

V Semana do Brincar:

O BRINCAR QUE ABRAÇA A DIFERENÇA

II Encontro dos Cursos Técnicos em
Lazer dos Institutos Federais



INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Anais da
“V Semana do Brincar: O brincar que abraça a diferença”
e do
“II Encontro dos Cursos Técnicos em Lazer dos Institutos Federais”.

Local do Evento: IFSP - Campus Avaré

Data: 27/05 à 31/05

Reitor: Eduardo Antônio Modena

Diretor do Campus: Sebastião Francelino da Cruz

Campi realizadores:



INSTITUTO FEDERAL

Rio Grande do Norte
Campus Natal - Cidade Alta



INSTITUTO FEDERAL

Rio Grande do Sul
Campus Restinga



INSTITUTO FEDERAL

São Paulo
Campus Avaré

Projetos de Pesquisa:



GRUPOS DE ESTUDOS EM HOSPITALIDADE E LAZER



Grupos de Estudos em Pesquisas de Turismo no Espaço Rural

G P L E S



GRUPO DE PESQUISA EM LAZER, ESPORTE E SOCIEDADE

Presidente da República
Jair Messias Bolsonaro

Ministro da Educação
Abraham Weintraub

Secretário de Educação Profissional e Tecnológica
Ariosto Antunes Culau



Reitor
Eduardo Antônio Modena

Diretor do Campus
Sebastião Francelino da Cruz

Comissão Científica

Alexandre José Romagnoli	Luciana Pereira de Moura Carneiro	Raquel Ribeiro de Souza Silva
André Luís Mattos Silva	Marcio Henrique Castilho Cardim	Stefan Chamorro Bonow
Clediane Nascimento Santos	Maria Caroline Trovo	Flávia Lopes dos Santos Machado
Larissa Santos Silva	Pércia Helena Sabbag Mazo	
Lívia Cirino de Carvalho	Raquel Marrafon Nicolosi	

Comissão de Avaliação de Trabalhos

Alexandre José Romagnoli	Marcio Henrique Castilho Cardim	Stefan Chamorro Bonow
André Luís Mattos Silva	Maria Caroline Trovo	Flávia Lopes dos Santos Machado
Larissa Santos Silva	Pércia Helena Sabbag Mazo	Joelma de Souza Nogueira Dalarmi
Lívia Cirino de Carvalho	Raquel Marrafon Nicolosi	
Luciana Pereira de Moura Carneiro	Raquel Ribeiro de Souza Silva	

Organização do Evento

Grupo de Estudos de Hospitalidade e Lazer - GEHLA:	Luciana Pereira de Moura Carneiro	Professores do IFRN e IFRS:
Alex Mauricio Mazo	Marcio Henrique Castilho Cardim	Kadydja Karla Nascimento Chagas
Alexandre José Romagnoli	Paulo Renato de Paula Frederico	Stefan Chamorro Bonow
André Luís Mattos Silva	Pércia Helena Sabbag Mazo	
Keith Viana Lopes Hungria	Raquel Marrafon Nicolosi	
	Raquel Ribeiro de Souza Silva	

Organização dos Anais

Kadydja Karla Nascimento Chagas	Raquel Marrafon Nicolosi	Stefan Chamorro Bonow
Luciana Pereira de Moura Carneiro	Raquel Ribeiro de Souza Silva	



Capa, Projeto Gráfico e Diagramação
Hanna Andreza Fernandes Sobral

Coordenação de Design
Charles Bamam Medeiros de Souza



Contato
Endereço: Rua Dr. Nilo Bezerra Ramalho,
1692, Tirol. Natal-RN. CEP: 59015-300.
Telefone: (84) 4005-0792.
E-mail: editora@ifrn.edu.br

Disponível para download em:
<http://memoria.ifrn.edu.br>

APRESENTAÇÃO

Estes anais apresentam os resumos submetidos à V Semana do Brincar e II Encontro da Rede Federal do Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio, que teve como tema central “O brincar que abraça a diferença”.

O evento aconteceu de 27 a 31 de maio de 2019 nas dependências do Instituto Federal de São Paulo (IFSP - Campus Avaré) e contou com a presença de membros da reitoria e de outros campi do IFSP, docentes e discentes do Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN), Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), Universidade de São Paulo (USP), Universidade Estadual Paulista (UNESP) e Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), além de servidores da Secretaria Municipal de Educação de Avaré e da comunidade indígena da Aldeia Karugwá, do município de Barão de Antonina, totalizando cerca de 800 participantes.

Os trabalhos foram apresentados em duas categorias: “nível de cursos técnicos (integrados e concomitantes)”, com apresentação em formato de pôster e “nível de graduação e pós-graduação”, com apresentação oral. Para ambas as modalidades foram enviados resumos com até 500 palavras nos seguintes Grupos de Trabalhos (GT's): 1. GT de Aspectos Jurídicos em Hospitalidade e Lazer; 2. GT de Gastronomia e Hospitalidade; 3. GT de Ludicidade nos diferentes tempos e espaços da hospitalidade; 4. GT de Políticas públicas de hospitalidade e lazer; 5. GT de Turismo e desenvolvimento regional.

No total, foram aprovados 53 resumos que apresentaram resultados de trabalhos técnicos e/ou acadêmicos desenvolvidos por alunos e alunas de ensino profissionalizante, graduação e pós-graduação sobre a temática do Lazer.

O evento teve como objetivos principais promover a reflexão sobre a importância do lazer no desenvolvimento integral do indivíduo, difundir-lo como um direito constitucional e valorizá-lo nas mais diversas faixas-etárias e nos diferentes espaços.

Vale ressaltar que este evento teve sua primeira edição no ano de 2015 no IFSP (Campus Avaré) como uma iniciativa de docentes da área de Hospitalidade e Lazer e voltado aos discentes dos Cursos Técnicos em Lazer e Eventos da instituição, suas famílias, pro-

fissionais da área e demais interessados da comunidade externa. O evento contou com um público de aproximadamente 300 pessoas e teve o apoio da pedagoga do Câmpus.

A II Semana do Brincar foi realizada entre os dias 19 e 31 de maio de 2016. A programação incluiu um festival cultural com apresentações literárias, de música e de teatro, palestras que versaram sobre a importância do brincar no desenvolvimento humano e oficinas que abordaram temas como jogos tradicionais, contação de histórias, ioiô e pipa. Para finalizar a Semana foi planejada uma gincana com todos os alunos do Campus. O evento foi prestigiado por mais de 400 pessoas, das quais uma parcela significativa foi da comunidade regional, considerados multiplicadores na valorização do direito constitucional ao lazer.

A III Semana do Brincar aconteceu entre os dias 23 e 26 de maio de 2017, no IFSP – Campus Avaré. O público do evento foi de cerca de 600 pessoas. Para esta edição a programação continuou destinada aos discentes do Instituto Federal, especialmente dos cursos técnicos em Lazer e Eventos, à comunidade externa e aos demais profissionais interessados. O Grupo de Estudos em Hospitalidade e Lazer (GEHLA), constituído em 2016, coordenou um GT sobre Políticas Públicas de Lazer. Houve atividades recreativas para escolas estaduais, além de palestras e oficinas.

Na quarta edição foi adotado o tema “Vem brincar de corpo e alma”. O evento iniciou com recebimento de resumos científicos de discentes de cursos técnicos e de graduação, além de pesquisadores da área. Ao total, foram 45 resumos submetidos e aprovados. Neste ano, além dos discentes dos Cursos Técnicos em Lazer e Eventos, participaram alunos e alunas da primeira turma do Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia do IFSP (Campus Avaré) bem como professores e alunos do IFRN e IFRS. Diante desse contexto, instituiu-se nesse momento um evento paralelo à Semana do Brincar denominado I Encontro da Rede Federal do Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio.

Em nome de toda a Comissão Organizadora da V Semana do Brincar e II Encontro da Rede Federal do Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio, agradecemos a editora do IFRN pela publicação destes anais e seguimos com nossa missão de incentivar as práticas lúdicas em todas as faixas-etárias, compreendendo o lazer com suas funções

compensatória (que reestabelecem o equilíbrio físico e psicológico), de autorrealização (que promovem o aumento de conhecimentos, habilidades e destrezas), relacional (que incentivam a convivência, solidariedade e coesão grupal), de identificação (que constroem a personalidade) e terapêutica (que alcançam objetivos de reabilitação), como preconiza Cuenca (2014).

As experiências de lazer são, portanto, essenciais e devem ser realizadas ao longo de toda a vida. Caballo y Caride (2005: 22) colocam que “para isso, se propõe um maior compromisso com a profissionalização deste campo mediante ações que encorajem os movimentos cívicos e que, ao mesmo tempo, promovam ‘políticas que consigam fazer real o direito ao lazer, assim como a criação das condições necessárias para o seu desenvolvimento’”.

Prof. Raquel Marrafon Nicolosi

(Fundadora do evento e Presidente da I, II, III e IV Semana do Brincar e I Encontro da Rede Federal do Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio).

Prof. Luciana Pereira de Moura Carneiro

(Presidente da V Semana do Brincar e II Encontro da Rede Federal do Técnico em Lazer Integrado ao Ensino Médio).

Brincar, Criar e Sentir: possibilidades para uma Educação Sensível

Quem ama estende a mão, e quem estende a mão se prepara para o abraço (MARIOTTI, 2000, p. 314).

O *Brincar, Criar e Sentir* vêm ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, de sua aplicação e sistematização enquanto prática pedagógica, seja em práticas sociais e principalmente na escola, que carecem de mecanismos capazes de, ao mesmo tempo em que atraem a atenção e o interesse dos participantes, despertam as suas inteligências e promovem seu aprendizado. Estas experimentações são fundamentais para um processo de repensar a educação, inserindo cada vez mais, a formação do indivíduo, como um ser pleno e complexo. A ludicidade está ligada às dimensões do prazer, da intencionalidade e da criatividade, do sonho, da magia, da sensibilidade, do imaginário, como já demonstramos, sendo esta um indicativo para superação do dualismo (PEREIRA 1999 p. 276), e da metodologia cartesiana/ocidental.

Ao propor o *Brincar* dentro de um processo educativo, buscamos construir as bases para através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades. Para esta vivência lúdica ser exercida em sua plenitude, propomos um trabalho de sensibilização buscando abraçar a educação com um olhar sensível. Em um mundo tecnológico, somos dotados de extensões eletrônicas que ampliam nossos sentidos, permitindo que vejamos mais que uma águia, tenhamos uma memória maior que um elefante, nadar melhor que os peixes, voar mais rápido que as gaivotas e podemos ainda experimentar sensações. Mas nada disso nos serve verdadeiramente, se ainda somos incapazes de um olhar interior profundo, se não somos capazes de sentir, em nosso interior os sentimentos mais nobres de um ser humano, se não cultivarmos uma riqueza interior. Como o proposto por (GOMES 2004, p.17), o brincar é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do

sujeito que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo. Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES 2004, p. 146)

Nesse sentido acreditamos na possibilidade de se enfatizar qualquer conhecimento de forma sensível e prazerosa o que proporcionará um maior empenho de cada um e principalmente um enorme prazer no desenvolver do processo criativo na construção do conhecimento. Pensar no sensível significa pensar criticamente a vida na dimensão do profissional. Significa também conhecer e reconhecer o conhecimento que exige busca, invenção e reinvenção constante. Essa natureza dinâmica do saber impõe um acelerado ritmo de permanentes renovações, mudanças, reajustes e construções em um jogo de beleza que rejuvenesça e amadureça o pensamento criativo-criador. Essa nova agenda de ação amplia os espaços de debates, acalenta os interesses e aguça as inquietações de estudiosos críticos e comprometidos com os acontecimentos político-sociais que vivemos em nossa sociedade.

Quando nos permitimos devanear em pensamentos que nos transportam para um estado de afetividade, causando-nos bem-estar, começamos a entender e principalmente a sentir o que seja uma educação sensível. Seja de prazer, de alegria, de amor, de carinho ou satisfação. Na maioria das vezes nos emocionamos, mas não nos permitimos viver o sentimento de tal emoção. A maneira como o aluno se sente na participação de uma atividade em sala de aula é bastante influenciada pelas condições que proporcionamos. Para que este processo se concretize e possamos exercitar uma educação sensível se faz necessário aceitarmos ao convite de Antônio Damásio (2000) a sentir a verdadeira essência da vida que é o amor, não só com emoção, mas com sentimento.

Esse sentimento é expresso da forma mais pura possível, no qual precisamos assumir um compromisso de viver continuamente em um processo de redimensionamento de concepções para o surgimento de novos saberes, de novas teorias, proporcionando um olhar cuidadoso.

A experiência lúdica permite um salto qualitativo na experiência humana, que se converte numa manifestação formadora e transformadora que humaniza, e equilibra restaurando aquela harmonia perdida na divisão do trabalho e na especialização.

Neste sentido, o lúdico como experiência estética não é um meio didático, ele é um objetivo ao qual a formação do indivíduo deve aspirar. Para Schiller, o ideal do homem é alcançar a beleza através do jogo de equilíbrio, onde o sensível e o racional se harmonizam.

É proporcionar experiências lúdicas para que o novo se componha, não como se ele fosse externo a prática docente, e sim algo corporalizado no interior humano de forma consciente, entendendo que é na interrelação do brincar, criar e sentir se materializam as possibilidades de surgir uma educação sensível.

Profa. Dra. Kadydja Chagas - IFRN



SUMÁRIO

SEMANA DO BRINCAR.....	13
PIPA – PROMOVENDO INTERAÇÃO PARA AUTOFORMAÇÃO.....	15
RECREAÇÃO AQUÁTICA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DA NATAÇÃO INFANTIL.....	17
ANÁLISE DA MOTIVAÇÃO NO CICLOTURISMO.....	19
LAZER, SAÚDE E INTEGRAÇÃO: UM RELATO DO PROJETO “DE BOA NA LAGOA”.....	21
LUDICIDADE E EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO.....	23
VIVENCIANDO O LÚDICO COM DEFICIENTES.....	25
RUA DE LAZER: INTEGRANDO O SOCIAL AO ENTRETENIMENTO.....	27
PROJETO BRINCANDO NOS TRILHOS: TRABALHANDO LUDICAMENTE A HISTÓRIA.....	29
ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ DE PLANEJAMENTO DE FESTA JUNINA.....	31
CORRIDA DA INDEPENDÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ.....	33
INAUGURAÇÃO DA NOVA BIBLIOTECA DO IFSP AVARÉ: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	34
EXPO NOIVAS E DEBUTANTES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ-SP.....	35
ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ DE PLANEJAMENTO DE PALESTRA DE CONSCIENTIZAÇÃO CONTRA ABANDONO E MAUS TRATOS DE ANIMAIS.....	36

“POEME-SE”: O RESGATE DA POESIA NO MUNICÍPIO DE AVARÉ-SP...	38
DIA DA DIVERSIDADE INFANTIL.....	40
OLIMPÍADAS ESCOLARES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ.....	42
ORGANIZAÇÃO DE UMA FESTA À FANTASIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ.....	43
PRAÇA DA MATRIZ E PRAÇA LARGO SÃO JOÃO, AVARÉ: ANALISANDO A ACESSIBILIDADE PARA A PRÁTICA DO LAZER.....	44
O MITO ORIGINÁRIO DO IFRS NA RESTINGA E MENINAS MALVADAS.....	46
ARTE E LAZER.....	48
ATIVIDADES RELACIONADAS À FÍSICA EM RECREAÇÃO.....	49
BRINQ: O ESPAÇO DA EDUCAÇÃO PARA O LAZER.....	51
ATIVIDADES DE LAZER E RECREAÇÃO COM ADOLESCENTES: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO TÉCNICO EM LAZER E A BASE COMUM CURRICULAR DO ENSINO MÉDIO DO IFSP (CAMPUS AVARÉ).....	52
O PROFISSIONAL DE LAZER E RECREAÇÃO EM FESTAS E BUFFETS INFANTIS.....	54
CONTRIBUIÇÕES DA BOLSA PARA O CURSO DE LAZER E RECREAÇÃO..	55
DOUTORES DA ALEGRIA.....	57
VOLTA À CAMA.....	59
APLICAÇÃO DO VOLTA À CAMA.....	60
VOLTA À CAMA: MUSIQUINHAS.....	62
A SABEDORIA EM COMPREENDER O ENVELHECIMENTO.....	63
O LAZER NA ESCOLA: UM RELACIONAMENTO EM CONSTRUÇÃO NO PEP-IFSP.....	64
ENTRE A FOTOGRAFIA E A LUDICIDADE.....	69
UM ESTUDO SOBRE PLATAFORMAS VIRTUAIS DE SIMULAÇÃO ROBÓTICA.....	68



O LAZER EM CONTRASTE COM O CINEMA.....	69
O POTENCIAL DO LAZER NA CIDADE DE BATAGUASSU-MS.....	70
A DIVULGAÇÃO DO LAZER NA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE PRESIDENTE EPITÁCIO-SP: UM OLHAR VIRTUAL.....	72
LAZER NA PRAÇA: RETRATO DA PRAÇA DA IGREJA MATRIZ DE PRESI- DENTE EPITÁCIO.....	74
ESPAÇOS PÚBLICOS DE LAZER EM PRESIDENTE EPITÁCIO.....	76
O PROJETO DA INCLUSÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO.....	78
LAZER PARA CRIANÇAS EM VULNERABILIDADE SOCIAL UM MEIO DE INCLUIR E DESENVOLVER.....	79
RELAÇÃO ENTRE O DNOCS E O LAZER, UM OLHAR ATENTO A QUALIDA- DE DE VIDA NO TRABALHO.....	81
A CULTURA DAS QUITANDAS EM MINAS GERAIS.....	83
O PRATO DO BRASIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ.....	85
A HISTÓRIA DA GASTRONOMIA, UMA ANÁLISE DAS ORIGENS.....	87
A ADAPTAÇÃO DE PRATOS BRASILEIROS AO VEGETARIANISMO.....	89
O CAFÉ DA MANHÃ E SUA IMPORTÂNCIA NO AMBIENTE ESCOLAR... 	91
HOSPITALIDADE POR MEIO DO CAFÉ.....	93
O SETOR DE ALIMENTAÇÃO COMO ATRATIVO TURÍSTICO NA ESTÂN- CIA TURÍSTICA DE AVARÉ.....	95
APROVEITAMENTO INTEGRAL DOS ALIMENTOS COMO FERRAMENTAS DE ECONOMIA NO SETOR DE AEB.....	97
FERMENTAÇÃO SELVAGEM.....	99
CAÇADORES DE PIPA.....	101
DECRETO 9661.....	104



SEMANA DO BRINCAR

Maria Juliana Rocha Ribeiro, Kadydja Karla Nascimento Chagas

juliana_rocha10@hotmail.com; kadydja.chagas@ifrn.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Realizado do dia 22 a 26 de outubro de 2018 a semana do brincar foi pensando pelo núcleo de prática profissional existente no IFRN - Campus Natal – Cidade alta (Brinquedoteca) e tinha como objetivo proporcionar atividades de lazer e recreação para alunos de escolas públicas e particulares da grande Natal. O evento contou com atuação de sessenta alunos do curso de Gestão Desportiva e de lazer, técnico integrado em Lazer, Eventos e Multimídia, durante os cinco dias de atividades foram recebidos mais de 1.500 crianças com a faixa etária de 03 a 16 anos, as crianças puderam vivenciar 8 ambientes voltados as práticas de atividades lúdicas, “A oficina de circo” trouxe elementos tradicionais do circo e por meio dessas atividades foram instigados nos participantes a descoberta, e assim trabalhando a sua coordenação motora e auto confiança, na “ Oficina de construção de brinquedos” desenvolvemos a criatividade através da criação de brinquedos populares, assim estimulando a suas percepções visual e tátil e coordenação motora. “Galeria de arte” aconteceu uma exposição guiada pela própria artista onde puderam observar as características das obras e foram estimuladas a produzir as suas próprias pinturas inspiradas nas obras expostas. “Cinemateca Potiguar” aconteceram sessões no auditório, onde foram exibidos filmes de curta-metragem, com duração entre 10 e 25 minutos. “Contação de histórias e pintura facial” nesse espaço foram contadas histórias que despertaram a imaginação das crianças, e no final de cada história realizávamos pinturas faciais personalizadas de acordo com os personagens que cada criança se identificou, no “ Museu do Brinquedo Popular” teve como objetivo proporcionar através do guiamento novas experiências e despertar através da imaginação o conhecimento de brinquedos e brincadeiras vivenciadas pelos seus pais e avós, na “Cozinha Gourmet” as crianças colocavam literalmente a mão

na massa e fizeram da experiência da gastronomia uma deliciosa brincadeira. Durante essa atividade foram estimulados os conhecimentos de matemática, português, cozinhar também trabalha a concentração, cooperativismo, no pátio, tivemos vários brinquedos gigantes onde as crianças puderam brincar livremente desenvolvendo suas percepções motoras e sociais. Através da execução das atividades pudemos perceber que o brincar causa na criança inúmeras sensações de alegria e prazer, estimula o intelectual, oportuniza o autodomínio, auto-expressão e auto-realização, enfim promove novas vivências, o que acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado, sempre acompanhados pelo prazer, que o brincar proporciona. Vale ressaltar que as escolas de educação infantil devem oferecer as crianças um ambiente de qualidade e favorável para o desenvolvimento, que estimule as interações sociais e que seja um ambiente enriquecedor da imaginação infantil, por que é através do brincar que as crianças aprendem, tornando os momentos de brincadeiras em aprendizagens significativas.

