

RELATÓRIO DE ATIVIDADES - ANO 2024

NOME DA ENTIDADE E/OU ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL:

ASSOCIAÇÃO LUDOCRIARTE

CNPJ: 07.208.982-0001-50.

CF/DF: 07.488.153/001-14

E-mail: ludocriarte@gmail.com

Telefone: (61) 3339-1976

Site: www.ludocriarte.org

Endereço-Sede: Qd. 103, Conj. 05, Casa 01 – Bairro Residencial Oeste.

Município: Região Administrativa de S. Sebastião-DF.

Cep: 71.692-213

REGIME DE ATENDIMENTO:

- Apoio Socioeducativo em Meio Aberto

OFERTAS:

- Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos

1. OBJETIVOS ALCANÇADOS DE ACORDO COM A MODALIDADE DE ATENDIMENTO:

- Redução da vulnerabilidade social por meio de múltiplas atividades realizadas de forma contínua no contraturno escolar;
- Promoção e fortalecimento dos direitos da criança e do adolescente;
- Conscientização das famílias sobre a importância do brincar para o desenvolvimento integral das crianças e adolescentes
- Fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários;
- Prevenção da ocorrência de riscos sociais, seu agravamento ou reincidência;
- Criação de espaços de reflexão e discussão sobre o papel das famílias na proteção das crianças e adolescentes;
- Fortalecimento de habilidades socioemocionais das crianças, adolescentes e suas famílias;
- Melhoria das relações familiares e da comunicação nas famílias;
- Fortalecimento da autoestima e do protagonismo das crianças e adolescentes;
- Potencialização das habilidades e talentos do público atendido.

2. PÚBLICO-ALVO ATENDIDO:

Ao longo de 2024, o Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos acolheu 90 crianças e adolescentes da Região Administrativa de São Sebastião-DF, na faixa etária dos 6 a 17 anos que participaram de forma contínua de todas as atividades realizadas.

Além das crianças e adolescentes, também foram desenvolvidas atividades específicas com as famílias totalizando 400 participantes.

3. CAPACIDADE DE ATENDIMENTO:

O Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos foi realizado na Brinquedoteca Comunitária, espaço-sede da Associação Ludocriarte, localizada na Região Administrativa de São Sebastião. Por limitação de estrutura física e de recursos financeiros, a capacidade de atendimento da Instituição foi limitada a no

máximo 90 crianças e adolescentes por dia, sendo 45 no turno matutino e 45 no turno vespertino. Ao completar esse número, o nome da criança foi inserido em uma lista de espera que foi utilizada ao longo do ano, em casos de desistências.

4. RECURSOS FINANCEIROS UTILIZADOS E ORIGEM DOS RECURSOS:

Todas as atividades oferecidas para as crianças, adolescentes e seus familiares foram gratuitas, sem gerar nenhum tipo de cobrança, despesa, custo ou contrapartida financeira.

ORIGEM DOS RECURSOS FINANCEIROS - 2024			
PROGRAMA	PROJETOS	ORIGEM DOS RECURSOS	VALOR
Brinquedoteca Comunitária - Convivência e Fortalecimento de Vínculos	Amigos do Arco-Iris e "A Cultura do Brincar"	RECURSOS PRÓPRIOS (Doações recorrentes e eventuais PF e PJ)	R\$ 92.641,00
		RECURSOS PRÓPRIOS - Bazares Comunitários	R\$ 17.511,00
		RECURSOS PRÓPRIOS - Fundo de Reserva	R\$ 115.000,00
		FUNDAÇÃO ITAÚ - Programa Missão em Foco	R\$ 220.000,00
		FAC (Termo de Parceria)	R\$ 200.000,00
TOTAL DOS RECURSOS FINANCEIROS UTILIZADOS			R\$ 645.152,00

5. RECURSOS HUMANOS ENVOLVIDOS:

Para a realização dos serviços de convivência e fortalecimento de vínculos, a Instituição contou com o envolvimento dos seguintes profissionais:

Cargo	Quantidade	Carga Horária Semanal	Tipo de Vínculo
Assessor Pedagógico	1	20	MEI
Orientador socioeducativo/oficineiro	5	30	MEI
Monitor	2	30	MEI
Auxiliar de Brinquedista	2	20	MEI
Psicóloga	1	10	VOLUNTÁRIA

Esclarecemos que todos os orientadores socioeducativos e oficinairos possuem formação em ensino superior.

