro ou quando suas agendas são tomadas pelo trabalho infantil, epidemias, guerras, violência sexual, consumo. Assim, a sociedade atual transforma as crianças em “miniadultos”, desrespeitando seu maior direito, o de ser criança.

3.1 Pedagogia na rua: pelo direito da criança brincar

A brincadeira é uma forma não só de apropriação da realidade social, sua aceitação ou negação. Ela é, em suma, o caminho para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, possibilitando a criança criar superando seus limites e se desenvolver como humano. A criança nesta direção é um sujeito histórico em desenvolvimento, dotada de direitos.

Os avanços a respeito da garantia dos direitos da criança andam a passos lentos, faz muito pouco tempo que a sociedade em forma de lei reconhece a criança enquanto sujeito. Para garantir à criança um lugar privilegiado na sociedade, faz-se necessário reconhecer o universo infantil enquanto um espaço próprio com especificidades diferentes. Benjamin vem a contribuir neste sentido, pois traz a ideia de criança com todas as suas especificidades, não uma miniatura do adulto, mas um sujeito com lances de pureza e de ingenuidade sem perder a agressividade, resistência, mas que constitui seu próprio universo um ser humano de pouca idade.

Nesta direção, pensar em ressignificar os espaços lúdicos possibilitando à criança o brincar é categoria central do projeto de extensão Pedagogia na Rua, pois é emergente na sociedade atual espaços e tempos de brincar. Conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei n. 8. 609, Art. 16, inciso IV, a criança tem direito de: “[...] brincar, praticar esportes e divertir-se; deste modo, precisa-se colocar em prática estes ideais que muitas vezes ficam apenas no papel.”

Basta um espaço, pequenos objetos, que as crianças de diferentes idades criam suas próprias brincadeiras, cantigas e brinquedos, como Benjamin (2002) destaca:

A criança quer puxar alguma coisa e se transforma em cavalo, quer brincar de areia e se transforma em pedreiro, quer se esconder e se transforma em bandido ou policial. Conhecemos bem alguns instrumentos de brincar, extremamente arcaicos e alheios a qualquer máscara ideacional (apesar de terem sido na origem, presumivelmente, de caráter ritual): bola, arco, roda de penas, papagaio – verdadeiros brinquedos, ‘tanto mais verdadeiros quanto menos dizem aos adultos’. Pois quanto mais atraentes são os brinquedos, no sentido usual, mas se afastam dos instrumentos de brincar; quanto mais eles imitam, mais longe eles estão da brincadeira viva. (BENJAMIN, 2002, p. 247).

Atualmente, vive-se uma transformação nos modos de ser dentro da sociedade, e estas transformações vão alterar completamente as formas de brincar. Antigamente a rua era um espaço acessível à brincadeira, hoje estes espaços já não ganham a mesma conotação. Friedmann (1992) apresenta alguns tópicos relevantes para compreender estas transformações:

- uma significativa redução do espaço físico: com o crescimento das cidades e a falta de segurança, os espaços lúdicos viram-se seriamente ameaçados e diminuídos.

- a redução do espaço temporal: dentro da instituição escolar; a brincadeira foi deixada de lado em detrimento de outras atividades julgadas mais 'produtivas'. No contexto familiar, tanto a mudança no papel da mulher, orientada ao trabalho, quanto o grande espaço ocupado pela televisão no cotidiano infantil, ou por outras atividades extra-curriculares, constituíram aspectos significativos na diminuição do estímulo para a brincadeiras.
- o incremento da indústria de brinquedos colocou no mercado objetos muito atraentes, transformando as interações sociais, nas quais o objeto passa a ter um papel relevante.
- a propaganda contribuiu para o incremento do consumo de brinquedos industrializados no mundo infantil.

Os elementos apresentados pela autora são fundamentais para justificar a relevância desta proposta de trabalho que visa reconhecer a brincadeira na pedagogia não mais como um simples suporte para aprendizagem, e sim enquanto condição elementar para a criança se desenvolver. Não se pretende apenas criar espaços lúdicos com brinquedos e brincadeiras, busca-se ressignificar as práticas de interação que a brincadeira possibilita. Adentrar no universo infantil e permitir aos sujeitos viver seu tempo e espaço de forma lúdica é permiti-los entrar em contato com a sua cultura.

Pautando-se em Benjamin:

[...] as crianças não constituem nenhuma comunidade separada, mas são partes de povo e da classe a que pertencem. Por isso, o brinquedo infantil não atesta a existência de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo mudo, baseado em signos, entre a criança e o povo (2002, p. 248).

O desafio posto aqui é garantir à criança o direito primeiramente de ser criança, o direito ao brincar e de se constituir enquanto sujeito através da socialização.

