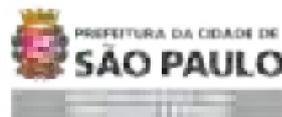


Desenvolvimento integral: Proposta para trabalho com crianças e adolescentes



AÇÃO COMUNITÁRIA DO BRASIL | SÃO PAULO

Desenvolvimento integral: Proposta para trabalho com crianças e adolescentes



SÃO PAULO | JULHO 2014

AÇÃO COMUNITÁRIA DO BRASIL | SÃO PAULO

Oscar Linhares Ferro

Diretor Presidente

Celso Luiz Teani de Freitas

Superintendente

Milton Alves Santos

Gerente do Centro de Desenvolvimento Integral

Maurício Guimarães

Gerente de Relacionamento e Mobilização de Recursos

Josmael Castanho

Gerente Administrativo/Financeiro

Deise Rodrigues Sartori

Gerente do Centro de Desenvolvimento Comunitário

Anadelli Soares Braz

Gerente do Centro de Orientação para o Trabalho

Equipe Técnica do Programa Crê-Ser

Laize de Barros

Coordenadora

Ana Regina Gagliardo Adeve

Orientadora Pedagógica

Márcio Mitio Konno

Orientador Pedagógico

Maria Odete da Costa Menezes

Orientadora Pedagógica

Maytê Ache Saad

Orientadora Pedagógica

Tiago Fernandes de Sousa Campoy

Orientador Pedagógico

Desenvolvimento integral: Proposta para trabalho com crianças e adolescentes

Este trabalho foi realizado no âmbito do projeto Academia de Jovens Líderes, com recursos do Fundo Municipal e do Adolescente (FUM-CAD) da cidade de São Paulo. É permitida a reprodução do texto e dos dados nele contidos, desde que citada a fonte.

Reproduções para fins comerciais são proibidas.

Coordenação Editorial: **Ana Carla de Souza, Milton Alves Santos**

Revisão de Texto: **América dos Anjos da Costa Marinho**

Ilustrações: **Fido Nesti**

Projeto Gráfico: **SM&A Design | Samuel Ribeiro Jr.**

Organizações parceiras participantes do Projeto Academia de Jovens Líderes

Instituto de Cidadania Padre Josimo Tavares – Magdalena

Instituto de Cidadania Padre Josimo Tavares – Dom José

Instituto de Cidadania Padre Josimo Tavares – Parque Rondon

Movimento Comunitário Estrela Nova

Instituto Cuore

Associação Cidadania Ativa do Macedônia – ACAM

Associação de Apoio à Criança e ao Adolescente Bom Pastor

Movimento Comunitário do Jardim São Joaquim

Instituto Fomentando Redes e Empreendedorismo Social – INFOREDES

Ação Comunitária - Unidade do Jardim Icarai

- Antiga Associação à Criança, ao Adolescente e Jovem – ACAJI

Associação dos Moradores da Vila Arco Íris – AMAI

Associação Comunitária Auri Verde - CCA Chácara Santo Amaro

Grupo Unido pela Reintegração Infantil – GURI

Centro Social São José – Ana de Fátima

Centro Social São José – Manacás

Centro Social São José – Barro Branco

Associação Beneficente Providência Azul – Centro Social Esperança

Centro Popular de Defesa dos Direitos Humanos Frei Tito de Alencar

Lima - Cidade Júlia

Centro de Promoção Humana - Comunidade Meu Abacateiro

Associação do Parque Santa Amélia e Balneário São Francisco

Centro de Formação Irmã Rita Cavenaghi

Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana – Joca

Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana – Villa

Instituto Anchieta Grajaú – IAG

Ação Comunitária do Brasil - São Paulo

Desenvolvimento integral : proposta para trabalho com crianças e adolescentes / Ação Comunitária do Brasil - São Paulo ; [coordenação editorial de Ana Carla de Souza, Milton Alves Santos]. - São Paulo : Ação Comunitária do Brasil - São Paulo, 2014

84 p. : il.

ISBN 978-85-9991-03-1

1. Formação de educadores. 2. Aprendizagem - Métodos. 3. Crianças. 4. Adolescentes. 5. Direitos da criança e do adolescente. 6. Educação para cidadania. I. Souza, Ana Carla de, ed. II. Santos, Milton Alves, ed. III. Título.