Além dos profissionais envolvidos diretamente na condução das atividades com as crianças, adolescentes e seus familiares, a Instituição também contou com o suporte logístico dos seguintes profissionais:

Cargo	Quantidade	Carga Horária Semanal	Tipo de Vínculo
Secretária	1	40	CLT
Auxiliar de serviços gerais	1	40	MEI
Auxiliar de cozinha	1	40	MEI

6. INFRAESTRUTURA UTILIZADA NA EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS:

A estrutura da Ludocriarte é compatível ao atendimento do público participante dos Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos. As atividades foram conduzidas no espaço sede da Instituição, que possui as seguintes características:

Espaço Sede: Imóvel alugado de 198 m², distribuídos nas seguintes áreas: 01 secretaria; 01 sala de artes/vídeo; 01 sala de informática e multimídia; 01 sala de jogos; 01 almoxarifado; 01 cozinha; 01 área de serviço/dispensa; 01 sala de atendimento às famílias; 01 biblioteca/acompanhamento escolar; 01 varanda/refeitório; 03 banheiros e pátio coberto contendo uma casinha para brincadeiras.

A Ludocriarte está equipada com acessibilidade estrutural para receber cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida. A casa térrea possui rampa de entrada acessível com portas de 90 cm, ampla varanda coberta para o desenvolvimento das atividades principais, com 01 dos banheiros adaptado para PCD.

Equipamentos: 2 smart TV, 20 computadores, 4 aparelhos de ar condicionado, 01 fogão 4 bocas e 1 industrial 2 bocas, 1 geladeira, 1 freezer, 1 microondas, 1 máquina de lavar roupa, 03 purificadores de água, 03 câmeras fotográficas, 01 máquina de costura, duas mesas grandes em MDF, 12 jogos de mesa e cadeiras plásticas, equipamentos de som, instrumentos musicais para as oficinas de musicalização, almofadas, 01 totó, diversos livros infanto-juvenis, brinquedos e jogos variados.

7. ABRANGÊNCIA TERRITORIAL:

- Região Administrativa de São Sebastião-DF

O acesso aos serviços se dá por demanda espontânea da própria família ou por encaminhamento do Centro de Referência de Assistência Social - CRAS; Conselho Tutelar de São Sebastião; Rede Intersectorial de São Sebastião; Fórum Permanente das Organizações Sociais de São Sebastião e escolas da rede pública de ensino da Região Administrativa de São Sebastião/DF.

8. FORMA DE PARTICIPAÇÃO DOS USUÁRIOS E/OU ESTRATÉGIAS UTILIZADAS EM TODAS AS ETAPAS DO PLANO: ELABORAÇÃO , EXECUÇÃO, AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

O Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos foi executado através do **Programa Brinquedoteca Comunitária** que desenvolveu atividades lúdicas, artísticas, culturais e de resgate da cultura da infância, com os seguintes objetivos específicos:

- a) contribuir para a redução da vulnerabilidade socioeducacional, cultural e econômica infanto juvenil com vistas ao protagonismo e à inserção social de crianças e adolescentes da comunidade de São Sebastião/DF, por meio de atividades ludopedagógicas, artísticas e culturais;
- b) disponibilizar espaços de convivência, reflexão e discussão sobre o papel das famílias na proteção das crianças e adolescentes;
- c) contribuir para a defesa e promoção dos direitos sociais, em específico dos direitos da criança e do adolescente;
- d) possibilitar às crianças, adolescentes e seus familiares:
 - vivenciar experiências que contribuam para o fortalecimento de vínculos familiares e comunitários;
 - vivenciar experiências pautadas pelo respeito a si próprio e aos outros, fundamentadas em princípios éticos de justiça e cidadania;
 - vivenciar experiências potencializadoras de participação social, tais como espaços de livre expressão de opiniões, de reivindicação e avaliação das ações ofertadas, bem como de espaços de estímulo para a participação em fóruns, conselhos, movimentos sociais, organizações comunitárias e outros espaços de organização social;
 - vivenciar experiências para relacionar-se e conviver em grupo, administrar conflitos por meio do diálogo, compartilhando outros modos de pensar, agir, atuar;
 - vivenciar experiências que possibilitem lidar de forma construtiva com potencialidades e limites;
 - adquirir conhecimentos e desenvolver habilidades para a vida profissional e o acesso ao trabalho;
 - receber orientações e encaminhamentos com o objetivo de aumentar o acesso a benefícios socioassistenciais e programas de transferência de renda, bem como aos demais direitos sociais, civis e políticos;
 - o acesso à atividades lúdicas, artísticas e culturais;
 - o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Metodologia: todas as atividades propostas tiveram por base os referenciais metodológicos do construtivismo; da ludopedagogia; dos seis pilares por uma cultura de paz e não violência propostos pela Unesco (respeitar a vida, rejeitar a violência, ser generoso, ouvir para compreender, preservar o planeta, redescobrir a solidariedade); dos quatro pilares da educação da Unesco (aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser); da Comunicação não violenta de Marshall *Rosenberg*; da Mediação de Conflitos; dos Jogos Cooperativos; das Teorias do desenvolvimento infantil (Paulo Freire, Vigotsky, Froebel, Piaget, Wallon), da Teoria da Mudança e do Sistema de Aprendizagem Vivencial desenvolvido por Edimar Leite.

Elaboração o planejamento das atividades foi realizado coletivamente pela equipe de profissionais envolvidos, com as contribuições colhidas das crianças, adolescentes e suas famílias e reavaliado ao longo do ano. No início e final de cada semana de atividades as crianças e adolescentes da Brinquedoteca eram reunidas em uma atividade comum. Paralelamente, ao longo da semana, eram desenvolvidas práticas e vivências adequadas a cada faixa etária, de acordo com os grupos de pertencimento. Desse modo, didaticamente, procurava-se reafirmar a temática comum a todos, mas ao mesmo tempo, também contemplar as características de cada grupo e os interesses específicos de cada criança e adolescente. Os planejamentos individuais dos educadores contemplaram as vivências específicas dos grupos de pertencimento.

Execução: Em 2024, as crianças, adolescentes e seus familiares percorreram as atividades de convivência e fortalecimento de vínculo do Programa Brinquedoteca Comunitária por meio dos projetos **Amigos do Arco-Iris** e **O Direito de Brincar**. Ao longo do ano, 90 crianças e adolescentes, na faixa etária de 6 a 17 anos participaram de maneira direta e continuada de todas as atividades dos projetos que foram realizadas no contraturno escolar, de segunda a quinta-feira, de 07:30 às 11:15 e de 13:30 às 17:15, com recesso nos feriados escolares. Os participantes foram distribuídos em 6 grupos de acordo com a faixa etária (6 a 8 nos, 10 a 12 anos e 13 a 17 anos), sendo 3 grupos no horário matutino e 3 no horário vespertino, possibilitando ao público participante, de acordo com sua faixa etária, contato com diversos conteúdos e experiências relacionadas às temáticas, de forma lúdica, artística e cultural.

Todos os dias as atividades iniciavam com uma roda de acolhimento, momento em que os participantes expressavam como estavam chegando. Em seguida cada educador com seu grupo dirigia-se a um dos espaços onde eram realizadas as atividades. No decorrer do dia, os grupos iam se rodiziando pelos espaços e experimentando diversas vivências ludopedagógicas. Uma vez por semana, ocorria a Integração entre as diversas faixas etárias, momento em que todos brincavam juntos e no final se reuniam em uma grande roda para avaliar as atividades desenvolvidas na semana e propor sugestões de melhoria.