Palavras-chave: Brincar; Criança; Lúdico; IFRN.

PIPA – PROMOVENDO INTERAÇÃO PARA AUTOFORMAÇÃO

Maria Juliana Rocha Ribeiro, Kadydja Karla Nascimento Chagas

juliana_rocha10@hotmail.com; kadydja.chagas@ifrn.edu.br.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Pensar em uma forma de ensino e aprendizagem que se distancie das pedagogias bancárias, estas preocupadas meramente com transmissão de informações e com uma didática que assume que somente o professor ensina e o aluno aprende. O projeto tem como objetivo principal contribuir para o processo de ensino e aprendizagem das crianças através de atividades lúdicas, promovendo um melhor desenvolvimento motor, cognitivo e social. Promover atividades lúdicas fomentando o ensino e aprendizagem, baseando-se nos conceitos de Piaget e Vygotsky para o desenvolvimento de atividades pautadas nos aspectos sociocognitivos e motores. Esse entendimento exige atenção ao fato de que as crianças vivem em contextos socioculturais distintos e possuem diferentes necessidades cognitivas, motoras, sociais, e emocionais, que precisam ser compreendidas e atendidas. O brincar quando presente em situações de aprendizagem, com os educandos, permite que a curiosidade espontânea da criança seja manifestada pelo comportamento de busca, de descoberta. “[...] Quanto mais à curiosidade espontânea se intensifica, mas, sobretudo se ‘rigoriza’, tanto mais epistemológica ela vai se tornando [...]” (FREIRE, 2001, p. 97). Utilizamos como metodologia os princípios de Paulo Freire como fundamentação de uma educação crítica e autônoma na formação integral do ser humano, conceitos de Piaget e Vygotsky para compreender o desenvolvimento infantil e aprendizagem no âmbito educacional escolar e sua relação com o brincar. O projeto é ofertado no contra turno escolar para crianças de ensino fundamental de escolas no entorno do IFRN Campus Natal - Cidade Alta, com uma duração de 9 meses dividido em 4 etapas. Na primeira tivemos como objetivo contactar as escolas que iriam participar do projeto, na segunda etapa ti-

vemos objetivo diagnosticar as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos, na terceira etapa foram elaboradas atividades lúdicas voltadas para as dificuldades apresentadas pelas crianças e na quarta etapa serão realizadas atividades voltadas para as dificuldades apresentadas pelas crianças. O projeto se apresenta relevante visto que, as atividades desenvolvidas dão suporte à construção do conhecimento, fazendo com que as crianças aceitem a existência do outro e aprendam a dialogar com a sociedade atual. É por meio de jogos, atividades em grupos e das brincadeiras que iremos desenvolvermos habilidades que serão usadas durante toda vida do participante, tais como a resiliência, a capacidade de construir coletivamente e a sensibilidade para olhar para o outro. São as brincadeiras que oportunizam um melhor convívio e facilitam a assimilação de novos conhecimentos, fazendo com que vivenciem situações de colaboração, trabalho em equipes e respeito. Dessa forma, espera-se ao final do projeto oferecer uma nova metodologia de ensino e aprendizagem que esteja ciente da importância do brincar na vida da criança e dando suporte, para que aprendam pouco a pouco a se colocar no lugar do outro, formando cidadãos autônomos, coerentes e com um olhar para o outro.

Palavras-chave: Desenvolvimento; Lúdico; Brincar; Ensino; Aprendizagem.

RECREAÇÃO AQUÁTICA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DA NATAÇÃO INFANTIL

Luiz Carlos Alvez Junior, Renato Henrique Verzani, Alex Pereira Alves, Amauri Maroto, Adriana Pertille

luizcarlosedufisica@gmail.com; renato_verzani@hotmail.com; alexed.fisica@hotmail.com;
amaurimaroto@hotmail.com; apertille@unimep.br

Universidade Metodista de Piracicaba –São Paulo

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A recreação aquática é composta por jogos e brincadeiras lúdicas e tem sido utilizada de forma facilitadora e prazerosa nas aulas de natação infantil, sendo considerada um elemento primordial para a interação da criança com o meio líquido. Embasado neste contexto, levantou-se a seguinte indagação: qual a relevância da recreação aquática no processo metodológico de ensino da natação infantil visando o desenvolvimento psicomotor? O presente estudo teve como objetivo, identificar na literatura, a importância das atividades aquáticas recreativas como instrumento pedagógico para o ensino da natação infantil visando o desenvolvimento psicomotor. Os pais matriculam seus filhos nas aulas de natação pensando somente na evolução da técnica do nado, porém na aula, as atividades vão além dos movimentos técnicos, contribuindo para diversos benefícios psicomotores. Desenvolver atividades aquáticas envolvendo o lúdico com jogos e brincadeiras, possibilita a motivação e emoções positivas, pois traz alegria e prazer para a criança fazendo com que ela crie um mundo imaginário e explore as possibilidades de surpresa no meio aquático. O lúdico é composto por três divisões: o brinquedo, o brincar e o jogo. O brinquedo representa qualquer objeto que faça a criança imaginar e criar suas fantasias. O brincar onde se tem o divertimento e o prazer para ser livre em suas expressões. O jogo vivencia em diversos hábitos com regras positivas que irão dar estímulo a criança, mas que muitas vezes quebradas podem destruir o universo construído. O lúdico é introduzido nas aulas de natação como uma forma de simplificar o conhecimento e experiência, para que o aluno atinja suas metas. A função aplicada promove sensações e emoções concretas que desenvolve a aprendizagem e o seu desenvolvimento global no meio aquático. Por meio

dos jogos e brincadeira é possível despertar o interesse dos alunos a participar das aulas, tendo uma forma de instrução diferenciada sendo criativa e envolvente. Cabe ao professor criar jogos com o máximo de realidade que servirão de apoio para acelerar o processo de ensino educativo. Observamos bem as criações que uma criança faz a quantidade de imagens que é capaz de associar numa brincadeira o tanto de ideias e de sentimentos que ela pode ter no meio da ludicidade. Em um ambiente criativo, de paz e acolhimento imaginário, crianças crescem perguntando e criando um mundo lúdico de prazer e diversão. Foi realizada uma revisão narrativa de literatura. Através da revisão de literatura foi possível constatar que as aulas lúdicas de natação devem ser utilizadas como um instrumento pedagógico, pois contribuem para o interesse de participação e atenção dos alunos, além do desenvolvimento psicomotor dos alunos, tais como: coordenação motora (grossa e fina), equilíbrio (estático e dinâmico), lateralidade, orientação (espacial e temporal), esquema corporal e percepção.

Palavras-chave: Recreação aquática; Ludicidade; Natação infantil; Desenvolvimento psicomotor.

ANÁLISE DA MOTIVAÇÃO NO CICLOTURISMO

Renato Henrique Verzani, Luiz Carlos Alvez Junior, Alex Pereira Alves, Amauri Maroto,
Adriane Beatriz de Souza Serapião

renato_verzani@hotmail.com; luizcarlosedufisica@gmail.com; alexed.fisica@hotmail.com;
amaurimaroto@hotmail.com; adriane@rc.unesp.br.

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Campus Rio Claro

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Atualmente existe uma grande preocupação relacionada com a inatividade física e as possíveis consequências, como inclusive o aumento das doenças crônicas não-transmissíveis (DCNTs), também impulsionado pelo uso inadequado de algumas tecnologias. Por outro lado, o cicloturismo tem conquistado espaço e aumentado o número de praticantes, atraindo grupos bastante heterogêneos e contribuindo para exploração de novas localidades, integração entre os envolvidos, aumentos nos níveis de atividades físicas, dentre outros benefícios. Assim sendo, é importante estudar questões como a motivação, que influencia a relação dos praticantes com as atividades desenvolvidas, interferindo na persistência, na intensidade e na direção dos esforços. A Teoria da Autodeterminação colabora na busca por entender o envolvimento com as ações, levando em consideração um *continuum* que oscila entre situações com maior ou menor autodeterminação. O objetivo deste estudo foi analisar a motivação de praticantes de cicloturismo. Responderam ao questionário 20 praticantes, com média de idade de 28 anos e de tempo de prática de três anos. Destes, 40% praticam entre cinco e sete dias por semana, 35% entre três e quatro dias e 25%, durante um ou dois dias. Foi utilizado como instrumento o “Inventário de autodeterminação para praticantes de atividades físicas e/ou esportivas”, que conta com uma escala do tipo Likert de cinco pontos (1= discordo fortemente; 5= concordo fortemente), avaliando quatro níveis de autodeterminação (motivação intrínseca, regulação identificada, regulação externa e amotivação). Como resultado, encontrou-se que os praticantes apresentaram níveis mais elevados de motivação intrínseca ($4,58 \pm 0,16$), seguidos pela regulação identificada ($4,28 \pm 0,20$) e, com valores menos expressivos, a regulação exter-

na ($1,85 \pm 0,35$) e amotivação ($1,48 \pm 0,17$). Estes resultados são importantes, visto que o nível mais elevado encontrado corresponde ao mais autodeterminado, isto é, quando o praticante participa por desejo próprio, apresentando satisfação pela realização, sendo também o mais autônomo. Assim, busca-se engajamento, tendo grande importância as necessidades psicológicas básicas, como autonomia, competência e relacionamento, estando mais ligada também ao bem-estar. Por outro lado, os dois menores resultados correspondem à amotivação (descomprometimento ou falta de propósito, podendo estar associado ao abandono) e regulação externa (categoria menos autônoma, visando alguma demanda externa). Portanto, os resultados indicam valores mais elevados para níveis mais autodeterminados, com destaque para a motivação intrínseca, o que é bastante interessante e pode representar o cicloturismo como uma importante estratégia, trazendo benefícios para o lazer, socialização, atividades físicas e diversos outros fatores.

Palavras-chave: Motivação; Cicloturismo; Psicologia do Esporte.

LAZER, SAÚDE E INTEGRAÇÃO: UM RELATO DO PROJETO “DE BOA NA LAGOA”

Bianca Soares, Heloísa Oliveira, Maria Isabel, Raquel Mendes, Surama Maria

bianca.soares.evangelista@outlook.com; heloisa.o.c@hotmail.com; isabel-alves-silva22@outlook.com; raquelsilva.rm43@hotmail.com; surama.terto.maria03@gmail.com.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O projeto intitulado “De boa na lagoa” surgiu a partir da necessidade de vivências em atividades lúdicas para turma do 2º ano do curso técnico integrado em lazer do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). O projeto teve como ideia um dia na Lagoa do Bonfim que está localizada no município de Nísia floresta (RN), com atividades brincantes e de integração com todos os membros do grupo, que inicialmente, foi a turma do referido curso técnico. O objetivo principal foi qualificar os estudantes para o desenvolvimento de ações em diversos grupos e comunidades, despertando o lúdico através de atividades que trazem integração, aprendizagens e contribuição social. Foi adota a execução de diversas ações a partir do repertório teórico-prático dos alunos, os quais estudaram técnicas que visam estimular as capacidades crítica, criativa, inovadora e empreendedora, adequando atividades recreativas ao público a ser atendido. O processo de planejamento do projeto foi dividido em seis fases: elaboração da proposta, planejamento das atividades, apresentação das atividades e do cronograma em forma de slide para os participantes, execução e por fim o feedback do projeto. O relato tem o objetivo justamente de apresentar de forma mais detalhada todo o processo de desenvolvimento e execução do projeto através da metodologia, programação, infraestrutura e materiais, patrocínio e conclusão. Tudo foi feito com base no aprofundamento teórico da temática lazer, saúde e integração. Luckesi (2005) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente

de uma atividade lúdica, isto é, envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável. Ao final da execução do evento obteve-se um alcance de experiência profissional e pessoal. Foram atingidos resultados qualitativos e quantitativos de experiências teórico-práticas, para articular, mobilizar e colocar em ação os conhecimentos e habilidades necessárias para o desempenho eficiente e eficaz de atividades requeridas para o técnico em lazer. “Quando mudamos o modo que vivenciamos a qualidade de vida, passamos a aprimorar as qualidades das vivências proporcionando atividades que causam satisfação, ou seja, que fluem oferecendo sensações de descoberta, um sentimento criativo, que transborda o indivíduo para outra realidade.” (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p.72). A integração levou os membros a refletir sobre a importância do trabalho em grupo de forma respeitosa e solidária, promovendo a valorização do ser humano, considerando suas experiências, história de vida, potencialidades e limitações para compreensão do outro na realização das atividades. A partir desta experiência vivenciada pelos alunos de lazer, a organização almeja aperfeiçoar o projeto e aplicar nas comunidades de Natal (RN), considerando o diagnóstico de cada grupo participante, tendo como base inicial as atividades desenvolvidas na turma.

Palavras chave: Lazer; Ludicidade; Qualidade de vida.

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO

Iza Marianna de Castro Souza, Letícia Felipe de Aguiar, Pedro Lucas Nolasco dos Santos, Vanessa Lidiane Medeiros Marques, Dra. Sonia Cristina Ferreira Maia (orientadora)

iza.marianna@hotmail.com; leticiaaguiar23@gmail.com; pedrodirection@gmail.com;
vanessatmv@hotmail.com; sonia.maia@ifrn.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O presente relato apresenta os benefícios e a importância da ludicidade somada e aplicada com a educação no trânsito, a partir da experiência de quatro alunos do 3º ano do ensino médio do Técnico Integrado em Lazer no IFRN (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte) que atuaram como voluntários e estagiários em dois projetos da Secretaria Municipal de Mobilidade Urbana de Natal (STTU): A “minicidade” e a “Quinta da Gratuidade”. O objetivo dos projetos é educar as crianças para obterem um melhor entendimento sobre as regras de trânsito, mostrando seus símbolos e significados de forma lúdica e prazerosa. Espera, assim, que esses aprendizados contribuam para formar pedestres e motoristas conscientes, auxiliando na construção de valores como um trânsito mais humanizado, respeito ao próximo, proteção a vida e a segurança da população. As metodologias lúdicas utilizadas pelos técnicos em lazer em formação, e apresentadas neste relato, foram fundamentadas em teóricos da área da ludicidade como Angela Cristina e Munhoz Maluf (2016), Huizinga (1996) e Brougère (2010), a partir dos quais foi possível ter uma melhor exploração e compreensão do tema abordado. O projeto Minicidade, criado pelo Departamento de Educação no Trânsito (DEDT), foi realizado no dia 07 a 10 de fevereiro de 2019. Foi um evento gratuito localizado em um dos shoppings mais conhecidos da cidade, englobado a um público alvo com crianças de 6-10 anos orientado por agentes de mobilidade e educadores de trânsito. Trata-se de uma simulação da vivência em trânsito com lonas, placas de trânsito, semáforos ilustrativos, bicicletas, folhetos e jogos educativos em prol de mesclar os sentidos humanos com o ensino-aprendizagem da prática. Avalia-se que a atuação dos estudantes aperfeiçoou o

aspecto sensório-motor da criança e gerou uma empolgação em participar de um trânsito cotidiano. Já a quinta na gratuidade, é realizado nas quintas-feiras desde o começo do ano de 2019 em um espaço reservado e personalizado na própria sede da STTU localizada na cidade de Natal, no bairro da Ribeira, consistindo em um projeto feito para o público alvo infantil e principalmente deficiente com jogos e brinquedos educativos como: jogo da memória, 7 erros, caça-palavras, pinturas e labirintos. A gratuidade é um direito de passe livre aos transportes públicos concedidos a idosos e deficientes ambientado na sede, o que possibilita os adultos levarem suas respectivas famílias, em especial neste caso, a criança (o grupo-alvo) sendo o projeto acima, uma das metodologias concedidas ao relato. Observa-se que a uso do lúdico tornou a espera monótona da criança. Ao fim das realizações de ambos os projetos, foi perceptível a importância do lúdico no despertar do público alvo acerca das normas de trânsito com as pessoas do seu convívio, criando uma bagagem necessária às práticas futuras no trânsito. Quanto aos técnicos em lazer em formação, foi uma oportunidade de trabalhar com faixa etárias distintas, além de usar o lúdico com a temática da educação no trânsito.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação; Trânsito.