CDD 22.ed. - 374

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária Maria Fátima dos Santos / CRB-8 6818)

ÍNDICE

Sobre a Ação Comunitária	5
Prefácio	7
Introdução	9
1- Programas Socioeducativos e o Direito ao Lúdico	15
2- Programas Socioeducativos e o Direito à Cultura	27
3- Programas Socioeducativos e o Direito à Informação	45
4- Programas Socioeducativos e o Direito à Participação	65
Referências	81

SOBRE A AÇÃO COMUNITÁRIA

Fundada em 1967, a Ação Comunitária é uma organização sem fins lucrativos, criada e gerida por empresários, que luta contra a exclusão social em três frentes de atuação: o Centro de Desenvolvimento Integral, o Centro de Desenvolvimento Comunitário e o Centro de Orientação para o Trabalho. As atividades são realizadas de forma ampla e integrada por meio dos programas e projetos, guiadas com o objetivo de desenvolver o potencial do público atendido, capacitando-o para fortalecer suas competências e criar suas próprias oportunidades, em regiões de alta vulnerabilidade da cidade de São Paulo. Ao longo de 2013, foram realizados mais de 8400 atendimentos, considerando crianças, adolescentes, jovens, famílias, educadores e líderes comunitários.

A presente publicação é resultado dos trabalhos realizados com o apoio do Fundo Municipal da Criança e do Adolescente (FUMCAD), ao longo de 2013 e 2014, pelo Centro de Desenvolvimento Integral, que tem como objetivo melhorar a qualidade dos serviços socioeducativos, desenvolvendo tecnologias sociais no âmbito da assistência social, da cultura e da educação integral, assim como fortalecer as políticas de proteção social básica, para crianças e adolescentes de 0 a 18 anos.

O **Centro de Desenvolvimento Integral** atua executando vários programas de atendimento direto e indireto para crianças e adolescentes, como a **Formação Continuada de Educadores** que simboliza um importante ponto de encontro entre a Ação Comunitária e o público atendido; os programas **Crê-Ser** (de 6 a 15 anos) e **Preparação Para o Trabalho** (de 15 a 18 anos) que visam ampliar o autoconhecimento e as competências individuais de jovens e crianças, e colaborar para uma inserção positiva na vida produtiva. Todos os resultados das atividades realizadas com crianças e jovens são acompanhados por meio do Sistema de Avaliação de Mudanças e Impactos Sociais da **Ação Comunitária**.

A **Ação Comunitária** acredita que estas iniciativas, executadas de forma integrada com esforços do governo e da sociedade como um todo, contribuirão para a efetiva inclusão social das famílias, das crianças e dos adolescentes.

Para saber mais acesse:

<http://www.acomunitaria.org.br/>

<https://www.facebook.com/acaocomunitaria>

PREFÁCIO

A obra ora apresentada pela Ação Comunitária cumpre três papéis importantes. O primeiro, de constituir-se em uma prestação de contas quanto à utilização de recursos do Fundo Municipal da Criança e do Adolescente (FUMCAD), da cidade de São Paulo. O segundo é de sistematizar um conjunto de experiências desenvolvidas pela própria instituição e por seus parceiros junto ao Centro de Desenvolvimento Integral, situando-as no âmbito da Proteção Social Básica. E o terceiro é o de proporcionar aos profissionais que atuam com crianças e adolescentes métodos e técnicas de trabalho que foram previamente testadas e experimentadas pela própria instituição.

A organização da obra, centrada na promoção de direitos (ao lúdico, à arte e à cultura, à informação e à participação), obedece a um roteiro lógico tematizando a importância do exercício de tais direitos, propostas de atividades para crianças e adolescentes de diferentes faixas etárias, o papel do Educador Social, orientações quanto ao desenvolvimento das atividades e organização do espaço físico.

Não obstante a ausência de regulamentação das profissões que atuam na área da Educação não escolar, tam-

bém denominada Educação não formal, as atividades aqui elencadas são desenvolvidas por uma gama de profissionais, denominados Educador Social, Educador Popular, Educador Comunitário ou, ainda, arte-educadores, oficinairos e mestres. Recorrendo a diferentes autores e diferentes perspectivas teóricas, a grande contribuição da obra para a Educação consiste em dar organicidade às diversas atividades que constituem a prática da Animação Sociocultural e possibilitar, assim, sua articulação com o projeto político pedagógico tanto da escola quanto de outros espaços institucionais que trabalham com crianças e adolescentes, tais como abrigo, centros de convivência, unidades de internação de adolescentes, hospitais, projetos e programas sociais e, inclusive, o espaço da rua.

A sistematização das atividades socioeducativas como elemento da Proteção Social Básica responde objetivamente às deficiências da política pública nas áreas de prevenção, fortalecimento do grupo sociofamiliar e articulação com as comunidades locais e neste sentido a disponibilização de métodos e técnicas de trabalho pode ser muito útil para as entidades socioassistenciais, órgãos e serviços públicos, programas e projetos sociais, inclusive para os CREAS (Centros de Referências

Especializados de Assistência Social), que no Plano Nacional de Assistência Social constitui a porta de entrada para todos os serviços socioassistenciais.

A explicitação do passo a passo de como trabalhar cada temática, organizar e executar cada atividade não inibe a criatividade nem o olhar crítico do Educador, que em cada contexto pode e deve fazer as adaptações necessárias para alcançar os objetivos que sejam mais desejáveis para cada grupo.