O programa também atendeu de maneira direta, por meio de encontros coletivos, as famílias das crianças e adolescentes matriculados, abarcando aproximadamente 400 adultos. As atividades aconteceram às sextas-feiras, no horário noturno e em algumas datas específicas, aos sábados.

Projeto “Amigos do Arco-Iris – o projeto teve por objetivo valorizar a convivência com a diversidade étnica e cultural por meio de práticas de arte-educação e educação sensorial, como musicalização, oficinas de artes, leitura e contação de histórias, vivências sensoriais, artes áudio visuais, artesanato e jogos cooperativos. Foi composto por 3 núcleos temáticos. No primeiro, baseado nas imagens do Curumim e da Cunhantã, foram facilitadas vivências da ancestralidade indígena através do contato com a natureza, com os animais e com todo o universo encantado dos mitos dos povos originários.

A imagem do Griô abriu as portas para o segundo núcleo temático do Projeto: a influência do povo e da cultura africana para a formação do Brasil cujas experiências visaram explorar aspectos pouco conhecidos e valorizados, buscando resgatar a riqueza e a diversidade presente no continente africano e desse modo, destacar o legado e a manifestação cotidiana de nossas raízes africanas.

O terceiro núcleo temático trabalhou a cultura popular, suas festas, suas danças e a influência europeia presente em nosso folclore, contexto em que se misturam também elementos indígenas e outros de matriz africana. Rosinha foi a personagem que simbolizou a cultura popular no evento das festas juninas.

As famílias tiveram participação ativa nas atividades do projeto. No segundo núcleo, para que as crianças pudessem explorar a beleza das tradições africanas nos próprios corpos, melhorar a autoestima e valorizar a cultura negra, já que a maioria dos participantes do projeto se declaram negros ou pardos foi realizado um ensaio fotográfico, tendo à disposição adereços, colares, brincos, tecidos e tintas para que as famílias e seus filhos pudessem se produzir para tirar as fotos. O resultado foi deslumbrante. No terceiro núcleo, para celebrar o encerramento das atividades do semestre foi realizado o 33º Festival Artístico Cultural da Brinquedoteca que contou com um Arraiá Brincante, organizado com a participação das famílias, que montaram barracas de comidas típicas e dançaram quadrilhas com seus filhos.

Além das oficinas, as crianças e adolescentes também participaram de saídas de campo denominadas **Novos Olhares** o que lhes permitiram ampliar o universo informacional e cultural. Dentre os passeios realizados destacamos: visita ao Acampamento Terra Livre; participação no Festival Despertar; participação na FLIB 2024 – Feira Literária do Bosque em São Sebastião e ida ao teatro da CAESB em Águas Claras.

Projeto “A Cultura do Brincar” - o projeto foi realizado com o objetivo de sensibilizar as famílias sobre a importância do brincar para o desenvolvimento físico-psíquico-emocional e social das crianças e adolescentes, estimulando-as a brincar mais com seus filhos e fortalecer o protagonismo de crianças e adolescentes na produção e sistematização das manifestações populares e tradicionais da cultura da infância. Dentre as atividades executadas, destacamos:

a) **Oficinas “Ludicidade em Ação”** – composta das modalidades:

- **Memórias Brincantes** – envolvendo o resgate de brincadeiras tradicionais, esta modalidade teve início com o levantamento das brincadeiras favoritas das crianças e adolescentes participantes. Em seguida foram trabalhadas as seguintes temáticas: **“Brincando em Família”**, com o objetivo de resgatar o brincar no contexto familiar e fortalecer os laços afetivos, momento em que os participantes foram incentivados a entrevistar familiares sobre suas infâncias, investigando brincadeiras, cantigas de roda e outras memórias lúdicas e experimentar essas brincadeiras; **“Brincando nas Ruas e nas Praças”**, com foco na valorização das brincadeiras populares e manifestações culturais brasileiras e **“Crianças do Mundo, Brincai!”**, com uma abordagem intercultural para o brincar, esta temática teve como objetivo apresentar brincadeiras, jogos e expressões culturais de diferentes países, ampliando o repertório lúdico das crianças e adolescentes e incentivando a valorização da diversidade.
- **O Som do Brincar** - por meio de experiências lúdicas e formativas de musicalização, esta modalidade aproximou os participantes ao universo da música e trouxe como resultados a criação coletiva de duas canções “Quem Vem de Lá” (no ritmo de coco) e “Ciranda à Beira Mar” (em ritmo de ciranda), proporcionando uma vivência completa de criação, desde a composição das letras até a definição das melodias.
- **Registros Brincantes** - envolvendo as crianças e adolescentes no resgate e registro de brincadeiras, manifestações culturais e produções artísticas, esta temática gerou a produção de brinquedos tradicionais com materiais recicláveis; confecção de adereços para performances teatrais e musicais, criação de figurinos inspirados nas brincadeiras tradicionais e manifestações culturais e a produção do livro O Mistério do Brincar, como resultado final de todo processo vivenciado.
- **Cultura Digital e Clube dos Jogos** - atividades lúdicas pautadas nos jogos cooperativos que promoveram o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras entre crianças e adolescentes, as oficinas tiveram como produtos a criação de um jogo de tabuleiro e do audiobook do livro O Mistério do Brincar.

b) **Oficinas “O que o Brincar nos Conta”** - proporcionando uma experiência imersiva no universo audiovisual, as oficinas conectaram os participantes ao tema do brincar espontâneo em São Sebastião, culminando na produção de conteúdos criativos e significativos, como a criação de um curta-metragem inspirado no filme Divertida Mente; produção de vídeos voltados para as redes sociais, com o objetivo de divulgar o projeto e valorizar o tema do brincar e produção do documentário “A Cultura do Brincar”.

- c) **34º Festival Artístico-Cultural "A Cultura do Brincar – Celebração das Infâncias"**, evento de encerramento do projeto e das atividades do semestre que reuniu cerca de 400 pessoas para celebrar a cultura popular e a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Momento em que foram realizados os lançamentos do livro O Mistério do Brincar, do documentário A Cultura do Brincar e das músicas "Quem vem de lá e Ciranda do Brincar", apresentadas pela Banda Brincantantes, formada por crianças, adolescentes e educadores da Ludocriarte. As famílias participaram ativamente do festival, tanto na organização, na venda de produtos caseiros quanto nas atividades com as crianças.

Atividades envolvendo as famílias e a comunidade:

Ao longo do ano, diversas atividades foram realizadas junto às famílias e comunidade com o objetivo de fortalecer os vínculos familiares e comunitários:

- a) **Círculo de Mulheres** – espaço de escuta, partilha, troca de saberes e experiências. Encontros de cuidado e autocuidado às mulheres da comunidade que aconteceram mensalmente às sextas-feiras, das 19h30 às 22h. Ao longo do ano foram realizados 9 encontros com uma média de 15 participantes por encontro.
- b) **Puxirum** – ação comunitária de voluntariado voltada para melhorias no espaço físico da Instituição e para a produção coletiva de insumos para as atividades com as crianças e adolescentes. Em 2024, foram realizados 03 Puxiruns. O primeiro ocorrido em abril teve como foco a produção de pães, pizza e geleias caseiras utilizados no lanche das crianças e compartilhados entre as famílias participantes. No segundo semestre, as ações tiveram como objetivo fortalecer a cultura do brincar na comunidade. O primeiro, realizado em setembro, teve como objetivo a construção de jogos de madeira e de material reciclado para brincar em grupo. Todo o processo foi produzido coletivamente pelas famílias, adolescentes e educadores. O segundo, realizado em outubro, foi uma celebração do brincar, momento em que as famílias vieram brincar junto com suas crianças com os brinquedos construídos coletivamente. A média de participantes por encontro ficou em torno de 60 famílias.
- c) **Encontro com as Famílias** – rodas de conversa realizadas trimestralmente com o objetivo de acolher as famílias, escutar suas demandas, envolvê-las nas atividades da Instituição e colher suas percepções sobre os serviços oferecidos. A média de participantes por encontro foi de 50 famílias.
- d) **Orientação parental** – suporte individual aos pais que necessitavam de ajuda nas demandas de educação dos filhos; na melhoria das relações e na criação de vínculos familiares mais sólidos e saudáveis.