VIVENCIANDO O LÚDICO COM DEFICIENTES

Maria Eduarda Pereira de Assis, Sabrina Caroline Souza Nascimento, Rebecca Karoline Carlos dos Santos, Giovanna Gabrielly Ferreira de Souza, Gabriela Raulino (Orientadora)

mdhpereira@gmail.com; sabrinadrew_15@outlook.com; rebeccakaroline706@gmail.com;
gabiih.stoessel@hotmail.com; gabriela.raulino@ifrn.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O projeto Vivência Especial objetivou contemplar crianças com deficiência, a partir de práticas lúdicas adaptadas para o público, pois, muitas vezes, constituem um público esquecido pela sociedade. Contrariando que as diversas deficiências são uma barreira ou obstáculo, o lúdico se mostra disponível aos diferentes tipos de pessoa, e se manifesta independente de cada patologia. As atividades de lazer “devem estar ao alcance das pessoas com deficiência, pois estas contribuem para seu processo de desenvolvimento pessoal e social e pode garantir processos de autonomia para quem dele participa” (ME-NEGUETTI, 2013, p.13). A execução do projeto foi feita em parceria com a Associação de crianças e adolescentes com patologia neurológica crônica do RN – Neurinho. No total, foram atendidas 60 pessoas, dentre elas crianças e seus responsáveis. O evento foi coordenado por técnicos em Lazer em formação pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio grande do Norte (IFRN), cada atividade continha 7 estudantes responsáveis por sua atuação na mesma. A montagem da programação se deu através de leituras de artigos e pesquisa com profissionais da área, onde foi obtido o material necessário para selecionar as atividades. Em todas as dinâmicas proporcionadas o objetivo foi desenvolver alguma habilidade, como imaginação, autonomia e criatividade. Considerando que a idade dos participantes era de 7-9 anos em sua maioria, e tendo em mente que crianças nessa faixa etária tendem a perder a concentração rapidamente, o tempo estipulado para cada atividade foi de 30 minutos. Tentando evitar desconfortos para os mesmos, as atividades foram organizadas de forma que elas oscilassem entre algo que demandasse esforço físico e algo que as acalmassem, visto que alguns participantes quando colocados em repetidas

situações onde se é necessário demasiado esforço, tendem a ter crises convulsivas, podendo assim agravar seu quadro neurológico. Apesar disso, houve algumas falhas, como a falta de comunicação eficaz entre a associação e os organizadores sobre as especificidades de todas as patologias das crianças. Entretanto, a forma como as atividades foram desenvolvidas diante as dificuldades que ocorreram ao longo do evento e também o carinho e alegria proporcionada às crianças e seus responsáveis, apenas priorizando o amor e a ludicidade, transformaram qualquer que tenha sido as falhas em ações que ficarão eternizadas na memória dos participantes e dos organizadores do evento. Ao analisar o desenvolvimento do projeto *Vivência Especial*, avalia-se que, apesar dos diversos empecilhos que ocorreram, os objetivos do evento foram alcançados, uma vez que foi possível proporcionar um dia de práticas lúdicas adaptadas ao público deficiente, independentemente de suas limitações. Além disso, ressalta-se que no que diz respeito aos alunos participantes que, muito mais do que uma prática profissional, mas também um momento de empatia, carinho e respeito entre ambas as partes, dado o vínculo forte foi criado entre os organizadores e as crianças ao longo do projeto.

Palavras-chave: Lazer; Ludicidade; Vivências; Deficientes.

RUA DE LAZER: INTEGRANDO O SOCIAL AO ENTRETENIMENTO

*Felipe Oliveira Barros, Ingridy Beatriz Gomes do Nascimento, Kadydja Karla Nascimento Chagas,
Maria Dolôres de Oliveira Souza Neta, Rianne Vitória Moraes do Nascimento*

felipe.facex@hotmail.com; matheus.ingridy@gmail.com; mdoloresneta@gmail.com;
vitoria210501@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O presente relato expõe o projeto intitulado “Rua de Lazer: integrando o social ao entretenimento”, descrevendo, detalhadamente, o percurso de seu planejamento e execução, bem como trazendo as reflexões dos seus organizadores e as avaliações dos participantes. A proposta foi desenvolvida por 09 (nove) alunos do 2º ano do curso Técnico Integrado em Lazer, na disciplina Elemento Lúdico, no Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Natal Cidade Alta (Unidade Rocas), sendo 04 (quatro) os representantes que assinam o seguinte relato. O objetivo foi fomentar a ludicidade, o direito ao lazer e à serviços de bem-estar e saúde voltados à qualidade de vida, conforme previsto no artigo 6º da Constituição da República Federativa do Brasil. O evento foi realizado no dia 24 de novembro de 2018, no bairro das Rocas, onde o IFRN está localizado, visando maior aproximação entre os moradores, o referido campus e os benefícios que ele pode trazer para a comunidade. Além disso, divulgando também o curso Técnico Integrado em Lazer. A iniciativa contou com o apoio do campus para a infraestrutura necessária à realização das ações propostas, recursos alimentícios, financeiros, materiais para a realização de atividades, bem como a decoração da rua. A exposição deste trabalho foi segmentada em três partes: a) pré-evento, esboça todo o planejamento; b) evento, apresenta como transcorreram as práticas e ressalta pontos positivos e negativos; c) pós-evento, avalia questões a serem melhoradas em propostas futuras. A programação teve duração de quatro horas e meia e envolveu atividades lúdicas recreativas focadas no público infantil, tais como: construção de brinquedos, oficina de brincadeiras populares, brinquedo cantado, pintura de rosto e

oficina de circo. Nesse contexto, também ocorreram jogos de tabuleiro visando à terceira idade. Além disso, foram disponibilizados serviços de estética e saúde para todos os públicos inscritos (crianças, adolescentes, adultos e idosos), entre eles, cortes de cabelo unissex, manicure, *design* de sobrancelhas, maquiagem, aferição da pressão arterial e esclarecimentos de dúvidas sobre saúde estável. Todo o planejamento do projeto ora relatado tomou como base estudos teóricos e vivências práticas oriundos de disciplinas cursadas no curso técnico. Vale ressaltar que a concepção de Lazer norteadora deste trabalho se encontra pautada no que preconiza Marcellino (1995). A execução foi realizada não só por estudantes do curso de Lazer, como também por profissionais de Educação Física, de Pedagogia, de Estética e de Saúde. A divulgação foi feita por meio de cartaz, confeccionado por alunos do curso técnico em Multimídia do campus, disseminado em redes sociais, rádio e programa de televisão. Com base no exposto, avalia-se que o desenvolvimento deste trabalho suscitou tanto aos organizadores, quanto aos voluntários, uma ampliação de experiências profissionais. Já para a comunidade beneficiada, conforme os participantes indicaram na avaliação, contribuiu-se positivamente com a oferta de momentos de lazer e cuidados pessoais de forma acessível, preenchendo uma lacuna que é a ausência das ruas de lazer e prestação de serviços dessa natureza às comunidades carentes do município de Natal / RN.

Palavras-chave: Rua de lazer; Qualidade de vida; Entretenimento.

PROJETO BRINCANDO NOS TRILHOS: TRABALHANDO LUDICAMENTE A HISTÓRIA

Melissa Rocha, Sara Rocha, Yasmim Campelo

melissafreitasrocha@gmail.com; saraglocha@hotmail.com; ycampelodeoliveira@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O Brincando nos Trilhos, projeto planejado por três alunas do curso técnico integrado em lazer do IFRN, foi elaborado para fins acadêmicos por meio da matéria técnica Elemento Lúdico. Percebendo a ausência de um ensino voltado para a cultura local, o objetivo geral do mesmo foi apresentar a história do bairro das Rocas (localizado na Zona Leste de Natal/RN) a um grupo de 20 crianças residentes do bairro e estudantes do ensino fundamental de uma escola municipal. Trata-se de um projeto de caráter educativo, com a utilização de técnicas de ensino diferenciadas e lúdicas, onde foi possível oferecer uma atividade educativa dinâmica que resultou em uma construção mútua de saberes, atentando para a grande relevância de se manter a ligação do aprender com o brincar. A proposta visou integrar a comunidade com o próprio bairro e fornecer a história do mesmo através de atividades lúdicas. A programação foi pensada e desenvolvida de acordo com a temática em questão, e os espaços receberam nomes de vagões temáticos (Vagão musical, construtor, da liberdade, e o da chamada final) em alusão ao fato do IFRN estar localizado em um prédio que anteriormente abrigou uma oficina de trens. A cada vagão eles aprenderam algo referente ao objetivo proposto por meio de peças com fantoches, músicas de associações antigas do bairro que ressuscitavam danças folclóricas, artes e até mesmo uma caça ao tesouro que contava com objetos relacionados a memória do bairro. Todas as atividades propostas foram fundamentadas a partir do pensamento de Piaget e a sua concepção do desenvolvimento infantil, tendo como referência os textos debatidos durante as aulas de elemento lúdico. Em resultância à vivência do lúdico nas atividades propostas, foi-se observado o engajamento e interesse por parte das crianças

durante o projeto. Em geral, conhecer o bairro e saber detalhes da sua história não é um assunto muito interessante para crianças na faixa etária entre 7 e 8 anos, mas foi-se enxergado que quando usamos o lúdico como forma de aprendizagem cada criança envolvida demonstrou interesse em aprender e entender o assunto abordado, descobrindo e entendendo histórias importantes do lugar onde vivem de uma forma divertida. Esse trabalho desenvolvido também resultou em aprendizados para a equipe organizadora. Possibilitou ampliar a visão em relação a educação infantil e perceber que, por mais simples que seja uma atividade, inserir algum elemento lúdico desperta o interesse e a curiosidade das crianças, levando resultados surpreendentes.

Palavras-chave: Lúdico; História; Aprendizado.

ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ DE PLANEJAMENTO DE FESTA JUNINA

*Taís Fernanda dos Santos, Michelle da Silva Carvalho, Maressa de Freitas Vieira,
Raquel Ribeiro de Souza Silva*

thays_saopaulo@yahoo.com.br; michellysilva1610@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência da elaboração do projeto do evento “Arraiá Folia” na APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais), realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes curriculares Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de Eventos, do Instituto Federal de São Paulo, câmpus de Avaré. O objetivo central desse estudo é descrever a experiência do evento de uma festa junina na APAE. Esse tipo de evento foi escolhido porque os festejos juninos representam uma das mais tradicionais festas populares no Brasil, ao lado de comemorações como a Páscoa e o Natal. Tais manifestações culturais de caráter popular, segundo Woitowicz (2013), constituem parte significativa do imaginário social, incorporando-se ao calendário de comemorações. De acordo com Trigueiro (2007, p. 107), as festas populares “são acontecimentos identificadores dos fatos locais, são celebrações simbólicas das diversas relações sociais vivenciadas por uma comunidade.” Além disso, Marques de Melo (2002, p. 110) reforça os elementos que identificam as festas populares como celebrações, uma vez que “significam uma trégua no cotidiano rotineiro e na atividade produtiva”. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos, teses, dissertações, monografias, revistas e folhetos explicativos. Também foram utilizadas as obras literárias disponíveis no acervo da Biblioteca do IFSP câmpus Avaré, além de sites de busca como Scielo e Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para

mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividades principais e paralelas) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho interdisciplinar se revelou de grande valia, não só pelo fato de ser um projeto que utiliza metodologias ativas de aprendizagem, mas também por permitir a discussão sobre que tipo de evento organizar, para qual público, com qual finalidade e como.

Palavras-chave: Planejamento; Briefing; APAE; Festa Junina.

CORRIDA DA INDEPENDÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ

Thaís Filadelfo, Maria Júlia Greguer, Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva

thais.filadelfo@gmail.com; mjuliagreguer@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência da organização de um evento esportivo, intitulado como “Corrida da Independência”, a ser realizada como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes curriculares Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de Eventos, do Instituto Federal de São Paulo, campus de Avaré. De acordo com Dallari (2009), a corrida de rua é uma forma de expressão da sociedade atual, marcada por uma multiplicidade de valores e hábitos, desde competição saudável até o lazer e os habitantes de Avaré têm apresentado um crescimento no interesse por atividades desse tipo, inclusive estando em seu calendário anual a tradicional corrida de São Silvestre. Assim, o objetivo central desse estudo é organizar um evento com a finalidade de promover a integração, o lazer e o esporte na cidade de Avaré, além de tornar o evento fixo dentro do calendário anual de eventos de Avaré. Para isso, pretende-se fazer parcerias com as Secretarias de Esporte, Meio Ambiente e Turismo do município. Para o planejamento e organização desse evento, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser executadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividade principal e paralela) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho é relevante porque auxilia na conscientização da população sobre a importância da corrida, na promoção do bem-estar e na manutenção da saúde.

Palavras-chave: Evento; Esporte; Corrida; Avaré.

INAUGURAÇÃO DA NOVA BIBLIOTECA DO IFSP AVARÉ: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

*Claudia Vieira Claro Garci, Lucielem Firmino dos Santos, Maressa de Freitas Vieira,
Raquel Ribeiro de Souza Silva*

claudia.avon.789@gmail.com; firmino.lucielem@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré
Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência do planejamento de inauguração da nova biblioteca do IFSP campus Avaré, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes de Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de eventos oferecido no Instituto Federal de São Paulo, campus Avaré. Esse tipo de evento foi escolhido pela necessidade de integrar toda a comunidade – interna e externa, reforçando seu papel social, que deve ser a minimização da desigualdade entre os que têm acesso à informação e os que são desprovidos dela (Glória Durban Roca, 2012), além de dar maior visibilidade ao acervo, utilizando-o como ferramenta de transformação social, objetivando maior abrangência de seu público. (Laudenice Rodrigues Bezerra, 2011) Assim, o objetivo central desse estudo é descrever a experiência da elaboração do projeto desse evento no IFSP Avaré. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos e revistas. Também foram utilizadas as obras literárias disponíveis no acervo da Biblioteca do IFSP campus Avaré, além do site de busca Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizadas, desde a programação geral (atividade principal e paralela) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho interdisciplinar se revelou de grande valia, por se tratar de uma oportunidade de articulação e aproximação entre o meio acadêmico e a comunidade.

Palavras-chave: Biblioteca; Integração; IFSP Avaré.

EXPO NOIVAS E DEBUTANTES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ-SP

Tainara Ellen Santos de Godoy, Karolline Braga da Silva, Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva
tainaragodoy.ifsp@outlook.com; karolletiago@hotmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br; raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré
Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

De acordo com Azevedo (2009), o casamento é um acontecimento que sempre desperta encanto nas pessoas, estando sempre em evidência. Por conta disso, muitas são as ofertas de serviços e gestão para esse tipo de evento. Ainda de acordo com a autora, a demanda no mercado de produção de casamentos vem aumentando no Brasil e várias são as empresas que oferecem suporte para os noivos. Porém, “muitas deixam a desejar ficando os noivos perdidos com a quantidade de informações e fornecedores. Assim, não sabem qual é a melhor opção para seu casamento, além de correrem sérios riscos de algo dar errado” (AZEVEDO, 2009, p. 9). Nessa perspectiva, esse trabalho apresenta um relato de experiência da organização do evento “Expo Noivas e Debutantes”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes de Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de eventos oferecidos no Instituto Federal de São Paulo, campus de Avaré. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos e revistas. Também foram utilizados sites de busca como Scielo e Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividade principal e paralela) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho interdisciplinar se revelou de grande valia, por auxiliar os noivos e debutantes na escolha criteriosa dos serviços e produtos, além de colaborar em cada etapa do planejamento, calculando os riscos, custos, prazo e responsabilidades, aumentando o grau de sucesso do evento.

Palavras-chave: Casamento; Gestão de eventos; Debutantes.

ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ DE PLANEJAMENTO DE PALESTRA DE CONSCIENTIZAÇÃO CONTRA ABANDONO E MAUS TRATOS DE ANIMAIS

*Alassiel Elanor de Oliveira Ribeiro, Isadora Suman de Lima Felix,
Gisele Minhão Gouveia Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva*

alassiel.flowers@gmail.com; isadora.suman@gmail.com; minhaogouveiagisele@gmail.com;
maressa.vieira@ifsp.edu.br; raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência da organização de uma “Palestra de conscientização contra abandono e maus tratos de animais”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes curriculares Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de Eventos, oferecido no Instituto Federal de São Paulo, câmpus de Avaré. De acordo com Beaver (2005), a relação entre o homem e os animais domésticos data de milhares de anos e essa domesticação foi responsável pela depuração dos laços afetivos entre essas espécies (TATIBANA & COSTA-VAL, 2009). Apesar disso, ainda persistem problemas nessa relação, principalmente quando se fala de abandono e maus tratos, prejudicando a saúde e o bem-estar animal (SANTOS et al., 2014). Assim, o objetivo central desse estudo é apresentar o projeto de um evento cuja finalidade é conscientizar sobre a posse responsável e desenvolver ações junto à comunidade de Avaré contra o abandono e maus tratos de animais. Para isso, pretende-se trabalhar a cidadania, a educação humanitária, pois Avaré conta com três instituições que abrigam esses animais: Abrigo Picolina, Procure 1 amigo e Amor de Quatro Patas, todas superlotadas por conta do abandono. Para o planejamento e organização desse evento, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividades principais e paralelas) até estratégias

de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho é relevante não só por trabalhar a educação humanitária e cidadania, mas também para incentivar a coletividade quanto à adoção de práticas que promovam o bem-estar animal, minimizando as práticas de abandono e maus tratos.

Palavras-chave: Abandono de animais; Bem-estar animal; Posse responsável.

“POEME-SE”: O RESGATE DA POESIA NO MUNICÍPIO DE AVARÉ-SP

Camila Benedita de Matos Ferreira, Jian Carlos Rodrigues de Souza, Maressa de Freitas Vieira,
Raquel Ribeiro de Souza Silva

camilamatosferreir@gmail.com; jian_arandu@hotmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Encontrar um livro de poesia em destaque em uma livraria ou feira de livros hoje em dia é algo extremamente raro, pois as editoras bem como as livrarias já não possuem interesse em comercializar o gênero devido o baixo índice de vendas de poesia. Por essa razão, optam apenas por publicar poetas clássicos, pois sabem que esses autores lhe dão garantia comercial e em virtude disso cada vez mais há uma decadência do valor poético. Para os profissionais que atuam na área, poetas e poetisas a busca intensa pela recolocação do gênero poético em destaque no meio cultural e literário, se dá não apenas pelo fator editorial, mas também pelo valor cultural desse estilo literário que vem perdendo espaço ao longo dos anos devido a falta de eventos que incentivem a permanência da poesia escrita no meio literário sem ser sufocada pelos outros gêneros. Nessa perspectiva, esse trabalho apresenta um relato de experiência da organização do evento “Poeme-se”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes de Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de eventos oferecidos no Instituto Federal de São Paulo, campus de Avaré. Esse tipo de evento foi escolhido por ser uma possibilidade de aproximar as pessoas da poesia, muitas vezes deixada de lado pelo preconceito implantado na literatura clássica que textos poéticos possuem uma dificuldade de compreensão. Além disso, para Nicolau (2015), é notório o imenso valor que a poesia possui, mas são desconhecidas algumas das contribuições que o gênero reflete na formação do sujeito-leitor. A poesia é capaz de sensibilizar o ser humano, e nesse sentido evidencia-se a importância de trabalhar o gênero em fase escolar. Para tanto deve

ser levado em conta tanto a recepção quanto às contribuições da poesia para essa nova concepção leitora. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos e revistas. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividade principal e paralela) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que, embora seja muitas vezes desvalorizada, a elaboração de poesias pode ser eficaz para o processo criativo que dá voz às necessidades, angústias, alegrias, desejos e paixões, pois desperta o indivíduo do mundo vivido e de reflexões que se instalam na criação de sentidos – na percepção, nas emoções, no imaginário, na racionalidade.