Por fim, vale a pena ressaltar a responsabilidade social empresarial de um conjunto de empresas parceiras da Ação Comunitária que une esforços ao poder público no desenvolvimento de respostas claras e objetivas na consolidação dos princípios elencados no Estatuto da Criança e do Adolescente.

*Roberto da Silva**

INTRODUÇÃO:



Art. 4º. É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (Estatuto da Criança e do Adolescente) “

O intuito desta publicação é socializar com educadores e gestores, que atuam em programas socioeducativos destinados a crianças e adolescentes de 6 a 14 anos, algumas aprendizagens adquiridas pela Ação Comunitária, por meio do trabalho que realiza há 46 anos junto a Organizações Sociais da cidade de São Paulo, por meio do Programa Crê-Ser.

Nesse diálogo, foi constatado o potencial dos espaços socioeducativos, como grandes agentes articuladores na ampliação de oportunidades para a efetivação dos direitos e do desenvolvimento da autonomia das novas gerações.

Esta publicação discute as condições de efetivação dos direitos ao Lúdico, à Cultura, à Informação e à Participação, reconhecendo-os como essenciais para o fortalecimento da autonomia e da inclusão social de crianças e adolescentes.

No primeiro capítulo, Direito ao Lúdico, será abordada a necessidade de oportunizar atividades lúdicas a crianças e adolescentes, com o objetivo de que façam descobertas, atribuam novos significados ao mundo, aprendam sobre a vida em sociedade. Para isso, serão apresentadas propostas de jogos e brincadeiras para diferentes faixas etárias.

No capítulo dois, será discutida a importância da cultura para o desenvolvimento de crianças e adolescentes. Serão apresentadas propostas de atividades, de adequação do espaço físico e de mediação da equipe socioeducativa, visando à promoção de um ambiente de ampliação de repertório sociocultural e de estímulo à criação.

O terceiro capítulo destacará o Direito à Informação, conceituando tal direito como essencial para o desenvolvimento da autonomia e da inclusão social das crianças e dos adolescentes, sugerindo atividades socioeducativas que ofereçam acesso a informações, que promovam o desenvolvimento da consciência crítica em relação aos conteúdos disseminados pelos meios de comunicação e que favoreçam o processo de criação, por parte de crianças e adolescentes.

O quarto e último capítulo se destinará a discutir o Direito à Participação, apresentando sua importância para o desenvolvimento pessoal e social. Ainda nesse capítulo, se discutirá sobre a necessidade de que crianças e adolescentes realizem experiências de participação e a relação dessa prática com o fortalecimento da democracia no Brasil. Serão apresentadas informações sobre o processo de socialização na infância e na adolescência, a fim de

orientar o educador social em relação às especificidades de cada faixa etária.

Os quatro capítulos apresentados aqui, se destinarão prioritariamente aos educadores sociais, por esse motivo, dedicaremos parte desta introdução para definir a função do gestor para o êxito das propostas socioeducativas, desenvolvidas nesta publicação.

Para a Ação Comunitária, o gestor tem papel fundamental na proposta socioeducativa, ele é o principal responsável pelos processos de disseminação da proposta metodológica para educadores sociais e sua execução junto a crianças, adolescentes e famílias. É sua função identificar as especificidades do trabalho na comunidade onde atua, o perfil das famílias, as principais necessidades dessa população e buscar alternativas para o enfrentamento e superação dos desafios postos à prática socioeducativa na instituição que representa.

Apresentaremos abaixo, as principais expectativas para o trabalho do gestor socioeducativo.

1- O gestor compartilha da concepção de criança e adolescente da Ação Comunitária: desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, como sujeitos de direitos que demandam oportunidades para o fortalecimento da autonomia.

É essencial que o gestor compartilhe da mesma concepção de criança e adolescente apresentada pelas propostas da Ação Comunitária, pois é a partir de tal crença que encontrará motivação e engajamento para apoiar a equipe e criar condições favoráveis para o êxito do trabalho socioeducativo.

2- O gestor se reconhece como facilitador do processo socioeducativo

Como já citado acima, a principal função do gestor é apoiar a equipe na realização das propostas metodológi-

cas junto às crianças e aos adolescentes. Por esse motivo, deve compreender e saber gerir processos, a fim de organizar e otimizar o trabalho em equipe. Deve também ter conhecimento sobre gestão de pessoas, sabendo lidar e potencializar o trabalho com diferentes perfis humanos, motivar a equipe, mediar processos de aprendizagem e conduzir o diálogo entre a organização social e os diversos atores sociais com os quais se relaciona.

3- As turmas de crianças e adolescentes são formadas de acordo com o número de atendimento estabelecido no termo de convênio e divisão por faixas etárias.