Monitoramento, acompanhamento e avaliação:

O processo de monitoramento e acompanhamento das atividades desenvolvidas nos projetos se deu por meio de indicadores de processos e de resultados, compreendendo:

- a) **Avaliação Processual Semanal:** realizada pelo assessor pedagógico junto à equipe de execução para avaliar o desempenho das metas e efetuar os ajustes necessários. Além do planejamento realizado no início de cada semestre, toda sexta-feira ocorreram as reuniões pedagógicas de avaliação e planejamento nas quais educadores e o coordenador pedagógico realizavam a avaliação da semana e cada educador elaborava o planejamento individual das atividades para a semana seguinte, observando as nuances necessárias para adaptar as atividades à faixa etária do grupo pelo qual era responsável. As crianças e adolescentes também participavam semanalmente de rodas de avaliação das atividades da semana, momento em que manifestavam suas opiniões sobre as atividades que mais gostaram e apresentavam propostas sobre os temas e brincadeiras que gostariam que fossem trabalhados.
- b) **Avaliação Semestral de Resultados:** realizada com a participação da equipe, usuários e seus responsáveis, com o objetivo de avaliar a eficácia e eficiência das atividades desenvolvidas e subsidiar o planejamento do semestre seguinte. No início de cada semestre foram realizados encontros com as famílias, com o objetivo de avaliar as atividades realizadas no semestre anterior e coletar informações/sugestões para subsidiar a elaboração do planejamento das atividades do semestre seguinte. Esse momento também teve por objetivo acolher as famílias que estavam chegando e compartilhar dos combinados que regem os serviços (horários, frequências, participação e comprometimento).

- c) Avaliação de Impacto e Sustentabilidade: realizada ao término dos projetos, para medir os benefícios produzidos e a apropriação dos conhecimentos pelo público-alvo e comunidade. Ao término de cada semestre foram realizadas rodas de conversa para colher a percepção dos participantes e de suas famílias sobre as atividades desenvolvidas e o impacto nas suas rotinas, nas suas relações e nos vínculos familiares.

Do ponto de vista pedagógico, os projetos executados em 2024 proporcionaram um espaço seguro e acolhedor para a construção de competências socioemocionais. Durante as oficinas, os participantes desenvolveram habilidades como trabalho em equipe, empatia e resolução de conflitos, ao mesmo tempo em que experimentavam a autonomia por meio da escolha e adaptação das brincadeiras. A organização das atividades também promoveu a inclusão, garantindo que cada criança tivesse a oportunidade de participar de maneira ativa, independentemente de suas habilidades ou experiências prévias.

Além disso, as oficinas se destacaram pela abordagem intencional de práticas lúdicas que conectaram tradição e inovação. Ao valorizar brincadeiras tradicionais, as oficinas resgataram elementos da cultura local e reforçaram o senso de pertencimento e identidade dos participantes. Por outro lado, ao introduzir novas formas de brincar, como dinâmicas adaptadas a ambientes urbanos ou inspiradas em mídias contemporâneas, as atividades expandiram o repertório cultural e estimularam a imaginação criativa dos participantes. O resultado dessas vivências foi a produção de materiais culturais que destacaram a relação entre ludicidade e cultura na comunidade, valorizando as histórias de vida e fortalecendo a identidade cultural dos participantes.

O protagonismo das crianças emergiu como o aspecto mais marcante desses resultados. Sua participação ativa, criativa e reflexiva em cada atividade demonstra a força do brincar como um veículo para a expressão individual e coletiva. Além disso, o envolvimento das crianças em processos que vão além do consumo cultural — passando para a criação e produção — reforça sua autonomia, senso de pertencimento e capacidade de transformar o mundo ao seu redor.