Palavras-chave: Poesia; Concurso; Poeme-se.

DIA DA DIVERSIDADE INFANTIL

Paula Eduarda Rodrigues da Silva, Jamille de Souza Biatos, Maressa de Freitas Vieira,
Raquel Ribeiro de Souza Silva

paularodrigues1109@hotmail.com; jamillybiattos125@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A diversidade tem sido motivo de reflexão entre educadores das mais diferentes áreas de atuação. De acordo com Carvalho (2005), inúmeros fatores têm contribuído para essa discussão, destacando-se os movimentos pela educação inclusiva, segundo a qual os educadores, as escolas, os sistemas educativos e a sociedade em geral, devem transformar suas concepções e suas práticas, de modo a atender a todos os alunos, sem discriminações de qualquer natureza. Pensando na diversidade de características, condições sociais e econômicas, de interesses, níveis de aprendizado e desenvolvimento presentes na Educação Infantil e das séries iniciais do ensino Fundamental, o presente trabalho apresenta um relato de experiência da organização do evento “Dia da Diversidade Infantil”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes curriculares Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada, ambos do curso técnico de Eventos, oferecido no Instituto Federal de São Paulo, câmpus de Avaré. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos, teses, dissertações, monografias, revistas e folhetos explicativos. Também foram utilizadas as obras literárias disponíveis no acervo da Biblioteca do IFSP câmpus Avaré, além de sites de busca como Scielo e Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividades principais e paralelas) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho

interdisciplinar se revelou de grande valia, não só pelo fato de ser um projeto que utiliza metodologias ativas de aprendizagem, mas também por permitir a discussão sobre que tipo de evento organizar, para qual público, com qual finalidade e como.

Palavras-chave: Inclusão; Deficiência; Diversidade Infantil.

OLIMPÍADAS ESCOLARES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ

Arthur Aureliano dos Santos, Flávio Martins Rabelo, Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva
arthur-aureliano@hotmail.com; flaviomartinsfmr@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br; raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré
Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência da organização do evento “Olimpíadas Escolares”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de Eventos, oferecido no Instituto Federal de São Paulo, campus de Avaré. De acordo com Felker (1998), o esporte é um direito assegurado por lei. Além disso, é considerado um fenômeno sociocultural que se manifesta por meio do esporte educacional, participativo e de rendimento, todos estes integrantes de um evento como as Olimpíadas Escolares. Assim, o objetivo central desse estudo é descrever a experiência da organização do evento olimpíadas escolares na cidade de Avaré-SP. Para isso, definimos o público-alvo alunos do 9º ano das escolas particulares de Avaré e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos, teses, dissertações, monografias, revistas e folhetos explicativos. Também foram utilizadas as obras literárias disponíveis no acervo em sites de busca como Scielo e Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividades principais e paralelas) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Trata-se de uma área de interesse em comum por trabalhar dentro do perfil estudantil atividades tanto escolares quanto esportivas a fim de estimular competições, e integração entre os participantes. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho interdisciplinar se revelou de grande valia, não só pelo fato de ser um projeto que utiliza metodologias ativas de aprendizagem, mas também por permitir a discussão sobre que tipo de evento organizar, para qual público, com qual finalidade e como.

Palavras-chave: Olimpíadas; Escolares; Integração; Competição.

ORGANIZAÇÃO DE UMA FESTA À FANTASIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM AVARÉ

Amanda da Silva Corrêa, Maria Luiza Gambini, Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva

correamandss@gmail.com; marialuizagambini@gmail.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br; raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este trabalho apresenta um relato de experiência da organização de uma festa à fantasia na cidade de Avaré-SP, a ser realizada como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes curriculares Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada, do curso técnico de Eventos do Instituto Federal de São Paulo, câmpus de Avaré. Esse tipo de evento foi escolhido porque, segundo Lapierre (1989), o imaginário é o elemento qualitativo mais importante daquilo que constitui a personalidade de um indivíduo e que serve de ligação entre a realidade interna da pessoa e a realidade exterior. Assim, o objetivo central desse estudo é organizar um evento com a finalidade de promover o lazer e o entretenimento através da fantasia, fazendo com que as pessoas possam se expressar por meio dos trajes e do ambiente do evento. Para o planejamento e organização desse evento, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividades principais e paralelas) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e serviços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho é um importante espaço de trocas simbólicas, especialmente ao possibilitar aos participantes a sinlização de diversas questões através de imagens-vestimentas, máscaras e performances.

Palavras-chave: Festa à fantasia; Imaginário; Jovens.

PRAÇA DA MATRIZ E PRAÇA LARGO SÃO JOÃO, AVARÉ: ANALISANDO A ACESSIBILIDADE PARA A PRÁTICA DO LAZER

Isadora Suman de Lima Felix, Raquel Ribeiro de Souza Silva

isadora.suman@gmail.com; raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

As praças da Matriz e Largo São João são pontos de referência na cidade. Sendo a Matriz, um lugar que proporciona a conexão de áreas verdes com a religiosidade e lazer, e o Largo São João que proporciona a conexão dessas áreas com atividades de lazer, como por exemplo, apresentações musicais para os mais diferentes tipos de públicos, feiras livres, espaço recreativo para crianças, dentre outras atividades. Ambos os espaços possuem entradas livres, além de contar com mobiliários para descanso. Diante desse cenário, a fase de problematização desse estudo baseou-se na seguinte questão norteadora: As características estruturais, de acessibilidade e de segurança desses espaços são suficientes para proporcionar a prática do lazer e a interação entre os usuários em geral e aqueles que possuem algum tipo de deficiência física? A partir disso, o objetivo geral estabelecido foi o de avaliar ambas as praças públicas, observando os quesitos de infraestrutura, equipamentos, acessibilidade e segurança que podem interferir diretamente ou indiretamente na prática de lazer dos usuários. Os objetivos específicos foram os de observar as condições de uso e a frequência de manutenção do ambiente; indicar os pontos que necessitam de melhorias para tornar a experiência de lazer mais significativa para os usuários em geral e os específicos; e verificar a dificuldade de inclusão social devido à ausência de acessibilidade para deficientes. Os procedimentos metodológicos utilizados foram a consulta de material bibliográfico sobre o tema, seguido da observação e do preenchimento de duas fichas de campo: Checklist acessibilidade (ARAUJO; CÂNDIDO; LEITE, 2009) e ficha de avaliação qualitativa de áreas verdes (ANGELIS; CASTRO; NETO,

2004). A partir da observação *in loco* durante a pesquisa de campo realizada nos locais indicados, e do preenchimento dessas fichas foi possível notar a carência na acessibilidade e infraestrutura em equipamentos e em aspectos de segurança, não somente para cadeirantes, deficientes visuais e obesos, como para o conjunto geral de usuários desses espaços público.

Palavras-chave: Praças; Acessibilidade; Lazer.

O MITO ORIGINÁRIO DO IFRS NA RESTINGA E MENINAS MALVADAS

Andreza Castro, Luísa Fellin, Mariana Ercolani, Pedro Rufatto

10140133@restinga.ifrs.edu.br; 10140110@restinga.ifrs.edu.br; 10140125@restinga.ifrs.edu.br;
10140109@restinga.ifrs.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Restinga

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Pensando música, filmes e dança como formas de expressão presentes na cultura e recursos de linguagem, aplica-se a eles a função de revelar uma realidade, em outras palavras, através da música, dos filmes e da dança, somos capazes de contar uma história. Continuando nessa linha, durante as aulas de filosofia, foi pensada uma apresentação que contasse, da mesma maneira que um mito conta a origem de alguma coisa. Buscando no nosso cotidiano, o grupo decidiu por contar a história da origem do Instituto Federal na Restinga. Muitas das verdades que contemplamos hoje em dia advêm de mitos fundamentais ou originários – histórias que procuram explicar a origem de algo, muitas vezes vinculadas à religiosidade de um povo, ou a sua cultura, no geral – repassados e assegurados às tradições por meio da oralidade, antes dos movimentos de escrita, dependendo de flexões no modo com o qual são apresentados às novas gerações. Visto isso, procuramos entre os servidores a presença desse mito “como sucedeu a construção do instituto aqui no bairro”, e das tangentes presentes nas respostas foi elaborada a letra de uma música, ou melhor, uma paródia. Para que a história fosse absorvida positivamente aos ouvidos do público (turma de primeiro ano do curso técnico de lazer integrado ao ensino médio), foi introduzida a musicalidade: a letra foi escrita em cima da melodia de ‘Jingle Bell Rock’, música natalina presente no filme norte-americano voltado ao público juvenil ‘Meninas Malvadas’ (2004), tal escolha foi pensada visando, novamente, despertar um sentimento de reconhecimento, já que o filme esteve presente no imaginário infantil dos espectadores; isso nos revela que quando a mensagem a ser repassada está atrelada a um elemento da cultura POP já conhecido no universo jovem, há maior aproveitamento da atenção que

nos é confiada. O resultado final foi positivo, a música foi apresentada à turma e junto a ela, a coreografia do filme, em um aspecto artístico. Sendo assim a conclusão do grupo é de que as artes auxiliam intensamente na introdução de um material ao público jovem.

Palavras-chave: Música; Filmes; Jovem; Filosofia; Mito.

ARTE E LAZER

Melissa de Oliveira

meldeoliveira02@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O trabalho de conclusão de curso (TCC) teve como finalidade entreter os alunos do terceiro ano do curso de lazer. O objetivo principal foi apresentar a arte, o desenho de forma mais lúdica. Para isso aplicou-se um quebra-gelo a fim de animar os participantes, seguido de uma oficina de desenho na qual fora dividida em três etapas: ensinar a fazer um esboço com formas geométricas, mostrar como desenhar a partir do esboço e apresentar técnicas de pintura, finalizando com uma brincadeira onde todos puderam usar sua imaginação para traçar no papel, chamada “complete o desenho”. Galzer (1979) conceitua o lazer como a harmonia entre a atitude, o desenvolvimento integral e a disponibilidade de si mesmo. Marcellino (1990) define como a cultura compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no tempo disponível. Houve a preparação de alguns materiais, além do uso de recursos oriundos do laboratório de eventos para a execução das atividades. A maioria dos participantes se divertiu e aproveitou como o esperado. Foi uma ótima experiência desde programar as atividades até aplicá-las e poder transmitir conhecimentos sobre desenhos, conceitos artísticos de maneira que pudesse agradar grande parte do público em questão.

Palavras-chave: Lazer; Artes; Desenho; Adolescentes; Recreação.

ATIVIDADES RELACIONADAS À FÍSICA EM RECREAÇÃO

Maria Júlia de Oliveira

majudeoliveira@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

No início do período letivo de 2019, foi passada para os alunos do terceiro ano do curso técnico integrado de lazer, uma proposta de trabalho de conclusão de curso, onde seria dividida em três etapas ao longo do ano, a primeira etapa consiste em: Cada aluno (exceto aqueles que estão realizando estágios) deveria criar uma programação de atividades para serem executadas entre a própria turma (sendo assim, a faixa etária estipulada era adolescentes entre 16 a 18 anos), dentro da duração de 2 aulas de Projeto Integrador (PIN), 1 hora e 40 minutos. Outra exigência feita foi que houvesse pelo menos uma atividade interdisciplinar, onde consultaríamos nossos professores da base comum para a criação da mesma. Com base em estudos oriundos de um projeto realizado em março a novembro de 2018, no qual segundo Nelson Carvalho Marcellino, o brincar é fundamental para a infância, mas não deixa de ser relevante para as demais fases da vida (Marcellino – Lazer e Sociedade, página 160 – ano 2008), levando em consideração o conceito da educação não formal, que amplia as oportunidades de estudo através de formas não convencionais e o resultado final do projeto (um guia de atividades envolvendo experimentos da matéria de física), foi elaborado uma programação de atividades, sendo uma delas envolvendo três experimentos de física, com o auxílio das professoras Luciana Pereira de Moura Carneiro e Raquel Marrafon Nicolosi da matéria de PIN, juntamente com o Professor Gustavo Pio Marchesi Krall Ciniciato que leciona a matéria de física na instituição. A programação foi executada no dia 14 de março, apesar de pequenas complicações para dar início a mesma, todas as atividades correram bem e dentro do tempo estipulado, os alunos gostaram de participar da realização dos experimentos. Essa iniciativa por parte das professoras

que lecionam a matéria é uma boa alternativa para criar um espírito de responsabilidade nos alunos, uma vez que o líder da atividade (que pode possuir até dois monitores, que nada mais são do que alunos da própria sala) tem de tomar uma posição importante, para não só criar a programação, mas para ir à busca dos materiais disponibilizados pela instituição, pedir reserva dos espaços necessários para a execução das atividades e é também uma oportunidade de todos liderarem atividades recreativas, mesmo aqueles que são mais tímidos.

Palavras-chave: Física; Programação de Atividades; Educação Não Formal.

BRINQ: O ESPAÇO DA EDUCAÇÃO PARA O LAZER

Ellen Miranda Viera, Luciana Pereira de Moura Carneiro

ellenmiranda1607@gmail.com; lucianapmoura@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O projeto BRINQ foi desenvolvido dentro da disciplina de Atividades Lazer e Recreação II (ALRII) no segundo ano do Curso Técnico em Lazer integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (Campus Avaré). O BRINQ visa aproveitar o horário de descanso dos alunos durante os intervalos de almoço para promover o lazer através de atividades recreativas, *playlists* de músicas e o empréstimo de jogos. Além disso, englobou-se também o apoio na organização das atividades práticas de ALRII bem como a produção de materiais que seriam utilizados em futuras atividades, o reparo e modernização de brinquedos elaborados em anos anteriores e expostos no Laboratório de Hospitalidade e Lazer do Campus. Houaiss (2009) define o lazer como “tempo que sobra do horário de trabalho e/ou do cumprimento de obrigações, aproveitável para o exercício de atividades prazerosas” e o Aurélio (1975) acrescenta que se trata do “tempo de que se pode livremente dispor, uma vez cumpridos os afazeres habituais”. Sendo assim, o oferecimento do lazer no ambiente escolar durante os horários livres é necessário e fator de satisfação dos alunos após o cumprimento das atividades acadêmicas. Ao final do desenvolvimento do projeto, a equipe conclui que os alunos aproveitaram com êxito todas as propostas do BRINQ, o que tende a proporcionar um maior engajamento dos alunos para as edições vindouras.

Palavras-chave: Lazer; Escola; Educação; Recreação; Brincar.

ATIVIDADES DE LAZER E RECREAÇÃO COM ADOLESCENTES: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DO TÉCNICO EM LAZER E A BASE COMUM CURRICULAR DO ENSINO MÉDIO DO IFSP (CAMPUS AVARÉ)

Carolina Torres, Marcelo Alves, Maria Julia Rossetto

carolizzene@gmail.com; marceloalves2002@gmail.com; mrossettorodrigues@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O planejamento das atividades recreativas aplicadas por este grupo visava atender às necessidades do público-alvo ao qual estava destinado, adolescentes entre 16 e 18 anos, bem como estimular, por meio da ludicidade, o conhecimento a respeito de conteúdos que compõem a base comum curricular do Ensino Médio. Dumazedier (2001) afirma que lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda para desenvolver sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. Utilizou-se como metodologia a pesquisa em livros disponíveis na biblioteca do Instituto Federal - Campus Avaré, tendo em vista o estudo acerca das características dos jovens da faixa etária em questão e os conhecimentos adquiridos ao longo da formação técnica em lazer e recreação. Uma programação que posteriormente seria aplicada com os alunos do terceiro ano do Técnico em lazer fora criada com o apoio de professores da base comum que deram orientação sobre os temas escolhidos, temas estes que envolveram Geografia, Física e Biologia. Os autores deste resumo lideraram as atividades, dispondo-se de noventa minutos. Com a atividade foi possível demonstrar todo o conhecimento obtido ao longo dos três anos de formação técnica. O desenrolar da programação contava com uma atividade de quebra-gelo para que os participantes pudessem, com dinamicidade, interagir entre si, uma atividade interdisciplinar validando que conhecimento e diversão podem estar atrelados e uma proposta de finalização bus-

cando ocasionar satisfação e harmonia entre todos. Ao final de todo o processo os envolvidos na criação do plano de atividades que compuseram o presente texto notaram a grande valia para o crescimento profissional e acadêmico. Observou-se também a forte influência da música sobre a interatividade dos jovens com a recreação, bem como o fato de que, ao longo do processo de aplicação das atividades, toda a tensão pré-aplicação se esvai conforme o público se entretém. Fixou-se ainda mais a questão de que imprevistos acontecem e podem vir a mudar o decorrer da atividade. É necessário ter criatividade para improvisar. Presenciar e participar dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dos colegas de sala auxiliaram grandemente para trazer aspectos positivos notados para nossas atividades.

Palavras-chave: Adolescentes; Interdisciplinar; Lazer; Recreação; TCC.

O PROFISSIONAL DE LAZER E RECREAÇÃO EM FESTAS E BUFFETS INFANTIS

Letícia Paulino Macan, Maria Eduarda Hortêncio Pedrozo

macan2014.lm@gmail.com; duda.pedrozo0709@outlook.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O relato a seguir foi elaborado a partir de experiências vividas e referentes ao trabalho do profissional de lazer atuantes em buffets e festas infantis. O objetivo geral foi proporcionar um bom atendimento ao público e promover ludicidade para os clientes do estabelecimento, incluindo crianças e adultos. Para Dumazedier “o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.” (DUMAZEDIER, 2000, p.34), e no local de serviço temos isso como algo claro, o lazer não é uma obrigação, tendo a opção de participar ou não das atividades propostas sempre. No processo de planejamento há a montagem de um cronograma que antecede a chegada dos convidados. Além, disso há também a atividade de monitoria dos brinquedos e a aplicação de diversas atividades recreativas. Sendo assim, trabalhar com as crianças, fez com que o contato dos monitores com os pais, de diferentes faixas etárias, fosse direto, utilizando da gestão de crise nas situações necessárias e percebendo que usar a criatividade em momentos de improvisação é essencial. Conclui-se que o técnico em lazer dentro dos buffets e festas infantis podem ir além da monitoria dos brinquedos, podendo proporcionar momentos lúdicos e interativos para as crianças.

Palavras-chave: Lazer; Buffet; Profissional; Ludicidade; Monitoria.