4 Resultados alcançados

Pode-se avaliar de forma positiva as atividades realizadas no Projeto Pedagogia na Rua, primeiramente pelo grande número de solicitações da atividade nas diversas localidades da região, incluindo principalmente os encontros das famílias nas escolas municipais do município de Chapecó. Essas atividades aconteceram em escolas e parques em todos os meses, durante o ano de 2014. Nesse período, o Projeto de Extensão Pedagogia na Rua era convidado para socializar brincadeiras, produzir brinquedos clássicos e, principalmente, atender com rodas de música e contação de histórias as crianças dessas comunidades.

Além disto, vale destacar que a participação efetiva dos diferentes sujeitos, crianças e extensionistas, evidencia a importância deste projeto, principalmente para formação dos estudantes que são protagonistas nas atividades junto à comunidade. Conforme a imagem a seguir (Fig. 1), percebe-se o envolvimento destes sujeitos:



Figura 1: Atividades realizadas nas escolas.

Fonte: Dados desta pesquisa.

É importante ressaltar que um dos principais elementos da prática que o projeto de extensão Pedagogia na Rua permite é a aproximação do universo infantil, conhecer as diferentes realidades e, principalmente, fazer relação entre o aprendido na formação e a realidade concreta. Conforme imagem a seguir (Fig. 2), é visível identificar bolsistas e estudantes sendo “atores” das relações e ações que o projeto possibilita:



Figura 2: Ação desenvolvida na comunidade Bom Pastor.

Fonte: Dados desta pesquisa.

Por meio das relações mediadas por brincadeiras, contação de histórias e produção de brinquedos, é possível costurar relações que permitem o aprendizado e estabelecer uma relação dialógica entre os sujeitos envolvidos.

Entre as ações realizadas no projeto, adentrar o universo escolar destacou-se como significativo, pois foi possível vislumbrar a dimensão da importância da brincadeira na infância, em um espaço que muitas vezes reduz a brincadeira a um tempo muito curto do cotidiano das crianças. Ao chegar às escolas Estaduais e Municipais da região com o projeto Brincando no Recreio, em que se planejavam brincadeiras de roda, pintura facial, produção de brinquedos e contação de histórias, percebia-se o entusiasmo das crianças, na faixa etária de seis a 10 anos, em participar destes momentos lúdicos³.

Essa atividade foi tão bem recebida pelas crianças que as escolas ampliavam o período da “hora do recreio” para que todos pudessem brincar e vivenciar as experiências lúdicas que as atividades possibilitavam.

5 Algumas considerações..

Considera-se entre os pares que constituem este projeto que é preciso ressignificar as práticas, para que as experiências realizadas possam realmente intervir nos processos formativos e alcançar os objetivos da Extensão Universitária com a sociedade.

A extensão universitária pode assumir um papel significativo na formação dos diferentes sujeitos, possibilitando mudanças qualitativas nos cenários atuais no que se refere às práticas emancipatórias que realiza. Comprometer-se com a sociedade perpassa não só transformar, mas legitimar a identidade dos diferentes sujeitos, validando um compromisso de articulação entre a universidade e comunidade.

³ Todas as atividades realizadas pelo projeto eram planejadas pelo coordenador e os bolsistas. Toda semana era destinado um tempo para estudo e planejamento das brincadeiras, produção de brinquedos e outros elementos que surgiam das demandas.

Chega-se neste momento, com a certeza de que se faz necessário melhores condições objetivas para lidar com as contradições que a realidade concreta enuncia. Em suma, as experiências vivenciadas neste projeto apontam os limites e possibilidades tanto da extensão quanto da universidade na sociedade atual.

Sendo que o objetivo do projeto Pedagogia na Rua é dialogar com a comunidade, ressignificando o tempo e o espaço do brincar na vida humana, considera-se que as ações desenvolvidas vêm possibilitando um repensar do movimento do humano para permitir-se “cultivar a cultura do brincar”.

5 Referências

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brincar, a educação. 4. ed. São Paulo: Summus, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

FORTUNA, T. R. **Para um modelo de brinquedotecas para a América Latina**. 2002. Disponível em: <http://www.abrinquedoteca.com.br/integra/hacia_modelo_ludotecas_para_AL.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2015.

_____. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (Org.). **Escola e sala de aula**: mitos e ritos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

FRANCO, M. A. S. Pedagogia da Pesquisa-Ação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a11v31n3.pdf>>. Acesso em: 30 jan. 2015.

FRANTZ, W. **Universidade Comunitária**: uma iniciativa pública não-estatal em construção. 2004. Disponível em: <http://www.comunitarias.org.br/docs/artigos/universidade_comunitaria.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta; ABRINQ, 1992.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1998.

KRAMER, S. **Autoria e Autorização**: questões éticas na pesquisa com crianças. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 116, p. 41-59, jul. 2002.

_____. **Linguagem, cultura e alteridade para ser possível a educação depois de Auschwitz, é preciso educar contra a barbárie**. Rio de Janeiro, 2000.

UNOCHAPECÓ – Universidade Comunitária da Região de Chapecó. Vice-Reitoria de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação. **Plano de Desenvolvimento da Extensão**. Chapecó: UnoChapecó, 2010.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.