Uma condição para o êxito do trabalho socioeducativo, a partir da proposta da Ação Comunitária, é que as turmas de crianças e adolescentes sejam preenchidas por quantidade compatível com as condições de atendimento da organização parceira. Isso envolve questões relacionadas à capacidade do espaço físico, quantidade de educadores disponíveis etc. Além disso, essas turmas devem ser constituídas por crianças ou adolescentes que estejam dentro de um mesmo grupo etário, favorecendo que as necessidades e expectativas de aprendizagem declaradas pela proposta metodológica para cada uma delas sejam atendidas.

4- O gestor participa ativamente da implementação da metodologia do programa, apoiando os educadores no planejamento e nas ações junto às crianças e aos adolescentes.

É fundamental que o gestor compreenda a proposta metodológica e saiba apoiar a equipe de educadores sociais nas ações a serem realizadas junto às crianças e aos adolescentes. É sua função criar ambiente favorável para a efetivação das propostas, isso implica garantir recursos (materiais, infraestrutura física, organização dos espaços), atuar como facilitador nos processos de apropriação da metodologia, promovendo o alinhamento conceitual e o bom relacionamento em equipe.

5- O gestor planeja e executa os encontros com as famílias, juntamente com os educadores de acordo com as diretrizes do Plano de Mobilização Comunitária e os objetivos do Programa Crê-Ser.

A Ação Comunitária declara como premissa, em sua proposta metodológica socioeducativa de proteção social e desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, atuar de maneira compartilhada com famílias, visando favorecer os processos de desenvolvimento do protagonismo social e fortalecer os vínculos familiares e comunitários. Para isso, se faz necessário que o gestor, juntamente com a equipe socioeducativa, elabore um plano, visando estabelecer um diálogo contínuo com esse público, por meio de encontros a serem realizados com frequência mensal ou bimestral com enfoque formativo, criando um ambiente acolhedor de maneira a aproximar as famílias da organização comunitária. Para a realização desse trabalho, o gestor deve compreender os pressupostos da Abordagem Colaborativa, focada nos talentos e recursos locais, que propõe atuar junto às famílias de maneira que reconheçam seus talentos, suas capacidades, sentindo-se mais empoderadas e tornando-se mais participativas em suas comunidades.

6- O gestor estabelece parcerias com a comunidade local, que favorecem a qualificação das ações com as crianças e os adolescentes.

Para a Ação Comunitária, os espaços socioeducativos devem atuar como grandes fomentadores de redes destinadas à proteção social das crianças e dos adolescentes. Cabe ao gestor da unidade identificar as principais instituições e atores locais, que podem ser acessados e articulados a fim de promover oportunidades de desenvolvimento, proteção e bem-estar a esse público.

7- O gestor se compromete com as demandas operacionais e administrativas que viabilizam o funcionamento das ações socioeducativas (disponibilização de tempos e espaços para a realização da formação contínua da equipe, produção de relatórios e organização de dados para avaliação de resultados).

Para disseminar suas metodologias de proteção social e apoiar as organizações parceiras no aprimoramento do trabalho socioeducativo junto a crianças, adolescentes e famílias, a Ação Comunitária realiza processos de assessoria que envolvem: encontros de formação de educadores, supervisões in loco e monitoramento por meio de relatórios avaliativos dos processos e resultados. Para efetivação desses processos, conta-se com o gestor da organização parceira, para que se comprometa a viabilizar essa proposta, articulando-se com a equipe de educadores sociais e lideranças comunitárias.

8- O gestor planeja e executa paradas técnicas para alinhamento, formação e planejamento socioeducativo junto à equipe de educadores.

Para garantir o alinhamento e envolvimento de toda a equipe, em relação à proposta metodológica, espera-se que o gestor organize paradas técnicas mensais, envolvendo todos os educadores. Esse momento é essencial para que cada membro do grupo possa socializar seus desafios, buscar maior clareza sobre sua função, atuar na procura de soluções conjuntas, compartilhar objetivos, planejar novas ações, avaliar processos e resultados.

9- O gestor controla a frequência e evasão das crianças e dos adolescentes, juntamente com os educadores, realizando o contato presencial e à distância com as famílias, sempre que necessário.

As crianças, os adolescentes e suas famílias enfrentam desafios cotidianos que refletem em seu desempenho e permanência nas atividades socioeducativas. Por esse motivo é importante que o gestor mobilize sua equipe em ações preventivas que envolvam: observação e escuta das crianças e dos adolescentes, consulta às famílias em caso de faltas frequentes, desinteresse ou outros fatores que possam acarretar a evasão.

Boa Leitura

A importância dos espaços socioeducativos para o desenvolvimento da autonomia da criança e do adolescente

GLOSSÁRIO



Criança e Adolescente

De acordo com o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), é considerada criança toda pessoa com até doze anos de idade incompletos, e adolescente o grupo etário entre doze e dezoito anos de idade, cabendo ao Estado, à Sociedade Civil e à Família assegurar-lhes os direitos fundamentais.

Para KRAMER, 1999, a criança é um ser histórico, social e político, que encontra nos outros parâmetros e informações que lhe permitem formular, questionar, construir e reconstruir espaços que a cercam.