CONTRIBUIÇÕES DA BOLSA PARA O CURSO DE LAZER E RECREAÇÃO

Livia Rosa Donato, Valeria Teresa Cervera, Luciana Pereira Moura Carneiro, Raquel Marrafon Nicolosi

lihrosa@gmail.com; valeriacervera0808@gmail.com; lucianapmoura@ifsp.edu.br;
raquelmarrafon@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A bolsa disponibilizada no curso de Lazer e Recreação é importante? O que a mesma agrega na experiência de um técnico de Lazer? O presente resumo visa apresentar a importância da bolsa, e até que ponto a disponibilização da mesma contribui para a formação do técnico em Lazer e Recreação. A presença do bolsista na Instituição é importante, pois através das atividades realizadas promove aos alunos momentos de descontração, diversão, sociabilidade e novos conhecimentos, já para o bolsista possibilita o desenvolvimento da habilidade de liderança, organização, criatividade e a capacidade de trabalhar com diversos públicos, aliando a teoria e prática. Segundo a obra “Lazer e Educação”, Marcellino (1987) já mencionava a necessidade da iniciação a essa prática no ambiente escolar, como uma oportunidade de expandir essas vivências, explicando que [...] para a prática positiva das atividades de lazer é necessário o aprendizado, o estímulo, a iniciação, que possibilitem a passagem de níveis menos elaborados, simples, para níveis mais elaborados, complexos, com o enriquecimento do espírito crítico, na prática ou na observação (MARCELLINO, 1987, p. 58-59). Para alcançar os objetivos propostos colocamos em prática vários projetos como o Brinq e o GEHLA. O projeto Brinq consiste em oferecer toda semana, jogos, atividades dinâmicas e músicas escolhidas por alunos e professores, essas atividades ocorrem no período livre dos mesmos. O GEHLA é um grupo de estudos de hospitalidade e Lazer que contribui para a estruturação e execução das atividades recreativas desenvolvidas na disciplina de ALRII. Os resultados foram positivos, os alunos tiveram uma participação ativa em todas as atividades propostas, promovendo uma boa convivência e troca de experiências entre os alunos. Para o bolsista é uma boa oportuni-

dade de adquirir novos conhecimentos, contribuindo na sua formação como monitor em Lazer e Recreação, sendo o principal elo entre a classe e os docentes, atuando ativamente para o bom andamento dos trabalhos como um todo. Diante do exposto acima conclui se que a disponibilização da bolsa oportuniza tanto ao bolsista quanto aos alunos e a Instituição, possibilidades de aprendizagem por meio da ludicidade encontrada nas atividades que são de extrema excelência para o núcleo escolar.

Palavras - chave: Habilidade; Experiência; Educação; Descontração; Sociabilidade.

DOUTORES DA ALEGRIA

Gabriela Cardoso Domingues

gabcardoso1824@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Na cidade de Cerqueira César há instituições como o Asilo, a Casa Abrigo e a APAE que desfrutam raramente de momentos de lazer e recreação. É certo que os cidadãos que frequentam ou residem nesses lugares precisam de descontração, diversão e convívio social buscando sempre o bem-estar e, por muitos fatores, não tem a possibilidade de ter momentos como este. A faixa etária é um aspecto que dificulta a prática do lazer, visto que as crianças e os idosos são esquecidos. A criança por não ter ainda entrado no “mercado produtivo”, e os idosos, por já terem saído desse mesmo “mercado”. Dessa forma, a classe social, o nível de instrução, a faixa etária, o sexo, entre outros fatores, limitam o lazer a uma minoria da população (MARCELLINO, 2000). A COJJOPA (Comunidade de Jovens, João Paulo II) da igreja católica, viu a necessidade de visitar as instituições levando esses momentos cheios de alegria e diversão a essas pessoas que até então não tinham. O projeto denominou-se “Doutores da Alegria”. As visitas visam sempre alegrar a todos de maneira descontraída e divertida fazendo com que se esqueçam dos maçantes afazeres diários. Busca-se entretê-los de modo que aprendam novas músicas, brincadeiras, jogos e histórias para o enriquecimento da bagagem cultural, desenvolvam-se mentalmente sentindo-se bem consigo mesmos, mais relaxados, autônomos e criativos, desenvolvam-se fisicamente melhorando sua coordenação motora e outras habilidades. Tudo isso de livre e espontânea vontade baseada no prazer de todos, a fim de que não se sintam esquecidos e deem muitos sorrisos. O trabalho é totalmente voluntário. Antes de visitar essas instituições marca-se um horário e verifica-se quem são as pessoas que querem participar como Doutores da Alegria para começar as preparações. As atividades são escolhidas de acordo com o perfil do público, por exemplo, quando fomos ao Asilo no dia 23 de janeiro

de 2019 pensamos em cantar algumas musiquinhas com passos fáceis que até mesmos os cadeirantes pudessem fazer, fizemos contação de história onde eles também compartilharam conosco algumas de suas próprias histórias, contação de charadas e piadas, brincadeiras populares como o passa anel, roda de música com violão e apresentação de dança. As visitas são mensais e participam cerca de 10 doutores, todos caracterizados com narizes de palhaço, pinturas faciais, chapéus, tiaras, óculos engraçados e jalecos. Assim que acaba a visita realiza-se uma discussão de como foi e o que poderia mudar para melhorar na próxima vez. Esse projeto tem o intuito de levar diversão e entretenimento para as pessoas de modo que fiquem mais felizes, e nós mesmos os Doutores saímos renovados após as visitas. Os sorrisos e os pedidos de retorno nos deixam empenhados a continuar com todo esse trabalho dos Doutores da Alegria, que apesar de ser voluntário, nos é recompensado com carinho e amor.

Palavras-chave: Alegria; Instituições; Diversão; Recreação.

VOLTA À CAMA

César Augusto da Costa Guerra
ceaguerra12@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

As brincadeiras de volta à cama servem para acalmar os ânimos das pessoas e prepará-las para irem descansar, por isso são brincadeiras ou atividades mais leves, sem muita movimentação. O objetivo dessa proposta foi que os alunos do 1º ano do Curso de Lazer aprendessem como finalizar uma programação de lazer e recreação da melhor forma possível. O lazer está ligado à realização das virtudes desinteressadas do homem, concebido como um fim em si, em relação ou em contradição com as necessidades da sociedade, em complemento diz-se que o lazer possui três funções principais: divertimento, descanso e desenvolvimento pessoal (Dumazedier, 1974). O método utilizado foi de dividir os alunos em 5 grupos (músicas, charadas e adivinhações, histórias, mágicas e de brincadeiras). Cada grupo preparou suas atividades para serem aplicadas para os alunos do 2º ano do Curso de Lazer, como forma de avaliação. As atividades aconteceram em forma de rodízio. Cada grupo de recreadores tinha 10 minutos com um grupo de alunos para aplicar o que prepararam. Os resultados foram muito bons. Todos os grupos conseguiram aplicar suas atividades de forma bem sucedida, com exceção de apenas um grupo que não realizou nenhuma atividade. Considerando que é preciso melhorar com relação ao planejamento e execução, para uma primeira vez, os grupos trabalharam bem. O grupo de charadas e adivinhações aplicou quatro atividades, as quais eram, adivinhar quantas balas haviam em um pote, quantas páginas havia em um livro, o jogo do copo e a contação de charadas. Para aplicar todas as atividades de maneira coesa, sem problemas, o grupo optou por dividir as pessoas que estavam participando da dinâmica perante três mesas, tendo dois recreadores em cada uma desempenhando sua respectiva função. Atividades como essa, são importantes para uma programação de lazer e recreação, pois encerra o dia de uma forma mais tranquila e relaxante.

Palavras-chave: Brincadeiras; Aprendizagem; Aplicação; Recreadores.

APLICAÇÃO DO VOLTA À CAMA

Emilly Vidal Lopes

emilly-vidalopes@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Este resumo apresenta um relato de experiência sobre a aplicação de uma atividade recreativa e diria que para uma primeira vez não foi algo tão complicado. Minha primeira atividade pratica relacionada a atividades de lazer e recreação foi o “Volta à cama”, que são atividades realizadas ao fim do dia para acalmar e relaxar o participante, durante a execução da atividade houve algumas dificuldades por falta de treinamento como, errar a letra na hora de cantar ou o toque no violão. Essa era uma atividade que tinha como intuito nos treinar e dar um breve conhecimento de como se deve aplicar um programa recreativo, bem como fazer com que a gente introduzisse as principais técnicas utilizadas por monitores de recreação, antes de partir para a parte pratica estudamos e vimos como realizava, houve alguns treinamentos entre nós mesmos como o quebra-gelo, e assim depois de um tempo vendo sobre o assunto, aplicamos pela primeira vez uma atividade de lazer e recreação. As atividades de lazer e recreação são vistas como algo muito importante em hotéis, escolas, hospitais, etc. De acordo com Herval Pina Ribeiro (2007, p.43) “As atividades de lazer podem proporcionar uma comunicação entre os grupos de hóspedes, proporcionando uma maior integração entre os visitantes, nos aspectos socioculturais”. O mesmo autor afirma também que tais atividades devem “promover um desenvolvimento pessoal, além do descanso e divertimento, podendo até mesmo ampliar a bagagem cultural dos hóspedes” (PINA & RIBEIRO, 2007, p. 43). Segundo Dumazedier (2001, p. 34) o conceito de lazer está atrelado ao “conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se das obri-

gações profissionais, familiares e sociais”. A atividade foi desenvolvida com base nesse referencial teórico. Durante a preparação do grupo ocorreu uma separação entre os dias da semana para escolher as músicas que seriam tocadas e pesquisar na internet as mais populares e calmas para que todos pudessem cantar junto e se integrar. Pensamos que seria melhor tocar músicas conhecida por todos para que houvesse mais interação entre os participantes. Durante alguns dias da semana reservamos para ensaiar e preparar um cartaz para receber os participantes, cogitamos também sobre a questão da vestimenta, nos vestimos de forma adequada para aplicar a programação. Tivemos a percepção que os participantes gostaram, pois recebemos elogios da outra turma e consideramos que realizar aulas práticas como esta é importante porque há uma preparação para futuros monitores e técnicos em lazer.

Palavras-chave: Entretenimento; Lazer; Desenvolvimento.

VOLTA À CAMA: MUSIQUINHAS

Lanna Matos dos Santos, Maria Luiza de Oliveira Leme, Monica Helena Rado Donnini, Priscila Gomes Troia Javaro, Sthefany Camile Silva de Andrade

lannamatosdossantos@gamil.com; maluleme46@gmail.com; donnini29@gmail.com;
Priscila.javaro@gmail.com; camileandradepaes@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O objetivo da atividade realizada foi apresentar a dinâmica de volta à cama para a turma de lazer II que foi dividida em grupos. O procedimento realizado para o desenvolvimento da dinâmica foi: cada monitor deveria ensinar atividades práticas no curso técnico em Lazer, cada um ensinava uma musiquinha para cada integrante do grupo fazendo uma roda de musiquinhas, um por vez, até que todos já tivessem brincado com os monitores, no final foi feito um desafio geral, uma brincadeira de coordenação motora, assim o tempo acabava e entrava outro grupo de alunos para participação, seguindo novamente todo roteiro de brincadeiras. Pelo fato de ser atividades de volta à cama e brincadeiras bem infantis, havia uma certa preocupação sobre os participantes não gostarem e que no final eles ficassem desanimados ou entediados com a atividade, também que não seria uma atividade bem desenvolvida, porém todos os participantes colaboraram com os monitores, assim fazendo que a atividade fosse mais que o esperado, todos gostaram de participar e ficaram bem entusiasmados com as musiquinhas. Os monitores gostaram de apresentar e também de participar com a turma de lazer II, como diz Dumazedier (1973), teve uma formação e um desenvolvimento na área, divertimento na hora de apresentar e para quem foi apresentado e como fazia parte do objetivo de volta a cama, teve relaxamento e descanso também.

Palavras-chave: Atividade Prática; Volta à Cama; Divertimento.

A SABEDORIA EM COMPREENDER O ENVELHECIMENTO

Junior Rodrigo da Silva Filho, Raquel Marrafon Nicolosi

rod.juniorsilva10@gmail.com; raquelmarrafon@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Esse trabalho elucida um relato de experiência da elaboração de projeto de evento desenvolvido na disciplina de Projeto integrador, do curso Técnico em Eventos do Instituto Federal de São Paulo, Campus Avaré. Essa disciplina tem como objetivo consolidar os conhecimentos técnicos adquiridos ao longo do curso e por isso convida os alunos a desenvolverem um evento de cunho social para à comunidade externa. Portanto, antes de elaborar o projeto, um grupo de alunos começou a pesquisar o público-alvo do evento e optou-se pelos idosos, entre outros motivos, por ser um público esquecido pela sociedade. Como se sabe, evento é “ação do profissional mediante pesquisa, planejamento, organização, coordenação, controle e implantação de um projeto, visando atingir seu público-alvo com medidas concretas e resultados projetados” (MATIAS, 2004, p.75 e 76). Sendo assim, após selecionar o público-alvo o grupo começou a discutir as limitações dos mesmos e optou por desenvolver uma atividade lúdica que promova a felicidade e dissemine informações de como envelhecer saudavelmente, respeitando os limites do envelhecimento em três dias. À vista disso, na programação do evento há atividades de memorização, danças, palestras educativas com profissionais da saúde, atividades de socialização, entre outras. Os resultados preliminares demonstram que a programação está de acordo com a faixa-etária, visto que a mesma foi aceita pela instituição que irá acolher o evento e que os alunos do curso técnico estão colocando em prática os conhecimentos de diferentes disciplinas do curso técnico em eventos, como gestão operação e logística, legislação, gestão de pessoas em eventos e ética.

Palavras-chave: Projeto Integrador; Técnico em Eventos; Eventos para idosos.

O LAZER NA ESCOLA: UM RELACIONAMENTO EM CONSTRUÇÃO NO PEP-IFSP

Gabriel Borges Cardoso, Izabelli Maria Serafim Xavier, João Vitor Popov Esteves, Leonardo Rodrigues Camara, Matheus de Almeida Vargas

cardoaogabriel@bol.com.br; izabelli.serafim@hotmail.com; joaovitorpopoves@hotmail.com;
leo_camara1@hotmail.com; almeidamatheusqaz@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Presidente Epitácio

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O projeto de ensino interdisciplinar realizado no Campus de Presidente Epitácio (PEP/IFSP) em 2017 tornou a biblioteca num ambiente de lazer dentro da escola. Como resultados do projeto a socialização foi destacada como a área de maior interesse, onde os jogos de tabuleiro ocuparam um lugar de destaque, atuando como um atrativo para permanência na biblioteca. No entanto, nos anos seguintes essa prática foi perdendo espaço, não só pela não continuidade do projeto, mas também pelo antigo problema já detectado: o espaço físico insuficiente. O projeto de ensino entrou nas aulas de Educação Física para tratar do lazer na realidade local, e a discussão trouxe um questionamento que motivou esse trabalho: será que existe espaço para o lazer na escola? O objetivo deste trabalho é identificar os potenciais ambientes de lazer no PEP/IFSP a partir dos resultados do projeto de ensino 'Da leitura ao lazer: Ambiente de Integração'. Na escola o lazer normalmente aparece ligado a práticas restritas vinculadas à Educação Física, abordadas pelo esporte e os interesses físicos; ou então, ligadas aos interesses artísticos e intelectuais, voltados para literatura, música ou desenho. O importante das atividades de lazer é procurar atender as pessoas de acordo com seus interesses. Para isso, é preciso que as pessoas também conheçam as atividades que satisfaçam os seus vários interesses. De acordo com Marcellino (2014) a opção em termos de conteúdo está diretamente ligada ao conhecimento das alternativas que o lazer oferece, por isso, não foi surpresa esbarrar no estranhamento da comunidade escolar ao ver jogos de tabuleiro, bolas de pilates e exposição de trabalhos manuais na biblioteca. O trabalho foi desenvolvido com base na

pesquisa exploratória, partindo do artigo 'Biblioteca como ambiente de lazer: o caso do IFSP-PEP', tema usado para estudo do lazer; seguido de levantamento para descobrir os desdobramentos do projeto de ensino. Findado o projeto de ensino, as bolas foram recolhidas e os tabuleiros deixaram de ser tão procurados, mas, uma vez saindo da biblioteca as práticas de lazer poderiam ocupar outros espaços. Embora a biblioteca tenha se transformado em um ambiente de lazer, devido ao espaço físico limitado, os jogos passaram a concorrer com o estudo, dificultando a leitura e a realização de trabalhos. O aumento das turmas, com ingressos de novos alunos, fez que o mobiliário fosse repensado. Buscando alternativas, foram identificados outros ambientes: o ginásio poderia ter livre acesso, e o mezanino melhor utilizado; salas de aula poderiam ser local de descanso pós-almoço; liberação de jogos eletrônicos monitorados nos laboratórios de informática; redário embaixo das árvores e mesa de jogos em outros espaços abertos do campus. A escola possui muitos ambientes para se aproveitar melhor o intervalo com suas conversas altas e risos, sem fazer da biblioteca o único espaço de lazer. Outros ambientes propícios para o lazer foram encontrados, sendo necessária mobilização estudantil para discutir prioridades na interação entre alunos em seu tempo livre, pois de acordo com os resultados do projeto de Ensino, o lazer pode ser considerado um agente de pertencimento e permanência.

Palavras-chave: Espaço escolar; Lazer; Biblioteca; Integração.

ENTRE A FOTOGRAFIA E A LUDICIDADE

*Bruno Wellington Soares Monteiro; Emily Karla dos Santos França; Maira Giselle Cabral Souza;
Surama Sulamita Rodrigues de Lemos;*

brunowellington51@gmail.com; emilykarla019@gmail.com; mairacabralsouza@gmail.com;
surama.rodrigues@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal-Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Em 2018 ocorreu a V Semana do Brincar, realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, campus Cidade Alta, de 22 a 26 de outubro, promovida pela Brinquedoteca, coordenada pela Profa. Dra. Kadydja Karla, e o Museu do Brinquedo Popular, coordenado pela Profa. Dra. Sonia Cristina, ambos os projetos de extensão do campus. Com colaboração da Cinemateca, coordenada pela Profa. Ma. Maryland Brito e pela Profa. Ma. Vanessa Paula, e da galeria de artes Thomé Filgueira, coordenada pela Profa. Ma. Rosane Felix e pela Profa. Ma. Surama Rodrigues, junto aos alunos do técnico-integrado de lazer e multimídia, as atividades foram desenvolvidas concomitantemente em diversos espaços, durante todo o dia na unidade Rio Branco, tendo como público-alvo estudantes e a comunidade externa no geral. Fora construído espaço de hospitalidade que possibilitou aos participantes desenvolverem a criatividade e explorarem os cinco sentidos, um local que contava com uma estrutura eficiente para permitir a acessibilidade e participação de todos, crianças, jovens, idosos e pessoas com deficiências, que interagiram conjuntamente, por meio de atividades lúdicas, como apresentações e oficinas. Com o objetivo de compreender as relações sociais e individuais espaciais, analisar a prática da construção da ludicidade entre crianças, jovens e idosos, refletir sobre o exercício da fotografia como registro e sua interação com os estudantes e participantes do projeto, e elaborar um diálogo entre a fotografia e o lúdico, discentes de multimídia fotografaram o evento ao longo da semana de acontecimento. Esse projeto dialoga com autoras como Sandra Regina Dallabona e Sueli Maria Schmitt Mendes, entre outros. Trazendo como aporte metodológico a pesquisa-ação e utilizando a fotografia

como método de observação e registro documental e artístico, os fotógrafos utilizaram da sensibilidade para capturar a espontaneidade, os momentos vividos nas práticas e as relações de autoconhecimento, empatia e afeto que os participantes desenvolveram pelos espaços de hospitalidade, tal como a identificação da comunidade com o patrimônio cultural, a valorização e preservação do local já mencionado. Isto é, a ludicidade é um elemento importante para o desenvolvimento das relações interpessoais, auxiliando o entendimento do mundo real, a forma de se expressar, analisar, criticar e transformar, somado aos espaços de hospitalidade, bem como a fotografia que contribui, através de outros olhares, estimulando uma prática de observação e de ação integradora no projeto, resultando em registros documentais e também artísticos.

