

INSTITUTO FEDERAL
MINAS GERAIS
Campus Ouro Branco

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
CAMPUS OURO BRANCO
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
Rua Afonso Sardinha, nº 90 – Pioneiros. Ouro Branco, MG. CEP: 36.420-000
Tel.: (31) 3742-2149

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE EXTENSÃO

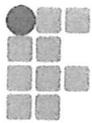
IFMG - CÂMPUS OURO BRANCO

Título do Projeto: BatucArte

Ouro Branco, 10 de julho de 2015.

RESUMO

Entendendo que o lazer é de extrema importância na vida de um indivíduo, pois promove transformação e inclusão indo muito além do que você opta por fazer no seu tempo livre, e que achar um tempo livre é uma tarefa complicada já que se tem inúmeras tarefas para serem realizadas em um único dia, o projeto vai encontrar meios para que o lazer não seja deixado de lado e sim vivo no cotidiano do IFMG – Campus Ouro Branco. Neste contexto, este projeto objetiva, a partir da perspectiva do lazer como um direito, valorizar o jovem como um ser em formação, enfocando os diversos aspectos do seu desenvolvimento: o lúdico, o aprendizado técnico específico, a sociabilidade e valores, incluindo a competição como uma oportunidade de avaliação de desenvolvimento numa perspectiva de cooperação.



1 - INTRODUÇÃO

1.1. Caracterização do Problema

As atividades que os indivíduos realizam nos momentos de Lazer vão ao encontro com o que eles pensam e acreditam sobre como e onde ocupar seu tempo livre, condicionados pelo meio onde eles se inserem, trazendo consigo suas experiências, gerando mudanças de valores, sentidos, anseios e desejos, revelando uma relação intrínseca com a questão do aprendizado.

Aprendizado esse que revela com maior frequência a simples associação com experiências individuais vivenciadas dentro de um contexto mais abrangente que caracteriza a sociedade de consumo, o que, muitas vezes, implica a redução do conceito a visões parciais, restritas aos conteúdos de determinadas atividades (WERNECK, 2000).

Assim percebe-se que as vivências estabelecidas nos momentos de lazer dependem do contexto social e histórico de cada indivíduo, que reflete em suas condições financeiras para frequentar certos lugares e exercer determinadas atividades. Neste contexto, podemos refletir acerca do lazer como um direito social, historicamente construído e intimamente vinculado aos aspectos: tempo, que corresponde ao momento presente não se limitando aos períodos institucionalizados; espaço-lugar vai além do espaço físico segundo a apropriação dos sujeitos; manifestações culturais, conteúdos vivenciados como influência da cultura e ações que são fundadas no lúdico (WERNECK, 2000).

E por que não a escola?

1.2. Caracterização da Região onde será desenvolvido o programa/projeto

Ouro Branco possui aproximadamente 35 mil habitantes em cerca de 260 km² de extensão. A atividade preponderante do município é a industrial, que se iniciou com a instalação da então empresa estatal Aço Minas Gerais S.A. em 1976, hoje, Gerdau Açominas S.A, que inaugurou o ciclo do aço no município. Atualmente, a cidade abriga duas instituições federais de ensino, um campus da Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ), e um campus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG), que trouxeram uma nova configuração para a cidade frente às demandas dos estudantes e professores advindos de diferentes locais do país. Diante deste contexto, torna-se relevante pensar nas ações e possibilidades de lazer ofertadas



na cidade pelo poder público e pela escola, para buscar garantir este direito social.

1.3. Justificativa

O projeto “BatucArte”, do Instituto Federal de Minas Gerais - câmpus Ouro Branco, tem como objetivo colaborar no desenvolvimento da disseminação da cultura e da arte através da música, a partir de aulas, oficinas, minicursos e festivais. O projeto, também, visa viabilizar conhecimento de maneira dinâmica e efetiva através do envolvimento dos alunos com a musicalidade, aprimorando dessa forma a expressão e liberdade de sentimentos.