De acordo com CALLIGARIS, 2000, o adolescente é a pessoa entre 12 e 21 anos que, embora conheça os valores sociais e tenha o corpo maduro, ainda não é reconhecido socialmente como adulto.

A Criança e o Adolescente nas últimas três décadas

Há trinta anos, muitos investimentos vêm sendo realizados para oferecer melhores condições de vida a crianças e adolescentes. Esforços dos diversos setores (público, privado, sociedade civil) foram mobilizados para que crianças e adolescentes se desenvolvam de maneira favorável a se tornem adultos que poderão contribuir para a construção de uma sociedade produtiva e sustentável.

Estudos e pesquisas comprovam que a maneira mais eficiente e econômica de se contribuir para o desenvolvimento de uma nação é investindo nas gerações futuras,

oferecendo condições favoráveis de saúde, educação, moradia, saneamento básico, arte, lazer, afeto, segurança e proteção.

Nesses últimos vinte anos, podem-se apontar como avanços, no que se refere à garantia de direitos às crianças e aos adolescentes, três grandes marcos norteadores das políticas públicas voltadas para esse grupo etário:

- Constituição Federal (1988)
- Convenção Mundial dos Direitos da Criança e do Adolescente (1989)
- ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente (1990)

A partir dessas conquistas, pessoas de 0 a 18 anos passaram a ser consideradas como sujeitos de direitos, cabendo às políticas governamentais, ao setor produtivo e à sociedade civil a criação de propostas que viabilizassem a garantia desses direitos.

Na Educação, podem-se destacar alguns resultados oriundos do cenário apontado acima:

- Esforço para universalizar a Educação Básica.
- Criação do FUNDEB – Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, garantindo recursos federais para a qualificação da Educação (Infantil, Fundamental e Ensino Médio).
- Aprovação da nova LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, defendendo os princípios de uma Educação que garanta o desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes, propondo a ampliação do tempo da criança na escola de cinco para, no mínimo, sete horas diárias.

Outras políticas públicas também foram impactadas, uma delas é a de Assistência Social, que normatizou os serviços de proteção social básica oferecidos a crianças e adolescentes, de acordo com as diretrizes do SUAS - Sistema Único de Assistência Social, propondo a oferta de atividades socioassistenciais contínuas. Essas atividades têm como objetivo inibir situações de risco, por meio do desenvolvimento de potencialidades, fortalecimento de vínculos familiares e comunitários, para crianças e adolescentes pertencentes a famílias que se encontram em situação de fragilidade, decorrente da pobreza, ausência de renda, acesso precário ou nulo aos serviços públicos e da fragilização de vínculos afetivos.

Os espaços socioeducativos

A Ação Comunitária entende por espaço socioeducativo qualquer serviço de proteção social básica ou de educação integral que ofereça oportunidades de aprendizagem estruturadas e coerentes com a doutrina de proteção integral de crianças e adolescentes, ou seja, que atue de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Na soma de esforços junto às escolas e às famílias, os espaços socioeducativos têm se constituído como fortes aliados para qualificar as condições de vida de crianças e adolescentes, em especial os que se encontram em situação de vulnerabilidade social.

Apesar de apresentarem arranjos e formatos diferentes, a grande maioria desses espaços oferece atividades para crianças e jovens no contraturno escolar, tendo como objetivo principal estimular a convivência, formar para a participação e a cidadania, desenvolver o protagonismo e a autonomia das crianças e dos adolescentes, a partir dos interesses, demandas e potencialidades dessa faixa etária.

As principais intervenções são pautadas em experiências lúdicas, culturais e esportivas como formas de expressão, interação, aprendizagem, sociabilidade e proteção social.

O trabalho articulado com a rede de recursos locais também fortalece as ações ofertadas a crianças e adolescentes, favorecendo a ativação de diversos recursos, unindo esforços a favor da qualificação de ofertas que contribuam para o desenvolvimento integral desse público.

GLOSSÁRIO



Desenvolvimento Integral

O conceito de desenvolvimento integral está relacionado com a proposta apresentada pelo relatório Educação: um Tesouro a Descobrir, Comissão da UNESCO, presidida por Jaques Delors.

Esse documento declara que a educação deve se propor a contribuir para que as crianças e os adolescentes se desenvolvam nas seguintes dimensões:

Aprender a Conhecer = A criança e o adolescente devem ser estimulados a aprender a aprender, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo de toda a vida.

Aprender a Fazer = A criança e o adolescente devem ser capazes de utilizar-se dos conhecimentos que adquiriram nas situações da vida produtiva.

Aprender a Conviver = A criança e o adolescente devem ser capazes de desenvolver o conhecimento em relação ao outro, o respeito às diferentes histórias, culturas, tradições e espiritualidades.