O envolvimento das famílias nas atividades também foi fundamental para o desenvolvimento das atividades. Os depoimentos das famílias e a observação do comportamento das crianças e adolescentes pelos educadores nos permitiram uma avaliação qualitativa dos impactos gerados no desenvolvimento das crianças e no fortalecimento dos vínculos familiares.

“Conheço o projeto desde criança, meu irmão participou do projeto e eu participei do curso de informática. Hoje é uma satisfação enorme ter a minha filha no projeto. A Ludocriarte dá uma oportunidade para uma comunidade carente, dando esperança e formando indivíduos com consciência crítica” - Deziliely Lorrane da Silva Brito, mãe da Thábyta.

“Eu já sabia da existência da Ludocriarte há alguns anos, mas devido a logística familiar não era possível conciliar com uma entrada dele quando ele era menor. Acredito que tudo acontece no tempo certo e há exatos 09 meses ele passou a frequentar esse espaço de esperança em dias melhores, de formação, de arte, cultura, solidariedade, valores e brincadeiras. Um lugar de amor. É um espaço que entrou na nossa vida em um contexto de pós separação dos pais, pós pandemia, no adolescer dele, em uma fase pós política radical, em que ele estava sendo influenciado em seus pensamentos. Então, o impacto na minha vida é saber que ele está com seu potencial criativo sendo estimulado e com vínculos de amizade sendo construídos. Percebo que a Ludocriarte tem impactado na maneira com que ele lida com o convívio social nos mais diversos ambientes e no pensar mais amplo, que inclui a coletividade e o bem maior. Sou extremamente feliz e grata pela oportunidade do Rafael fazer parte dessa família Ludocriarte” - Cleyde Cunha Sousa, responsável pelo Rafael Hermes.

“A questão realmente é o tempo, e tentamos sempre manter a qualidade desse tempo. Quando minha filha era menor, eu procurava levá-la para andar de bicicleta e compartilhar um pouco daquilo que meu pai também me ensinou. No entanto, com a rotina do dia a dia, é difícil manter uma qualidade consistente, mas seguimos tentando. Fiquei muito feliz ao descobrir que o conteúdo e as brincadeiras propostas ajudam bastante. Isso nos dá mais ferramentas para aproveitar esses momentos de forma significativa”. Lucas França pai da Isabella Luiza, na avaliação do Puxirum do Brincar

“Uma das minhas maiores alegrias em ver minha filha participar da Brinquedoteca é justamente isso: ela pode brincar de forma livre e envolvente. São brincadeiras de qualidade, com escuta e atenção, algo que, às vezes, eu não consigo proporcionar em casa. Além disso, a variedade de atividades que são oferecidas aqui é algo muito especial, ampliando as possibilidades de diversão e aprendizado para ela”. Fran (mãe da Milena e da Manuela):

“O Círculo de Mulheres é um momento só meu, onde posso falar dos meus sentimentos, dos meus medos, da minha história e ouvir também a história de outras mulheres aqui da comunidade. E aí a gente percebe que passamos pelas mesmas dificuldades e como a psicóloga Fátima diz, em uma roda de conversa descobrimos que não estamos sozinhas, nos sentimos mais fortes. É muito bom participar desses encontros. Me sinto mais leve. Não é apenas nossos filhos que são acolhidos pela Ludocriarte, nós também somos muito bem cuidadas e reconhecidas”. Jônia, mãe de Helena.

Neste contexto, entendemos que a aquisição de conhecimentos, habilidades e desenvolvimento de potencialidades propiciadas pelas atividades desenvolvidas ao longo do ano, tem contribuído significativamente para o protagonismo, a autonomia e o fortalecimento da convivência familiar e comunitária do público atendido.

Brasília (DF), 30 de março de 2025.

Maria de Fátima Silva
Representante da Instituição
Cargo: Presidente
CPF: 721.383.357-04