Observando de um modo geral a sociedade onde vivemos podemos identificar que grande parte das pessoas não se mostram interessadas em meios sustentáveis de se fazer música e divulgar a cultura de diversos povos.

Com uma notável falta de consciência em um contexto geral da sociedade, o projeto se faz necessário para a divulgação da necessidade de buscar maneiras alternativas para a solução de problemas cotidianos, tendo como caminho a utilização de materiais recicláveis para a fabricação dos instrumentos fundamentais para o desenvolvimento do trabalho.

2 - PÚBLICO ALVO

O público-alvo consiste nos alunos dos cursos técnicos integrados em administração, informática e metalurgia do Instituto Federal de Minas Gerais – Câmpus Ouro Branco.

3 - OBJETIVOS

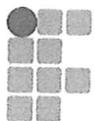
3.1. Objetivo Geral

O objetivo geral é conscientizar o corpo discente e se possível o docente sobre a dispersão da cultura, visando a sua disseminação de arte através da música.

3.2. Objetivos Específicos

O projeto tem como objetivo proporcionar a todos os alunos dos cursos técnicos em administração, informática e metalurgia interessados no assunto uma experimentação sobre os mais diversos aspectos sobre a música.

A atividade busca fomentar o interesse dos jovens alunos pelos instrumentos de



percussão, inferindo conceitos de sustentabilidade. Além de atuar como uma medida de inclusão já que no decorrer do desenvolvimento os envolvidos terão o contato com diferentes culturas.

Almeja-se alcançar com este processo a integração entre os alunos, além da disseminação de arte e cultura para a população de Ouro Branco, já que entende-se como necessários programas que façam a ligação entre o instituto e a comunidade.

4 - PLANO DE TRABALHO

O projeto será desenvolvido no IFMG - Campus Ouro Branco, inicialmente com 02 turmas de 10 alunos. O processo de inscrição dos participantes será na Secretaria, respeitando o limite de alunos por turma. Caso seja necessário, o assistente social do IFMG – Campus Ouro Branco auxiliará neste processo. Para estruturação e planejamento das atividades do projeto são realizadas reuniões pedagógicas semanais pela professora orientadora, assistente social, bolsista e voluntários. Serão elaborados os protocolos para avaliações, considerando os testes que melhor se aplicam à faixa etária e aos objetivos do trabalho que está sendo desenvolvido. As aulas serão aplicadas duas vezes por semana em sessões de uma hora. As atividades serão elaboradas e adequadas conforme o repertório motor verificado na população, através das avaliações. E após algum período de intervenção junto aos alunos, será proporcionado aos mesmos a participação em festivais e apresentações culturais. Periodicamente serão elaborados relatórios do trabalho desenvolvido e a divulgação dos mesmos em congressos e eventos da área. Todas as atividades serão realizadas de forma coletiva, com todos os integrantes do grupo (professora orientadora, assistente social, bolsista e voluntários).

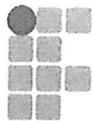
5 - IMPACTO DO PROGRAMA/PROJETO

5.1. Tecnológico

Não se aplica.

5.2. Social

Possibilitar o acesso ao Lazer como um Direito Social, e viabilizar a partir desta vivência uma ampliação das possibilidades culturais dos participantes que possibilite a assimilação de conhecimentos básicos e de condições para criarem e acrescentarem novas vivências. Permitir a estes conhecer seus direitos e deveres, respeitando seus



interesses, de modo a serem capazes de organizarem-se para se compreender, objetivando que acima de tudo, que possam ter acesso às decisões que os afetam individual e coletivamente.

5.3. Econômico

Não se aplica.

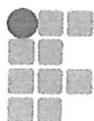
6 - METODOLOGIA

O projeto propõe que todos envolvidos aprendam a fabricar instrumentos de percussão alternativos, em uma oficina/minicurso. Nessa será utilizado materiais recicláveis como principal recurso, com o intuito destes após esse processo, possam ser utilizados ao longo das aulas.