Aprender a Ser = A criança e o adolescente devem ter oportunidades para desenvolver-se integralmente (corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético e ético, responsabilidade pessoal e social, espiritualidade)

Nesses espaços, crianças e adolescentes podem realizar experiências e ter oportunidades diferentes das oferecidas pela escola e pela família, ampliando o leque de

possibilidades, enriquecendo o repertório de vivências, interações e informações.

Esses elementos são essenciais para o desenvolvimento da autonomia, pois, segundo Vygotsky, quanto maiores forem as possibilidades de interação da criança com o mundo, maior será sua capacidade criadora e mais rica será sua criatividade.

Como em toda proposta que visa promover o desenvolvimento do protagonismo, os espaços socioeducativos devem garantir oportunidades que contribuam para que as crianças e os adolescentes desenvolvam competências e habilidades necessárias para a vida na sociedade atual, implicando o direito ao acesso a saberes e conteúdos importantes, para que sejam capazes de analisar informações, avaliar pontos de vista de maneira racional, produzir conteúdos e fazer escolhas de maneira consciente.

A utilização de métodos e estratégias lúdicas pode possibilitar a inteligência criadora, o desenvolvimento da curiosidade e do olhar investigativo, necessários para que as crianças e os adolescentes aprendam a aprender, a buscar por conta própria a construção de novos conhecimentos e capacidades. Para isso, é necessário que os adultos, responsáveis pela mediação das atividades e propostas ofertadas a esse público, tenham conhecimento sobre os processos de aprendizagem e de desenvolvimento da autonomia infantojuvenil.

O acolhimento e a escuta ativa das questões das crianças e dos adolescentes devem permear as propostas e relações estabelecidas nesses espaços. A criação de um ambiente seguro é essencial para fortalecê-los e motivá-los a trazerem suas dificuldades, dúvidas, questionamentos, angústias, se abrindo para novas aprendizagens e para uma participação mais ativa em sociedade.

Os espaços socioeducativos também devem oportunizar experiências de participação na comunidade local. A participação é um direito, que deve ser garantido pela família,

pela escola, pelo Estado e por qualquer instituição que se proponha a atuar junto a crianças e adolescentes.

Por isso, identificando essa necessidade, é preciso buscar estratégias para que crianças e adolescentes voltem a ocupar o espaço público de maneira segura, contribuindo para a compreensão da realidade em que vivem, visando uma atuação mais cidadã e propositiva diante das questões sociais. Isso implica garantir oportunidades para que realizem experiências e se apropriem desses espaços, de forma a contribuir com eles. Para que aprendam a lidar com as questões coletivas, é necessário que fortaleçam suas identidades, no que se refere à expressão de necessidades e desejos, refletindo sobre seu lugar na sociedade. Isso só será possível, se os adultos, responsáveis pelos espaços socioeducativos, estiverem dispostos a atuar e a criar ambientes favoráveis à prática democrática, isto é, garantir às crianças e aos adolescentes o direito à livre manifestação, o acesso a conhecimentos e informações relevantes, à liberdade para criar e brincar.

1. PROGRAMAS SOCIOEDUCATIVOS E O DIREITO AO LÚDICO

O lúdico é muito importante na fase de desenvolvimento da criança, possibilitando ao educador trabalhar suas habilidades, respeitando seus limites e proporcionando uma integração plena. Com os adolescentes, ajuda a formar cidadãos críticos e criativos, com condições para inventar e serem capazes de construir novos conhecimentos.

Tatiane Oliveira - Educadora Social - Associação Comunitária Auri Verde



O QUE É ESSE DIREITO? QUAL A SUA IMPORTÂNCIA?

“*Art.31. Os Estados Parte reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, a brincar e a participar de atividades de recreação apropriadas à sua idade e de participar livremente da vida cultural e das artes.*”
Convenção dos Direitos das Crianças

A atividade lúdica é essencial para o desenvolvimento da criança. É por meio dela que compreende os diversos papéis sociais, faz descobertas e atribui novos sentidos às coisas.

Para Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade na qual a criança e o adolescente recriam a realidade usando sistemas simbólicos. É uma prática humana criadora em que a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação e de expressão, propiciando o surgimento de relações sociais entre crianças e adultos.

Jean Piaget, por meio da Teoria Construtivista e dos métodos ativos, defende a participação ativa de crianças e adolescentes na construção de suas próprias aprendizagens. Para ele, a partir do brincar, vivenciam situações-problema, são motivados a criar e a testar hipóteses, aprendem a partir de tentativas e erros, criando estratégias e buscando soluções para os diversos desafios da vida prática.

Ao brincar, a criança e o adolescente são autores de suas próprias ações e decisões, desenvolvendo a autonomia, o autocontrole, a autoconfiança e o prazer de realizar algo. Brincando com os colegas e utilizando-se dos recursos disponibilizados pelo meio, experimentam e organizam

suas experiências, estruturam a inteligência para construir aos poucos as suas personalidades e expressam suas diferentes impressões sobre seus contextos familiares e sociais.