Palavras-chave: Fotografia; Lúdico; IFRN; Atividade.

UM ESTUDO SOBRE PLATAFORMAS VIRTUAIS DE SIMULAÇÃO ROBÓTICA

Fabriciu Alarcão Veiga Benini, João Pedro Enoki Guimarães

fa.benini@gmail.com; joaopedro.enoki@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus São Carlos

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Em um mundo onde a tecnologia já faz parte do cotidiano, a robótica vem ganhando espaço dentro da sociedade, despertando a curiosidade de jovens e leigos no assunto. Através de *softwares* que simulam o funcionamento de robôs pré-programados, é possível ensinar de forma prática o campo da robótica mesmo sem possuir exemplares reais, tornando assim o aprendizado e a criação de projetos mais baratos, ágeis e seguros. Foi realizado um levantamento das principais plataformas de simulação virtual do mercado, gratuitas ou não. São elas: Blender, AnyKode, Webots, RoboWorks, RoboSim e Gazebo. Em seguida a análise quanto aos seus pontos positivos ou negativos feita pela atribuição de notas de 1 a 5. Como resultados pode-se verificar que com essas plataformas virtuais o processo de ensino-aprendizagem é facilitado, tendo como benefícios o desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, método científico associando a teoria à prática em um ambiente baseado em experimentos. Com os estímulos corretos e as ferramentas apropriadas, mais pessoas podem ter acesso a tecnologia e buscar conhecimento para ajudar a desenvolvê-la e torná-la cada vez mais acessível a todos.

Palavras-chave: Robótica; Aprendizado; Desenvolvimento; Acessibilidade.

O LAZER EM CONTRASTE COM O CINEMA

Julia Vitoria Barbosa, Maria Eduarda Nascimento, Nicolle Penha Bento

vjulia492@gmail.com; mariaeduardan200@gmail.com; nickpenha16@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O Projeto Integrador (PIN) é uma disciplina do terceiro ano do curso técnico em Lazer integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (Campus Avaré). Na disciplina são realizados os trabalhos de conclusão de curso que tem a finalidade de aplicar todos os conhecimentos práticos e teóricos aprendidos nos anos anteriores. Com isso, cada aluno é orientado a montar uma programação de atividades recreativas com duração de uma hora e trinta minutos para os demais alunos da sala. A cada atividade, há um líder e dois monitores para auxiliar, e a cada aplicação, os alunos têm a possibilidade de trocar suas funções, sendo uma vez monitor, líder e participantes. A disciplina nos permite então passar por diversas situações com a finalidade de preparar um profissional para atuar em diversas áreas do lazer e também treinar habilidades como liderança, criatividade e programação de jogos e brincadeiras. O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), escolhido pela líder (Maria Eduarda Nascimento) e executado juntamente com as monitoras (Julia Vitoria e Nicolle Penha), teve como tema Cinema: Animações, filmes e conceitos cinematográficos, com as atividades voltadas para o mesmo. A atividade interdisciplinar teve como tema Literatura, que revisou todos os conceitos aprendidos em aula. As atividades voltadas para o mesmo causou o divertimento de toda a turma e também uma inter-relação entre as sinopses de filmes com a matéria de Literatura. Em suma, este e os outros trabalhos de conclusão de curso (TCC) têm contribuído física, psicológica e profissionalmente para a formação do indivíduo.

Palavras-chave: Cinema; Literatura; Lazer.

O POTENCIAL DO LAZER NA CIDADE DE BATAGUASSU-MS

*Caroline Cazuza Soares, Iuri Soares de Souza, Pablo dos Santos Mizaél Mello, Rafael Chicalé Morais,
Sabrina Gomes Martins*
caroline_cazuza@hotmail.com; iurisoares007@gmail.com; pablomizaelmello.2015@gmail.com;
rcm120802@hotmail.com; sabrina.gomes.martins131@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Presidente Epitácio

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A cidade de Bataguassu está localizada no extremo leste do Estado de Mato Grosso do Sul (MS), com 65 anos de emancipação e população estimada de 22 mil habitantes, possui características típicas de cidade de interior, onde os jovens relatam que existem poucas opções de lazer. A partir dessa visão dos alunos do Ensino Médio do IFSP, mas moram no MS, foi discutida durante aulas de Educação Física como o lazer é tratado e ofertado em Bataguassu-MS. O objetivo é identificar como o lazer é abordado na legislação municipal de Bataguassu-MS, e levantar como o lazer é disponibilizado à sociedade. A incorporação do termo lazer no vocabulário comum é relativamente recente, e segundo Marcellino (2013) essa incorporação vem sendo marcada por acentuadas diferenças de significado, e essas diferenças têm contribuído para as confusões conceituais do termo lazer. No âmbito da administração pública, o lazer aparece ligado ao esporte, às manifestações artísticas e relacionadas ao turismo, como no caso da cidade de Bataguassu-MS, que agrega na Secretaria de Esporte e Lazer a competência legal de desenvolver ações de interesse esportivo, recreativo e de lazer, sem uma definição clara do que seria esse lazer. A Lei Municipal n. 2.249/2015 traz no Artigo 21 os assuntos relacionados às práticas esportivas e de lazer do município, como “recreação, organização de competições de esporte amador e outras formas de lazer” (BATAGUASSU, 2015), e com relação a cultura, o município inclui as praças em seu patrimônio cultural. Para analisar os espaços públicos de lazer, foram adotados os indicadores do artigo ‘Cidades amigas da atividade física’ (SAÚDE É VITAL, 2018) a fim de identificar as condições de acesso aos espaços públicos de lazer apresentados neste trabalho. O trabalho foi desenvolvido com base a

pesquisa descritiva, partindo da leitura de material de apoio nas aulas, seguido de busca eletrônica de documentos normativos do município de Bataguassu que tratavam de lazer, seguido de visita *in loco* nas praças principais para registros fotográficos e anotações das condições dos cinco indicadores urbanos: acessibilidade, transporte público, desenho urbano, estrutura para atividade física e segurança. Os indicadores foram adotados pelos pesquisadores da PUC-PR formaram o tema gerador para discussão do potencial para o desenvolvimento do lazer em Bataguassu. As praças Manoel Cecílio de Lima (praça da roda) e Helena Vitiritti têm as mesmas características: acessível a deficientes físicos e visuais, com rampas de acessibilidade, piso tátil e estacionamento preferencial. O transporte público e de responsabilidade da Prefeitura que disponibiliza ônibus bairro-centro; já no desenho urbano destacou-se a revitalização da praça com paisagismo inteligente, limpeza regular, *playground* e academia ao ar livre. Com relação à segurança e iluminação, as praças se encontram em ótima localização e os moradores podem frequentá-las em vários horários sem se preocupar. O trabalho identificou que a cidade de Bataguassu-MS, é bem assistida com relação aos espaços públicos de lazer, no entanto, a percepção dos jovens com relação ao lazer pode estar voltada para outros interesses. Sugere-se ainda a continuidade da pesquisa para ampliar as informações sobre outras ações realizadas pela Prefeitura Municipal que não foram encontradas no site.

Palavras-chave: Espaços públicos; Lazer; Turismo; Atividade Física.

A DIVULGAÇÃO DO LAZER NA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE PRESIDENTE EPITÁCIO-SP: UM OLHAR VIRTUAL

Alex Florentino do Prado, Kayque Silva Muniz, Victor James Vioto Ramsey, William Matheus de Oliveira Tinta, Kaylaine Beatriz Gomes Rodrigues

pradoalex94@gmail.com; kayque.muniz03@gmail.com; victorvioramsey@gmail.com;
williammatheustnt@gmail.com; rodriguesgomesbeatrizkaylaine@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Presidente Epitácio

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O portal de entrada da cidade é a primeira impressão dos turistas que visitam Presidente Epitácio-SP, mas, para chegar até a estância turística a entrada é virtual. O site da Prefeitura Municipal concentra as informações do município, sendo o meio de divulgação adotado pela administração para apresentar o que tem a oferecer aos turistas. A partir de estudos de lazer nas aulas de Educação Física, surgiu o questionamento de como a cidade divulga o lazer para os turistas, e como essas informações estão dispostas inclusive para os moradores da cidade. O objetivo é apresentar as formas de divulgação virtual do lazer em Presidente Epitácio e identificar como que o turismo é retratado como possibilidade de lazer no município. O termo lazer é carregado de preferências e juízos de valor, para Marcellino (2003) é comum a reivindicação de áreas de lazer em espaços urbanos, no entanto, a incorporação do termo ao vocabulário comum não se restringe a locais, está revestida de sentidos, das necessidades e desejos fundamentais das pessoas. Em Presidente Epitácio, a Prefeitura apresenta o lazer ligado ao esporte, a eventos culturais e artísticos, e ações relacionadas à exploração do turismo. O Plano Diretor de Desenvolvimento Turístico (biênio 2017-2018) inclui o lazer como um elemento na aplicação do potencial turístico de entretenimento ligado a exploração da orla do rio e demais espaços ecológicos. Ainda no mesmo documento, o lazer aparece ligado às práticas esportivas, ao viés da recreação, e ao conceito de 'descanso', com a indicação de áreas de banho e de contemplação, além de pousadas e hotéis que acolhem os turistas. De maneira geral, o poder público utiliza o site da Prefeitura como principal meio de divulgação de informações aos turistas. O traba-

Iho foi desenvolvido como base na pesquisa descritiva, partindo da leitura de material de apoio nas aulas, seguido de busca eletrônica de documentos normativos municipais que tratavam de lazer e os interesses a ele atrelados. Foi feita navegação no site oficial da prefeitura para identificar como o lazer é abordado e divulgado no município. O site oficial da prefeitura, encontrado pelo domínio <http://www.presidenteepitacio.sp.gov.br/>, possui um *dropdown* chamado “Turismo e cultura” na barra de navegação das telas que compõem o site, nesse *dropdown* tem o item “Atrativos turísticos”, que redireciona à uma página que dispõem informações sobre pontos turísticos voltados para interesses contemplativos, físicos e eventos anuais. Ainda dentro do *dropdown* temos o item “Agenda de eventos” no qual pode ser encontradas informações de eventos voltados para os interesses artísticos, sociais, religiosos e esportivos. Embora o trabalho tenha sido realizado em sala de aula, atrelados às atividades de ensino, o exercício de pesquisa contribuiu para o entendimento e aplicação dos conceitos de lazer na escola e fora dela. Os resultados encontrados no site da Prefeitura apontam para a necessidade de uma divulgação mais abrangente, inserida nas mídias sociais efetuando publicações e atualizações sobre os atrativos, inclusive realizando convites, criando estratégias para alcançar os moradores, a fim de que participem mais das ações nos espaços de lazer disponíveis.

Palavras- chave: Divulgação; Turismo; Lazer; Esporte.

LAZER NA PRAÇA: RETRATO DA PRAÇA DA IGREJA MATRIZ DE PRESIDENTE EPITÁCIO

*Eduarda de Paula Gomes da Silva, Gustavo Paes de Camargo, Lucca Prates de Oliveira
Paes, Michaela Farah Tomaz, Nathalie Lopes da Silva*

eduarda.paula.gs@gmail.com; paesdecamargogustavo@gmail.com; luccapaes14@hotmail.com;
michaelafarah@hotmail.com; na-ni-2002@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Presidente Epitácio

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Historicamente, as cidades surgiram ao redor das praças, devido à colonização jesuíta. Por isso, vários eventos ocorrem nelas e avenidas de cidades de interior começam nelas. A praça é um ponto turístico e espaço de lazer, porém a população não a vê dessa forma. Os espaços públicos de lazer foram tema nas aulas de Educação Física, e o estudo trouxe o questionamento que motivou esse trabalho: por que um dos pontos turísticos da cidade não é considerado local para lazer? O objetivo deste trabalho é apresentar a Praça da Matriz enquanto ponto turístico, e conhecer as condições do espaço de lazer. Geralmente as atividades de lazer são compreendidas pela associação de dois quesitos básicos: prazer e livre escolha. Segundo Marcellino (2013) a divisão das atividades de lazer se dá por grupos de interesses, podem ser físicos, práticos ou manuais, artísticos, intelectuais e sociais. Em Presidente Epitácio as praças públicas compõem o cenário das cidades de interior e são mantidas pela Prefeitura como equipamentos específicos de lazer. Sobre os espaços públicos de lazer, uma pesquisa realizada pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) mapeou nas capitais brasileiras os fatores estruturais que impactam na decisão dos habitantes em aderir à atividade física e lazer, a fim de identificar as características das cidades que devem receber mais atenção por parte dos gestores públicos e cidadãos. A partir da leitura do artigo 'Cidades amigas da atividade física' (SAÚDE É VITAL, 2018) foi possível lançar um novo olhar sob o estado de conservação e condições de acesso à Praça da Matriz, enquanto espaço público de turismo e lazer. O trabalho foi desenvolvido utilizando a base da pesquisa descritiva, partindo da leitura de material de

apoio nas aulas, seguido de busca eletrônica de documentos normativos de Presidente Epitácio que institucionaliza a praça da igreja matriz como ponto de turismo atrelado ao lazer e esporte. Em seguida, foi feita visita em loco para registros fotográficos do local e anotações das condições dos cinco indicadores urbanos já atrelados pela ciência à atividade física: acessibilidade, transporte público, desenho urbano, estrutura para atividade física e segurança. Os indicadores foram adotados pelos pesquisadores da PUC-PR no estudo que resultou no 1º Ranking das Capitais Brasileiras Amigas da Atividade Física, que foi o tema gerador para discussão dos espaços de lazer. No site da prefeitura, a Praça Matriz é considerada ponto turístico, devido à história relacionada aos parques e por ser Marco Zero. Também há a Igreja Católica muito frequentada e a Fonte Luminosa. Na visita foi detectado que o local dispõe de lixeiras, porém ignoradas, deixando o ambiente sujo e menos atrativo. Devido ao vandalismo e a falta de manutenção, banheiros, rampas e grande parte dos bancos estão degradados. Apesar desses problemas, a localização é de fácil acesso e a arborização está distribuída proporcionalmente no espaço. A Praça da Matriz ainda é local de encontro na cidade, no entanto sua infraestrutura é antiga e outros espaços que possuem melhor aparelhamento acabam sendo mais utilizado pela população como espaço de lazer.

Palavras-chave: Lazer; Praça pública; Turismo.

ESPAÇOS PÚBLICOS DE LAZER EM PRESIDENTE EPITÁCIO

Ana Carolina Almeida Dutra, Anna Laura de Mello Oliveira, Bruna Stefanny Kokura da Silva, Evellyn Gabrielly Prado da Silva Campos, Maria Vitória Dusilek

ana.almeida@aluno.ifsp.edu.br; anna_mello2023@hotmail.com; brunaste.kokura@gmail.com;
evellynprado38@gmail.com; maria.dusilek@aluno.ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Presidente Epitácio

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A cidade de Presidente Epitácio integra o chamado Circuito Oeste Rios, e faz parte da rota turística brasileira, colocada na condição de estância turística pela Lei 6.956/90. Embora repleta de belezas naturais, é comum ouvir os jovens dizerem que 'não há nada para se fazer'. A partir dessa visão dos alunos do Ensino Médio do IFSP, foi discutido nas aulas de Educação Física o que é lazer; quais espaços públicos da cidade são considerados espaços de lazer, e como o lazer é ofertado para os habitantes do Município. O objetivo é identificar os espaços públicos de lazer da cidade e conhecer sua infraestrutura. As atividades de lazer são compreendidas pela associação de dois quesitos básicos: prazer e livre escolha. Baseado na teoria de Joffre Dumazedier, Marcellino (2013) adotou a divisão das atividades de lazer por grupos de interesses, que podem ser físicos, práticos ou manuais, artísticos, intelectuais e sociais. Em Presidente Epitácio o foco do lazer está associado ao turismo, com ações ligadas ao leito do rio, por isso o Píer e a Orla são considerados os principais pontos turísticos da cidade. De acordo com pesquisa realizada pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) sobre os espaços públicos de lazer, foi possível identificar os fatores que impactam na decisão dos habitantes na adesão à atividade física e ao lazer. A partir da leitura do artigo 'Cidades amigas da atividade física' (SAÚDE É VITAL, 2018) foi possível analisar os espaços públicos de lazer que são apresentados neste trabalho. O trabalho foi desenvolvido com base na pesquisa descritiva, com leitura de material de apoio nas aulas. Em seguida, foi feita visita na Orla Fluvial e no Píer, onde foi realizado registros fotográficos e anotações das atuais condições dos cinco indicadores

urbanos: acessibilidade, transporte público, desenho urbano, estrutura para atividade física e segurança. Os indicadores foram adotados pelos pesquisadores da PUC-PR no estudo que resultou no 1º Ranking das Capitais Brasileiras Amigas da Atividade Física, que foi o tema gerador para discussão dos espaços de lazer. Com relação aos cinco indicadores urbanos, a acessibilidade de ambos locais é de fácil acesso, no entanto com vários pontos sem rampa para cadeirantes ou pisos táteis. Para chegar até o local, existe ciclovia e espaço para caminhada, e a cidade não conta com transporte público. O desenho urbano de ambos locais é satisfatório, com bancos localizados embaixo de árvores, parquinhos para crianças e academia ao céu aberto. Parte dos equipamentos de ginástica está sem manutenção, enferrujados ou até mesmo quebrados. Já a segurança nos dois locais é feita por rondas policiais esporádicas, sem câmera ou ponto de guarda fixa. Desta forma, o estudo revelou que Presidente Epitácio possui espaços públicos de lazer em boas condições de conservação e acesso, embora seja necessária manutenção adequada e mais investimento em segurança. A falta de tempo livre, a relação direta de interesse e/ou disposição nos horários das atividades oferecidos, podem ser um dos motivos que leva o público jovem a acreditar que a cidade tem poucas opções de lazer.

Palavras-chaves: Espaços públicos; Lazer; Turismo; Atividade Física.