O minicurso, que possibilitará que os alunos aprendam a fabricar os instrumentos, tem o intuito de fazer com que cada indivíduo inscrito saiba como construir seu próprio instrumento e, ao longo das aulas, aprendam a utiliza-los. Neste serão repassadas as instruções necessárias para que os discentes tenham conhecimento dos materiais e, assim, criar de acordo com sua criatividade. A ideia é que Esse processo será desenvolvimento a partir do bolsista e dos voluntários em parceria com a Associação de Cultura Afrobrasileira de Ouro Branco Acafro (ACAFRO).

O projeto não se restringe somente a criação e desenvolvimento de habilidades musicais, mas também a disseminação da arte e da cultura, a partir do incentivo à integração e a responsabilidade social.

A didática do projeto se dará a partir de oficinas, aulas e do minicurso. Logo após a conclusão do período estipulado da aprendizagem básica haverá um festival, o qual será composto por apresentações dos membros do projeto, no intuito de disseminar os diversos aspectos abordados ao longo do tempo trabalhado, além de divulgar os resultados, visando apontar o aprendizado adquirido ao longo das aulas.



7 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES												
Ações	Mês 01	Mês 02	Mês 03	Mês 04	Mês 05	Mês 06	Mês 07	Mês 08	Mês 09	Mês 10	Mês 11	Mês 12
Divulgação do Projeto	x											
Inscrição dos Participantes	x											
Entrevistas com familiares	x	x										
Protocolos de Avaliação	x	x				x	x				x	x
Realização das Aulas		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Reuniões	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Relatório Parcial					x	x						
Participação em Congressos					x	x					x	x
Capacitação da Equipe	x				x				x			
Relatório Final											x	x

8 - SISTEMA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

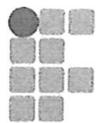
Inicialmente serão realizadas entrevistas com os participantes e seus responsáveis junto à professora orientadora e assistente social para cadastro e realização de anamnese. Serão elaborados os protocolos para avaliações motoras, considerando os testes que melhor se aplicam à faixa etária e aos objetivos do trabalho que está sendo desenvolvido. Periodicamente serão elaborados relatórios do trabalho desenvolvido e a divulgação dos mesmos em congressos e eventos da área.

9 – CONTINUIDADE E EFEITO MULTIPLICADOR

Não se aplica.

10 - PARCERIAS

Associação de Cultura Afrobrasileira de Ouro Branco Acafro (ACAFRO).



11 – ORÇAMENTOS

Não se aplica.

12 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUNHA, Nayara Avelar. **Lazer e Clubes**: mapeamento do campo de atuação profissional do lazer em clubes de Belo Horizonte. Monografia (graduação) Belo Horizonte, MG: [s.n], 43p. 2004.

GUTTERRES, Etel Soares; RODRIGUES, Rejane Penna. **Orçamento Participativo e a Questão do Lazer**: o caso de Porto Alegre – RS. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. (Org.) Políticas Públicas Setoriais de Lazer: o papel das prefeituras. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

ISAYAMA, Hélder Ferreira. Lazer, Formação e Mercado de Trabalho. In: ISAYAMA, Hélder Ferreira; SÁ, Eduardo Penna de. **Lazer, empresa e atuação profissional**. Brasília: SESI/DN, 2006. 84 p.: Il.: 21 cm. (Gestão de Lazer, 12). KUNZ, E. Educação Física: ensino e mudanças. Ijuí: Unijuí, 1991.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudo do Lazer**: Uma Introdução. 3ª Ed. Ampliada. São Paulo: Campinas. Autores Associados, 2001. MENICUCCI, T. Políticas de esporte e lazer: o estado da arte e um objeto em construção. In: ISAYAMA, H. F.; LINHALES, M. A. (org.). Avaliação de políticas e políticas de avaliação: questões para o esporte e o lazer. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2008, p.179-202.