A prática lúdica pode aproximar crianças e adolescentes de suas origens culturais e sociais. Por meio do brincar, podem compreender melhor as questões de seu bairro, entender e aprender a se relacionar com colegas e familiares, favorecendo o fortalecimento de vínculos familiares e comunitários. Sendo assim, brincam para conhecer a si e ao mundo. Logo, o lúdico comparece não apenas como diversão e lazer, mas como potencializador do desenvolvimento pessoal, social e cultural, tornando-se grande aliado dos espaços socioeducativos, nos processos de desenvolvimento da autonomia e da proteção social.

Os artigos 4 e 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA reafirmam a necessidade de que toda a sociedade se mobilize, a fim de garantir oportunidades de acesso ao lúdico às crianças e aos adolescentes.

A despeito dessa orientação legal, sabe-se que o brincar ocupa ainda posição secundária nas políticas públicas e propostas socioeducativas destinadas ao público infanto-juvenil. Esta situação pode ser justificada pela concepção

de criança e adolescente presente na sociedade, que entende esta fase da vida como de preparação para a vida produtiva, ocupando todos os momentos e espaços destinados a esse público, com propostas de atividades totalmente diretas, voltadas para o domínio de habilidades produtivas, não contemplando espaços e propostas destinadas à criação e à expressividade, que envolvam o lúdico.

Mesmo nos espaços socioeducativos, que destinam tempos e espaços para as práticas lúdicas, essas atividades costumam acontecer de maneira pouco intencional, sem planejamento prévio, nos intervalos entre outras atividades ou como premiação às crianças e aos adolescentes por bom comportamento.

É importante que os espaços socioeducativos garantam oportunidades para que o brincar se concretize como forma de expressão importante, ferramenta fundamental para o aprendizado e processo criativo de crianças e adolescentes. Uma inesgotável fonte de desenvolvimento integral.

Garantir o direito ao lúdico às crianças e aos adolescentes é essencial para o desenvolvimento cognitivo, pessoal e social, pois, por meio do brincar, compreendem as funções sociais e se colocam no lugar do outro, aprimoram a linguagem, expressam seus sentimentos e conflitos, elaboram e experimentam estratégias, buscando maneiras de compreender sua realidade social e se posicionar diante dela.

Propostas de Atividades: Jogos simbólicos ou Jogos de faz de conta, Jogos de Regras, Brinquedos e Brincadeiras Populares

De acordo com Vygotsky (1998), por meio da atividade criativa e lúdica, a criança e o adolescente desempenham papéis que não são seus no cotidiano, sendo motivados a compreender novas formas de comportamento e a tomar decisões importantes para o desenvolvimento de aprendizagens necessárias para a vida.

Por esse motivo, é de extrema importância que o educador social compreenda como cada modalidade lúdica pode favorecer o desenvolvimento de aprendizagens e habilidades nas crianças e nos adolescentes, que ainda se encontram na zona de desenvolvimento proximal.



Brincando de Cozinhar, Associação Cidadania Ativa do Macedônia - ACAM

GLOSSÁRIO



Zona de Desenvolvimento Proximal

De acordo com Vygotsky, a Zona de Desenvolvimento Proximal pode ser entendida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar pela capacidade de solucionar problemas de modo independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela possibilidade de solucionar problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. Portanto, é na Zona de Desenvolvimento Proximal que crianças e adolescentes podem se desenvolver mentalmente, por meio da interação e da troca de experiências.

Para Jean Piaget, o brincar evolui a partir do desenvolvimento cognitivo da criança e do adolescente, favorecendo a aquisição de habilidades em cada uma das faixas etárias, conforme o quadro abaixo:

<p>Jogo de exercício</p> <p>Objetivo: Conhecer o próprio corpo, obter prazer por meio do corpo, desenvolver habilidades motoras</p>	de 0 a 2 anos	<p>Estágio Sensório motor</p> <p>A criança utiliza o corpo para satisfazer as suas necessidades básicas.</p>
<p>Jogo Simbólico</p> <p>Objetivo: Representar personagens e situações da vida real e da ficção, aprendendo a lidar com as questões da vida em sociedade.</p>	a partir dos 3 anos	<p>Estágio Pré-Operatório</p> <p>Aparece com a aquisição da linguagem. A criança já adquiriu a capacidade de simbolizar. Cria imagens mentais e as representa por meio da brincadeira e da fala.</p>
<p>Jogos de regras com Estratégias sofisticadas</p> <p>Objetivo: Criar estratégias a partir de regras, para atingir o objetivo do jogo.</p>	a partir dos 12 anos	<p>Estágio das Operações Formais</p> <p>Nesta fase, o adolescente já desenvolveu o pensamento hipotético dedutivo, ou seja, a capacidade de realizar abstrações mais complexas, sem a necessidade de se apoiar em elementos concretos para realizá-las.</p>

Adaptado Piaget, 1970.