O PROJETO DA INCLUSÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Fernanda Rodrigues

luferlia7@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O estágio iniciou-se no dia 25 de março e provavelmente se estenderá até o mês de julho, todas as segundas e sextas, das 14h15min às 16h15min. Está situado na Rua Rio Grande do Sul, 1964 e se denomina Associação Arco-Íris. O projeto tem como objetivo o auxílio de crianças com TEA para facilitar sua inclusão social, já que o Transtorno do Espectro Autista perturba o desenvolvimento neurológico, causando muitas dificuldades, como a comunicação, socialização, motora, comportamental, e muitos outros pessoais de cada pessoa. Ao longo das semanas, os assistidos fazem atividades associadas às matérias básicas escolares (como matemática e interpretação de texto) e um aplicativo chamado MITA, que acompanha seu desenvolvimento. Participo no período da tarde, auxiliando-os (em sua maioria individualmente) nas atividades da base comum, já que há uma dificuldade no aprendizado; no aplicativo por meio da ludicidade e músicas que os incentivam a treinar seus conhecimentos; usando materiais da brinquedoteca; às sextas-feiras com natação; às vezes uma diversidade no lanche da tarde; trabalhos manuais em datas comemorativas; tudo isso através de doações e anotando o desempenho diário de cada aluno em um caderno individual. Mesmo tendo algumas dificuldades com adaptação, o projeto trouxe o conhecimento do que é realmente o autismo na prática, a paciência, a criação de materiais educativos feito com objetos do cotidiano e maneiras de ajudá-los na concentração dos estudos. Nesse processo educativo, isso facilita o seu desempenho escolar e seu contato com a sociedade, claro, cada um com seu jeito, mas com auxílio da associação, eles não precisam fazer isso sozinho.

Palavras-chave: Inclusão; Auxílio; Atividades; Ludicidade.

LAZER PARA CRIANÇAS EM VULNERABILIDADE SOCIAL UM MEIO DE INCLUIR E DESENVOLVER

Lidiane Oliveira Leão, Larissa Gabriela Costa Nolasco, Wislianny Melissa de Morais Silva, Vitoria Kethyley de Souza Cavalcante, Ana Beatriz Silva de Andrade

lidianeleao1@gmail.com; larissa.nolasco@hotmail.com; wislianny.melissaaa@gmail.com;
vitoria.cavalcante@hotmail.com; ana.beatriz.andrade30@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Observa-se na cidade do Natal, um número elevado de crianças em vulnerabilidade social, ou seja, crianças que estão em processo de exclusão social, principalmente por fatores socioeconômicos, passeando pelas ruas veem diversas crianças pedintes em sinais, com moradias precárias e ou algumas que vivem em casas de acolhimento. Essa deficiência de uma vida com mais qualidade, subverte os modelos comuns em que a maioria das crianças passa pelo seu processo de desenvolvimento na infância, vê-se necessário um olhar atento para esses sujeitos. Surge dessa forma, a partir de alunos do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte o projeto Só Amor, que é uma sociedade civil e assistencial sem fins lucrativos, que visa uma intervenção lúdico-pedagógica para as crianças em vulnerabilidade social, trazendo atividades para o melhor desenvolvimento delas, compreendendo que são sujeitos diferentes e levando em consideração a individualidade de cada um, ao proporcionar uma melhor expressão no que diz respeito a seus pensamentos, sentimentos e angústias decorrentes da condição em que se encontram. A relevância do projeto está em aprofundar a questão do brincar como meio lúdico-pedagógico para o desenvolvimento de características como a autoexpressão, autoestima, autoconfiança, autonomia, criatividade, imaginação, senso de companheirismo, além de descobrir, criar e aprender. O projeto se baseia essencialmente nos preceitos de Maluf (2003), Levin (2007) e Vygotsky (1999) e a presente pesquisa foi realizada através de análises e observações feitas nas intervenções do projeto, tendo como a base o nível de satisfação e aceitação das crianças, alvos das atividades propostas, após

a realização das ações, e posteriormente sendo analisados e reorganizados pelo grupo de voluntários que desenvolvem atividades a cada 15 dias em diversos ambientes, que acolham todas as crianças. O projeto ainda tem continuidade, envolvendo não só alunos, mas sim voluntários exteriores ao ambiente do IFRN. Como resultados, é visto que as atividades do projeto estão ajudando a transformar a vida dessas crianças de uma forma mais prazerosa e divertida tendo o lúdico como um instrumento facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento de novas características, onde as crianças já se mostram mais amorosas, estão desenvolvendo melhor sua fala, criatividade, trabalho em grupo e autonomia. Nesse aspecto faz-se necessário uma luta constante pela divulgação e respeito aos direitos humanos. Sendo fundamental a inserção dos valores éticos e morais nos currículos escolares. Educar para solidariedade não é apenas trabalhar os conceitos dessas palavras, mas contribuir para que os adolescentes as pratiquem desde muito cedo e aprendam a conviver com esses valores para auxiliar no melhor desenvolvimento de pessoas que foram excluídas socioeconomicamente de nossa sociedade.

Palavras-chave: Vulnerabilidade social; Infância; Desenvolvimento; Solidariedade.

RELAÇÃO ENTRE O DNOCS E O LAZER, UM OLHAR ATENTO A QUALIDADE DE VIDA NO TRABALHO

Ana Beatriz Silva de Andrade, Wislianny Melissa de Morais Silva, Beliza Ferreira de Oliveira Santos, Vitoria Kethyley de Souza Cavalcante, Lidiane Oliveira Leão

beatriz.andrade30@gmail.com; wislianny.melissaaa@gmail.com; beliza_ferreira@outlook.com;
vitoria.cavalcante@hotmail.com; lidianeleo1@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

No intuito de promover projetos de qualidade de vida tendo observado que na era técnico-científica informacional, pessoas costumam conviver a maior parte do seu dia e de sua vida dentro do ambiente de trabalho. Com recursos por vezes inadequados, em meio aos desafios da produtividade, competência profissional e competitividade. Percebe-se que o trabalho conduz à necessidade permanente de promover saúde e qualidade de vida, com o compromisso de fortalecer a autoestima, o sentimento de segurança, pertencimento, auto realização, dignidade, condições físicas saudáveis e o amor pela atividade que desempenha. Desse modo, o nosso objeto de pesquisa se volta em torno do DNOCS - Departamento Nacional de Obras Contra as Secas, repartição pública do Rio Grande do Norte composta por 90% de servidores com idades superiores a 60 anos. Este trabalho busca compreender a importância de atividades de QVT para os servidores públicos do DNOCS, e os efeitos que a falta ocasiona, com um olhar atento a qualidade de vida principalmente no âmbito da terceira idade e os impasses para a aplicação de um projeto de QVT dentro do serviço público. De acordo com Chiavenato (1999) a qualidade de vida no trabalho envolve questões como: a satisfação com o trabalho executado; as possibilidades de futuro na organização; o reconhecimento pelos resultados alcançados; o salário percebido; os benefícios auferidos; o relacionamento humano dentro do grupo e da organização; o ambiente psicológico e físico de trabalho; a liberdade e responsabilidade de decidir e as possibilidades de participar. Vê-se então a importância de um ambiente adequado. A partir de bases bibliográficas e inspirado pelo método de análises de conteúdo de Bardin no

presente estudo realizou-se uma pesquisa de campo, que corresponde à observação, coleta, análise e interpretação de fatos e fenômenos para o desenvolvimento final do projeto de QVT. O trabalho continua em andamento, mas após a implantação de aulas de Pilates e o aniversariante do mês, observa-se uma diferença na relação dos trabalhadores. Dado que o propósito deste estudo foi compreender a importância de atividades de QVT para os servidores públicos do DNOCS e quais atividades de lazer mais adequadas para pessoas da terceira idade, a fim de entender a relevância na Gestão de Qualidade de Vida no Trabalho fica nítida que QVT é imprescindível para a vida de qualquer trabalhador, assim como o equilíbrio trabalho x vida, por este motivo a importância de projetos de lazer são necessários para o bem estar dos trabalhadores tanto pessoal como profissionalmente, mas que os diversos impasses de repartições públicas devem ser quebrados para que esses espaços tornem-se apropriados para o descanso, divertimento e desenvolvimento dos trabalhadores corroborando com o ócio criativo de Domenico de Masi.

Palavras-Chave: Projeto; Qualidade de vida no trabalho; Idoso; Satisfação; Lazer.

A CULTURA DAS QUITANDAS EM MINAS GERAIS

Juliana Pereira da Silva

juliana.silva.pa@outlook.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

As quitandas, definidas por Frieiro (1982) como “pastelaria caseira”, eram quitutes servidos acompanhando o chá, à noite, na ceia antes de deitar, ou na “merenda” da tarde, conforme relatos do final do século XIX. Vindo de uma mistura entre as culturas dos nativos do Brasil, Portugal e África, a quitanda se tornou um produto típico do estado de Minas Gerais que se expandiu no período da mineração no século XVIII, devido às “negras de tabuleiro” que foram responsáveis pelo fornecimento de alimentos nas zonas isoladas do estado. Com a intensificação da pecuária nas províncias, houve então a necessidade do aproveitamento do leite, seus derivados e dos produtos da fazenda, motivo pelo qual esses ingredientes foram incorporados nas mercadorias que já eram vendidas, criando assim uma nova linha de quitutes que utilizavam componentes típicos da terra. Este trabalho busca um aprofundamento sobre a origem histórica das quitandas no estado de Minas Gerais e como essa cultura permanece presente nas atuais gerações como um hábito gastronômico, evidenciando sua junção com a hospitalidade e sua função sociocultural. A hipótese do trabalho é que, apesar de terem sofrido diversas modificações e adaptações em suas receitas, as quitandas ainda servem como base na alimentação dos mineiros, assim como nos séculos passados. Além da revisão bibliográfica sobre o tema, com consulta a livros, artigos, teses, dissertações e monografias, foi realizada um questionário pessoalmente no âmbito escolar com os 2 estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia do Instituto Federal de São Paulo (Campus Avaré) que são de origem mineira. Mônica Chaves Abdala (2006) afirma “percebe-se a composição original de um cardápio composto por pratos que se tornaram dominantes no menu de gerações e gerações de famílias mineiras, que fizeram deles uma tradição e reconhecem-nos como representan-

tes típicos de sua culinária. É possível que alguns desses pratos sejam comuns em outros Estados, mas o que importa é o modo como são feitos em Minas, os rituais que envolvem sua preparação, o oferecimento e, principalmente, seu significado para os mineiros”. Apesar de inicialmente tratar de um pequeno número de entrevistados, foi possível apontar como resultado a continuidade da cultura quitandeira visto que todos os entrevistados afirmaram consumir esses quitutes ao menos 3 dias na semana, sendo esses preparados com receitas passadas de geração em geração e que ainda utilizam condimentos da base da culinária mineira, tais como a mandioca, leite, milho e seus derivados. Baseado nesses resultados notados principalmente na pesquisa, este trabalho é o início de um projeto de pesquisa que buscará aprofundar os conhecimentos sobre o assunto e ampliar o público da pesquisa, visando tornar-se referência, para promover as diferentes formas de cultura gastronômica das quitandas mineiras nos Cursos Superiores de Tecnologia em Gastronomia Brasil afora.

Palavra-chave: Gastronomia; Quitandas; Cultura; Minas Gerais.

O PRATO DO BRASIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ

Juliana Pereira da Silva, Lucas de Oliveira Calixto, Maressa de Freitas Vieira, Raquel Ribeiro de Souza Silva

juliana.silva.pa@outlook.com; jcalixtolucas_@outlook.com; maressa.vieira@ifsp.edu.br;
raquel.ribeiro@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A gastronomia tem sua origem etimológica da palavra “gastros”, do grego antigo e quer dizer estômago adicionado de “nomia” que quer dizer conhecimento. Assim, de acordo com Severo e Ismero (2018), tem suas origens no desenvolvimento e adaptação da espécie humana aos alimentos e suas formas de preparo, podendo ser definida como a “prática e conhecimento relacionado com a arte culinária; prazer de apreciar pratos finos”. Nessa perspectiva, esse trabalho apresenta um relato de experiência da organização do evento “Pratos do Brasil-2019”, realizado como parte do trabalho interdisciplinar dos componentes de Gestão Operacional e Logística I e Redação e Comunicação Aplicada do curso técnico de eventos oferecidos no Instituto Federal de São Paulo, campus de Avaré. Esse tipo de evento foi escolhido por ser uma possibilidade de promoção de práticas onde os conhecimentos teóricos das disciplinas se articulam e se aplicam, promovendo a integração com o mercado, gerando visibilidade ao curso e ao desempenho dos acadêmicos. Assim, o objetivo central desse estudo é descrever a experiência da organização do evento Campeonato para a escolha do Prato do Brasil-2019. Para isso, definimos o público-alvo e realizamos uma revisão da literatura disponível, ou seja, fontes primárias de informação como livros, artigos e revistas. Também foram utilizadas as obras literárias disponíveis no acervo da Biblioteca do IFSP campus Avaré, além do site de busca Google Acadêmico. Em seguida, elaboramos um briefing para mapear as atividades que deveriam ser planejadas. Isto foi importante porque possibilitou criar estratégias para o passo a passo de cada ação a ser realizada, desde a programação geral (atividade principal e paralela) até estratégias de divulgação (tipos de materiais utilizados, peças e formas de divulgação) e ser-

viços necessários. Os resultados preliminares indicam que esse trabalho interdisciplinar se revelou de grande valia, por se tratar de uma oportunidade de articulação entre teoria e aplicação prática do conteúdo trabalhado nas disciplinas do curso de Gastronomia, aproximando o aluno do mercado de trabalho.

Palavras-chave: Campeonato; Cozinha Brasileira; Gastronomia.

A HISTÓRIA DA GASTRONOMIA, UMA ANÁLISE DAS ORIGENS

Beatriz Pedroso Fermino

beatriz_fermino1999@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A alimentação é algo biologicamente indispensável porque a sobrevivência dos seres humanos está diretamente ligada a ela. Quando refletimos sobre a alimentação, nota-se que a maioria das técnicas, sabores e hábitos alimentares foram construídas historicamente, levando em conta a cultura, as condições geográficas e vivências. O Brasil carrega uma grande carga de costumes e técnicas adquiridos de outros povos, trazidos à força ou de maneira consentida. Mesmo conscientes deste fato, não existe uma valorização com a cultura absorvida e o avanço das técnicas que foram apenas conhecidas por causa de um povo. Ainda existe uma desvalorização dos povos indígenas, por exemplo, porque muitos pensam mal dessas pessoas e não dão importância para toda a carga que é carregada pelos mesmos e isso é preocupante, mas compreensível, porque a partir do momento que se tem estudos relacionados a esse assunto há uma conscientização das pessoas e um melhor entendimento do que quer ser falado. Segundo sociólogo Carlos Alberto Dória (2014), um dos maiores estudiosos da culinária brasileira, os indígenas exercem um papel muito importante na formação dos costumes brasileiros. A influência dos mesmos está ainda presente na alimentação diária dos brasileiros, porém há aqueles que menosprezam a ingestão de insumos como farinha de mandioca e farinha de milho. Para o autor os indígenas foram apagados da gastronomia brasileira, que esquece a importância dos mesmos para tudo que temos hoje, considerando-os pobres, o que acaba diminuindo estes povos, ensinamentos, costumes e toda a sua história. Na formação da Gastronomia brasileira a importância desses povos é marginalizada do ponto de vista do colonizador. Entretanto, vale salientar que há mais de 800 anos os povos indígenas cultivavam mandioca e milho,

principais ingredientes da cultura brasileira. A cozinha rural do século 19 tinha como base a mandioca, abóbora, carne seca, feijão, considerando a massa da população brasileira, uma vez que as elites tinham como base os costumes franceses da época. Mas mesmo com isso, mesmo com toda a importância e conhecimento adquirido por esses povos e “dados” para nós, muitos ainda nem se quer admitem gostar de um alimento que esteja relacionado a eles. Precisa haver uma mudança imediata no modo como é falado sobre os indígenas, é preciso de algo que gere respeito, empatia, conhecimento e que faça com que todos reflitam sobre como devemos tudo que temos, ou grande maioria do que temos a eles, e mesmo depois de tudo que aconteceu durante a colonização, e todo o tempo depois disso, eles ainda amam a nossa terra.

Palavras-chave: Gastronomia; Indígena; Respeito.

A ADAPTAÇÃO DE PRATOS BRASILEIROS AO VEGETARIANISMO

Thaina dos Santos Sanches

thaina_sanches1@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Nos últimos anos está havendo o crescimento de adeptos ao vegetarianismo pelo mundo. No Brasil, segundo pesquisa do IBOPE conduzida em abril de 2018, 14% da população se autodeclara vegetariana e em cidades grandes como São Paulo há um crescimento na estatística, chegando a 16% de adesão a esta prática. Existem vários motivos pelo qual alguém pode adotar essa dieta, sejam elas religião, ética ou saúde. Independente de sua motivação é incontestável que o número de pessoas aderindo está em crescimento e, com isso, a grande procura de pratos que atendam as demandas desse público. Há também a necessidade de produzir vegetais, leguminosas e frutas de formas diferentes. A partir disso, questiona-se: É possível adaptar um prato típico brasileiro ao vegetarianismo? Neste resumo são apresentados os resultados de uma pesquisa bibliográfica referente à adaptação de pratos típicos brasileiros para o público vegetariano. Há várias comidas típicas que vem sendo adaptadas como, por exemplo, a feijoada, que é feita a partir de feijão preto, carne de porco e carne seca bovina. Para tornar o prato típico brasileiro atrativo a este público, é feita a substituição das carnes por tofu e cogumelos, tornando-o um produto *comfort food*, ou seja, que traz memórias afetivas e pode ser apreciado pelos comensais sem interferir em suas crenças. Outra preparação bastante apreciada pelo povo do sul e sudeste do país é o arroz de carreteiro. Sua composição tradicional é feita com arroz e carne de sol. Em uma versão adaptada, o prato será composto por arroz vermelho para remeter à preparação que fica rosada por conta da carne, esse tipo de arroz foi escolhido por ter conquistado espaço e ser produzido no Brasil, principalmente nas regiões da Paraíba. Outra alteração será na troca da carne de sol por carne de jaca que já é bastante conhe-

cida por ter conquistado seu espaço no mercado vegetariano, feita a partir do cozimento da jaca verde em água. Portanto, com a realização desta breve pesquisa constata-se que a valorização da gastronomia brasileira através da dieta vegetariana que está em franco crescimento e o desenvolvimento de novos estudos na área é essencial a conscientização da população sobre alimentos brasileiros e seus ingredientes como também da dieta que pode trazer muitos benefícios a saúde e também ao meio ambiente e mostrar que é um estilo de vida e pode ser bem saboroso.

Palavras-chave: Gastronomia; Vegetarianismo; Brasileira.

O CAFÉ DA MANHÃ E SUA IMPORTÂNCIA NO AMBIENTE ESCOLAR

Maria Luiza Santiago da Silva

maria.luizasantiago@hotmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Neste trabalho foi feita uma pesquisa sobre a importância dada pelos jovens sobre a alimentação matutina, o que eles costumam consumir, em que lugar frequentemente tomam o café da manhã e o papel da instituição onde estudam nesse contexto. Para a estruturação desse trabalho foi realizado um estudo de caso aplicando um questionário em uma sala do 2º ano do Curso de Lazer Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de São Paulo (Campus Avaré). Segundo Philippi (apud TRANCOSO, CAVALLI e PROENÇA, 2010, p. 2), a recomendação brasileira é que o café da manhã garanta em média 25% do total energético consumido durante o dia. Segundo Utter J, scragg R, Murphy S, R Raisenen L e Pimm C (apud TRANCOSO, CAVALLI e PROENÇA, 2010, p. 40), o consumo frequente e adequado do café da manhã pode melhorar o poder de saciedade do comensal e, assim, reduzir a quantidade calórica total ingerida durante o dia; em especial, pode limitar o consumo de lanches calóricos por crianças e adolescentes ao longo da jornada. Segundo o Guia Alimentar para a População Brasileira (2006), é considerado saudável a refeição com alimentos variados, com tipos e quantidades adequadas. Para os alunos que fazem 3 refeições por dia, o café da manhã tem um grande peso. Com a aplicação do questionário em que 13 pessoas responderam, foi possível perceber que todos consideram a alimentação pela manhã como importante para dar energia durante o dia, porém, apesar disso, uma pessoa não tem esse costume. Com as respostas foi possível constatar que 38,5% às vezes consomem alimentos durante a manhã em suas casas e apenas 15,8% sempre consomem, notou-se que os jovens não têm uma grande variação de alimentos durante a refeição matutina em suas moradias, pois 7 alunos só consome bebidas como o achocola-

tado. Com relação aos lanches oferecidos na escola durante os intervalos, dos alunos entrevistados que sempre consomem o lanche oferecido por sua instituição de ensino, no 1º intervalo tem 8 pessoas e no 2º intervalo tem 6 pessoas. Vale ressaltar que em um recreio é oferecido pão, margarina, achocolatado e, as vezes, iogurte; no outro recreio é oferecida uma fruta, trazendo para os jovens uma alimentação mais rica do que a consumida em seus lares durante o café da manhã. Com a pesquisa pôde-se observar em relação a alimentação matutina em seus lares que 11 dos adolescentes nunca consomem leite puro, mas sempre acompanhado de chocolate de acordo com 7, só 3 dos alunos consomem somente o café com leite e apenas 1 consome o café puro. Considera-se, então, após este trabalho que a escola tem relação a uma melhor alimentação por parte dos alunos no café da manhã, sendo assim o Instituto Federal com seus dois intervalos na parte diurna contribui para uma refeição mais rica do que feita pelos jovens em seus lares. Com isso é importante programas de incentivo ao café da manhã nas escolas. Concluiu-se também que os jovens atualmente consideram o café da manhã importante.

Palavras-chave: Café da manhã; Consumo; Alunos do IFSP.

HOSPITALIDADE POR MEIO DO CAFÉ

Caio Vinicius Magalhães Leria, Pércia Helena Sabbag

caioleria2100@gmail.com; perciahelena@ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

No Brasil, a hospitalidade pode ser encontrada de diversas formas, algumas até mesmo escondidas, como ao oferecer uma xícara de café ao seu convidado. Há várias maneiras de demonstrar a hospitalidade, entre elas uma das suas maiores formas é a comensalidade, que consiste na interação de indivíduos durante a refeição. Durante conversas de entretenimento ou até mesmo discussões políticas, o brasileiro logo vai de encontro com o café que sempre fez parte de sua história e foi pouco ligado à hospitalidade. Para Montandon, “a hospitalidade é uma maneira de viver em conjunto, regido por regras, ritos e leis” (2011, p.31), com uma ideia de que além da oferta de um lugar para passar a noite e a troca de comidas e bebidas a hospitalidade é acima de tudo uma relação interpessoal que visa à sociabilidade. Ao falar de comensalidade, Boutaud coloca esta como a forma mais reconhecida de hospitalidade “comer junto assume, então, um significado ritual e simbólico muito superior à simples satisfação de uma necessidade alimentar” (2011, p.1213), não se tratando apenas de comer mas comer com outras pessoas ao seu redor. Sobre café, não foram encontrados estudos acadêmicos aprofundados relacionando a hospitalidade, os brasileiros e a bebida. Após pesquisas em livros e artigos científicos, observa-se que o café é diretamente relacionado com a comensalidade por sua relação de troca entre o anfitrião e o comensal, mas também pela necessidade do comensal virar o anfitrião em outra ocasião, principalmente no âmbito residencial, sempre havendo uma sensação de dívida com o anfitrião, criando assim, um ciclo de hospitalidade. Também se pode dizer que os hábitos relacionados ao café, tanto no cotidiano do brasileiro, quanto quando recebem hóspedes, vêm desde as primeiras lavouras de café no Brasil. Cidades com esse passado cafeeiro se orgulham de oferecer uma xícara de café para o estrangeiro

e, após a grande urbanização dos centros, principalmente com o movimento migratório da área rural para urbana, isso foi passado para várias pessoas em metrópoles sendo um grande ritual de hospitalidade.

Palavras-chave: Café; Hospitalidade; Comensalidade.

O SETOR DE ALIMENTAÇÃO COMO ATRATIVO TURÍSTICO NA ESTÂNCIA TURÍSTICA DE AVARÉ

Lucas Bispo Reis Campos

lucasbrcampos@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

A alimentação é uma necessidade inerente ao ser humano, tal qual tem uma estreita relação com a história da humanidade, que com o decorrer do tempo e a evolução do pensamento e dos costumes passou a ter um significado simbólico de não apenas saciar a carência biológica, mas uma busca pelo prazer através da comida e a sociabilização. Muitas pessoas encontram na alimentação um momento de descanso, lazer e novas experiências, o que a deixa diretamente ligada ao turismo, quando a busca pela identidade e a história de um local é demonstrada através da comida. De acordo com Defert (1987) o ato de comer durante uma viagem é tão importante para grande parte dos turistas quanto o conforto do alojamento ou transporte. Já Caballero (2003) afirma que associar um prato a um país e ao momento vivido pode ser uma das maiores experiências durante uma viagem. Partindo deste princípio, é possível questionar a atratividade turística de um determinado local quanto à alimentação. O objeto de estudo deste resumo é a Estância Turística de Avaré. Localizada no sudoeste paulista e instituída por Lei como Estância Turística em 2002, a cidade possui atualmente demanda real por serviços na área de Alimentos e Bebidas que justifiquem a existência de uma oferta turística estruturada neste ramo? Este resumo apresentará e analisará os dados levantados em pesquisa desenvolvida por Locateli e Carneiro (2018) na qual 250 pessoas responderam um questionário sobre perfil socioeconômico, comportamentos e motivações. Contatou-se que 48% da demanda real da Estância Turística de Avaré tem a intenção de comer em um restaurante local durante sua estadia, em contrapartida, 69% dos entrevistados querem conhecer a fábrica de doce de leite (Gotas de Leite). Com relação à produtos e/ou serviços turísticos que teriam in-

teresse em adquirir/vivenciar, cerca de 40% dos turistas entrevistados demonstraram interesse numa possível compra de comidas típicas da região, 48% gostariam de participar de oficinas de gastronomia a respeito da cozinha local e cerca de 57% veem proveito na degustação do café colonial. Ao analisar esses dados, contata-se a existência de uma demanda real por produtos e serviços relacionados ao Turismo Gastronômico, ainda inexplorado na Estância Turística de Avaré. Com a recente criação do Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia do Instituto Federal de São Paulo (Campus Avaré), considera-se essencial um maior contato entre a Universidade, o setor público, privado e a sociedade civil organizada visando o desenvolvimento de projetos que agreguem valor à oferta turística do município.

Palavras-chave: Alimentação; Turismo; Gastronomia.

APROVEITAMENTO INTEGRAL DOS ALIMENTOS COMO FERRAMENTAS DE ECONOMIA NO SETOR DE AEB

Maressa de Freitas Vieira, Angélica Felizardo

maressa.vieira@ifsp.edu.br; angélica.felizardo@terra.com.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Um dos direitos básicos do ser humano é a alimentação, sendo indispensável garantir à população o acesso diário a alimentos em quantidade suficiente para atender às necessidades nutricionais essenciais para a manutenção da saúde e segurança alimentar (FE-SAN, 2004). Estudos mostram que existe um número muito alto de pessoas em grave insegurança alimentar no mundo - cerca de 821 milhões de pessoas ainda não conseguem ter uma dieta saudável e nutritiva (FAO, 2018). Em contrapartida, são crescentes os casos de obesidade - também é uma forma de insegurança alimentar – decorrente, muitas vezes, de desnutrição de alguns micronutrientes (BELIK, 2014). Assim, o problema não está somente relacionado à falta de alimentos, mas também à desigualdade no acesso à nutrição e ao desperdício, sendo este o que mais contribui para a perpetuação desta conjuntura. Cerca de 30% do total de alimentos produzidos anualmente no mundo são desperdiçados, o que corresponde a 1,3 bilhão de toneladas de alimentos. No Brasil, o levantamento da FAO indicou que 27 milhões de toneladas de alimentos são perdidos anualmente, sendo frutas hortaliças, raízes e tubérculos os mais descartados. Diante desse quadro, além de medidas preventivas previstas na Portaria nº161, de 23 de maio de 2018, torna-se essencial conscientizar a população brasileira e o setor de alimentos e bebidas (A&B) sobre a necessidade de novos hábitos de consumo e utilização total dos alimentos, cujo aproveitamento integral e dos nutrientes pode ser uma alternativa para a redução das carências nutricionais e também uma forma de ir na contramão do desperdício. A adoção dessa prática sustentável traz vantagens econômicas, ambientais e sociais, pois ao trabalhar o alimento em sua essência, extraíndo o melhor de todas as formas, pode diminuir custos,

aumentar o lucro e ser uma forma de implementar a sustentabilidade na cozinha. Inserido nesse contexto, o presente estudo propõe alternativas de utilização integral de uma única iguaria com o objetivo de demonstrar a possibilidade de produzir um ou mais pratos com diferentes texturas, de alto valor nutricional, evitando ao máximo o desperdício, de maneira sustentável. Para isso, foram feitos levantamentos bibliográficos a fim de identificar práticas sustentáveis no meio gastronômico em relação ao aproveitamento integral dos alimentos, além de receitas que servissem de inspiração. A partir da composição das receitas originais, os pratos foram adaptados para o uso de um único produto como base para todas elas. Resultados preliminares indicam a importância deste trabalho para discutir a sustentabilidade no setor de A&B, chamando a atenção para essa questão e indicando alternativas para que as práticas sejam incorporadas à Gastronomia.

Palavras-chave: Educação Nutricional; Aproveitamento Integral; Cozinha; Sustentabilidade; Alimentos e bebidas.

FERMENTAÇÃO SELVAGEM

Leonardo de Castro da Silveira, Paulo Moreira da Silva, Pedro Felipe Nagata de Freitas

leonardo.castro220300@gmail.com; paulo.moreiras@outlook.com; pedro.nagata@aluno.ifsp.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

Foi realizada uma pesquisa de campo entre alunos da área de gastronomia, e pessoas que não estão inseridas nela, e foi constatado, por unanimidade, que todas as pessoas não sabiam do que se tratava a fermentação selvagem, e quando 'sabiam' confundiam com o termo 'fermentação natural'. Tinha como objetivo discorrer sobre a temática afim de que todos os públicos tenham domínio do tema e sua relevância histórica. Fermentação é a reação química realizada entre fungos e bactérias no qual transforma matéria orgânica em produtos de energia. Consiste num metabolismo anaeróbio, ou seja, não envolve oxigênio (O₂). Boa parte das bactérias fermentativas são anaeróbias estritas ou anaeróbias facultativas, que na ausência de oxigênio fermentam de maneira aeróbia. A fermentação pode gerar diversos produtos, sejam eles alcóolicos, lácticos ou acéticos. Há muitas dúvidas ainda na diferença entre Fermentação Comum, Natural e Selvagem. Na fermentação comum é usado o fermento industrializado ou o fresco. Ele está apenas adormecido, enquanto o industrializado é seco e isolado. Na fermentação natural, cultiva-se uma levedura em seu estado selvagem. Porém na fermentação selvagem não necessariamente usa-se leveduras selvagens, mas sim bactérias e fungos que já estão presentes no próprio alimento e que fermentam de maneira espontânea, apenas em condições ideais, sem qualquer tipo de inoculação de uma cultura starter. Levedura selvagem e fermentação selvagem são termos que se parecem, porém não se coincidem. Pois é considerado levedura selvagem qualquer levedura que não seja convencional no meio industrial, já a fermentação selvagem é a fermentação que ocorre sem inoculação de agentes fermentadores. Ex: O repolho, submerso em solução (fora do alcance de O₂) fermenta e se transforma em chucrute. Segundo Katz (2014, p.75) "O termo "fermentação selvagem" descreve especificamente uma

fermentação espontânea, iniciada por organismos naturais presentes no repolho, uvas (ou em qualquer outro substrato alimentar) ou transportados pelo ar.” Katz também explica o termo “Starter” (2014, p.75) “Starter (cultura iniciadora, que pode ser um pacote de leveduras, uma comunidade simbiótica de bactérias e leveduras, uma colher de iogurte, soro de leite, suco de chucrute) foi introduzido (inoculado).” Foram entrevistadas cinquenta pessoas, sendo quarenta delas do âmbito da gastronomia, e por unanimidade, não há conhecimentos sobre o termo ‘fermentação selvagem’ e quando questionado, a expressão era confundida com ‘fermentação natural’. O que nos fez concluir que um total de zero pessoa tem domínio sobre a temática. Após a aplicação da pesquisa de campo, os entrevistados foram instigados a indagar sobre o assunto, e foi apresentado todo o conteúdo a cerca de tal. E após a explicação foi realizada outra pesquisa, e quarenta e cinco pessoas responderam que não comprariam um produto apenas por ser de fermentação selvagem, e as outras cinco responderam que sim, comprariam. Dessa maneira, pode-se concluir que a fermentação selvagem não tem potencial de produção industrial, pois não é de interesse comercial, no entanto as pessoas reconhecem o valor histórico agregado a tal pratica e se interessam para uso recreativo, da fermentação selvagem caseira.

Palavras-chave: Fermentação Selvagem; Fermentação; Fermentação Natural.

CAÇADORES DE PIPA

*Andrielly Maria Gouveia Foonseca, Larissa Thays Carvalho Barbosa, Maria Eduarda Rodrigues da Silva,
Gabriela Raulino*

andriellymgfonseca@hotmail.com; laryssathays208@gmail.com; dudatila2010@hotmail.com;
gabriela.raulino@ifrn.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Campus Natal Cidade Alta

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O município de Tibau do Sul, no litoral do Rio Grande do Norte, reserva uma das principais praias do turismo nordestino, com destaque para a praia de Pipa, cujas falésias cobertas com um verde denso dão ênfase nas suas formas paradisíacas. Foi este espaço natural que inspirou a criação do projeto Pipa Lúdica, proporcionando a jovens de 15-19 anos conhecerem uma cultura regional. Esboçado em proporcionar o lúdico para formação profissional dos técnicos integrados em Lazer do IFRN (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte) o projeto contempla o turismo cultural e desfruta desse recurso para coordenar a vivência agregando o lazer e o turismo. A programação considerou as limitações físicas e econômicas dos participantes, partindo da abordagem de Beni (2001) que o turismo não pode ser restringido apenas a esferas de classes sociais mais favoráveis. Sucessivamente, a abordagem de Lacerda (2007) integra o lazer e o turismo como mecanismos conjuntos fundamentados também nas ciências sociais. Assim, nas reuniões de planejamento do cronograma, foi definida como atividades uma trilha no Santuário Ecológico de Pipa (Tibau do Sul/RN), seguida de uma visita ao centro e de atividades esportivas na praia. A ampla diversidade de belezas da fauna e da flora sul-tibauzense proporcionaram uma primorosa trilha, orientada por um guia turístico local. Foi disponibilizado um horário de convenção com o intuito de deixar o participante a vontade para conhecer o centro de Pipa e sua culinária, revigorando a energia para as atividades esportivas na praia. A parceria dos cursos Lazer e Multimídia garantiu um cobertura da prática turística que foi publicada em um perfil comercial da turma. Ao final do dia, os estudantes voltaram à capital e expressaram satisfação. O resultado da satis-

fação da prática foi apurado após uma avaliação online, na qual notou-se que o lúdico foi atingido em 99% dos estudantes, reafirmando que o lúdico é um sentimento singular em cada indivíduo. Dado o exposto, a atividade atingiu o objetivo de despertar o lúdico em um dos sete interesses culturais do lazer, o turismo, inspirando aos alunos não só a conhecer Pipa, mas outras áreas do Estado. Proporcionaram também aos técnicos a oportunidade de traçar atividades aprimoradas de animação sociocultural. A participação ativa dos integrantes deixou explícito a possibilidade de expandir o projeto a diversos grupos sociais de faixa-etárias distintas.

Palavras-chave: Lazer; Turismo; Ludicidade.

DECRETO 9661

Aharon Lewy Mephitiz Melo

Aharonlewy@gmail.com

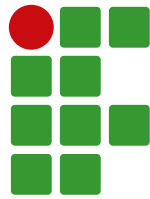
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Avaré

Resumo submetido em maio/2019 e aceito em maio/2019

O objetivo desta pesquisa é o de sinalizar como o lazer vem sendo veemente prejudicado no Brasil, de forma injusta. Diz o artigo 7º, inciso IV da Constituição Federal: “São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: salário mínimo, fixado em lei, nacionalmente unificado, capaz de atender a suas necessidades vitais básicas e às de sua família com moradia, alimentação, educação, saúde, lazer, vestuário, higiene, transporte e previdência social, com reajustes periódicos que lhe preservem o poder aquisitivo, sendo vedada sua vinculação para qualquer fim”. O decreto 9661 de 2019 fixa o salário mínimo em R\$998,00 (novecentos e noventa e oito reais), menor que o estimado para 2019 pelo governo anterior, em 2018, que seria de R\$1006,00 (mil e seis reais). Dados do IBGE (2019) apresentaram o valor de R\$ 2626,31 para a estimativa da despesa total média mensal familiar no Brasil (Imagine uma família “normal”, 2 adultos e 1 criança, se cada um dos adultos ganha um salário mínimo, juntos ganham R\$1996,00, (mil novecentos e noventa e seis reais) valor este menor que a média, ou seja, algo que se “normalmente” tem deve ser cortado, e normalmente esta área é o lazer, desta forma atacando também diretamente a saúde mental dessas pessoas e indiretamente diversos outros fatores consequentes deste. Tendo em mente que muitas famílias brasileiras infelizmente não conseguem investir em lazer, a proposta é de que seja feita uma entidade que proporcione o lazer gratuitamente para este grupo de pessoas, em Avaré e região. O lazer é um direito de todos, mas muitas vezes este direito não é respeitado, o Decreto 9661 ataca o lazer, assim como a dignidade do povo brasileiro. Foi feita uma breve revisão bibliográfica (pessoalmente e com comentários em redes sociais e outros meios “online”) sobre o assunto, e foi descoberto que muitos concordam que o de-

creto é injusto e ataca as famílias brasileiras, pois de R\$1006,00 previstos para R\$998,00, acontecerá uma perda de R\$106,60 anuais. A metodologia foi toda baseada em pesquisas bibliográficas. O tema é de grande relevância para o cenário político brasileiro atual, pois isto afetará muitas famílias brasileiras, e por isto procura se resolver parte disto através do lazer gratuito para determinado grupo.

Palavras-chave: Lei; Decreto; Salário; Mínimo; Lazer.



**INSTITUTO
FEDERAL**