A seguir, serão apresentadas diferentes propostas de brincadeiras e jogos, considerando os interesses e potencialidades de crianças e adolescentes de 6 a 15 anos.

Jogo Simbólico ou Jogo de Faz de Conta

6 a 8 anos

Os jogos simbólicos ou de faz de conta são aqueles nos quais as crianças interpretam diferentes papéis, utilizando símbolos para representar ou substituir um objeto. Uma caixa de sapatos ora é cama da boneca, ora é armário; a vassoura vira um lindo cavalo; com um pedaço de pano nas costas a criança se transforma em super-homem.

Nesse tipo de jogo, a criança pode atuar como personagem: escolhe um papel, estabelece interação com os demais participantes, reais ou imaginários, da brincadeira. A criança também pode atuar como um boneco, emprestando sua fala e criando enredo para seus personagens. Estas duas modalidades podem acontecer tanto no campo da realidade (brincadeiras de casinha, médico, escritório) quanto no campo da ficção (viagem espacial, navio pirata, guerra).

Ao brincar, a criança procura entender o mundo dos adultos e suas relações. Este jogo acontece com maior intensidade até os 8 anos, mas se transforma, conforme a criança cresce, ganhando caráter artístico e de lazer na adolescência, sendo expresso pela prática do teatro ou das danças relacionadas às festividades (carnaval, festa junina) e até pela literatura.



Brincando de Corre Cotia, Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana Joca

MÃOS À OBRA**Construindo Kits Lúdicos**

1. Levante com as crianças tipos de kits que querem produzir (médico, supermercado, super-herói, cozinha, por exemplo).
2. Liste com o grupo que itens esses kits devem conter. Para ampliar o repertório, incentive a pesquisa. No caso de supermercado, faça uma visita ao estabelecimento; se o kit for de super-heróis, assista a filmes ou desenhos sobre o tema.
3. Incentive as crianças a identificarem os materiais que deverão utilizar para produzir os itens que comporão os kits lúdicos. Tente reutilizar materiais disponíveis na organização e solicitar que as crianças os tragam de casa.
4. Realize oficinas de construção que comporão os kits, dividindo funções entre as crianças e os adolescentes,
5. Os kits podem ser guardados em caixas decoradas, saquinhos de pano confeccionados pelas famílias das crianças ou caixotes de madeira.

SAIBA MAIS: www.casadobrincar.com.br

Jogos de Regras**6 a 15 anos**

Nos jogos de regras, as crianças e adolescentes exercitam o pensamento estratégico, aprendem a tomar decisões, a buscar novas saídas, a ter novos pontos de vista; desenvolvem rapidez de pensamento, aprendem a ponderar, a agir, a interagir, a lidar com conflitos e frustrações.

Para ganhar, é preciso ser habilidoso, estar atento, concentrado, ter boa memória, saber abstrair, relacionar as jogadas, todo o tempo. Por isso, o jogo de regras é um jogo de significados, no qual o desafio é superar a si e o outro.

Os diferentes jogos, com suas próprias lógicas e regras, desafiam os jogadores a exporem o melhor de si e as regras dão o tom. Ao jogar, crianças e adolescentes testam suas próprias habilidades e desenvolvem competências.

Esses jogos permitem a reflexão e o desenvolvimento do saber dizer e fazer, correr riscos, lidar com frustrações, antecipar, encontrar regularidades, aprender a cooperar e a trabalhar em equipe.

O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, estimula o interesse, a descoberta, a reflexão e o debate sobre questões morais. As experiências positivas dão segurança, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo, por meio de relações e de vivências. A satisfação e o êxito levam a um aumento da autoestima.

Os jogos de regras podem ser de tabuleiro, como damas, mancala, xadrez, trilha, nos quais os participantes geralmente devem ler um manual, com as regras do jogo, conhecer as peças que os compõem, como os dados, pinos, o próprio tabuleiro, etc.

Os jogos esportivos também fazem parte dessa modalidade, pois os participantes também devem se apropriar das regras, organizando-se em equipes ou individualmente para alcançar os objetivos propostos.

Apesar desse tipo de jogo ser adequado para uma faixa etária bem extensa, é importante saber escolher os jogos mais adequados para cada faixa etária.

Para as crianças de 6 a 10 anos, podem ser utilizados jogos com regras mais simples, não sendo necessário criar estratégias elaboradas para vencer, ou alcançar o objetivo do jogo.

Aos adolescentes de 11 a 15 anos, podem ser oferecidos jogos de estratégias mais complexas, mobilizando-os a realizarem análises, levantarem hipóteses, utilizando o raciocínio hipotético dedutivo.

Este tipo de jogo também pode ser utilizado para auxiliar nos processos de letramento, pois podem ser inseridas palavras nos tabuleiros ou nas peças e pela necessidade de ler e compreender as regras.

Propostas de Jogos por faixa etária

6 a 8 anos: Trilhas, Fecha Caixa, Jogo da memória, Uno, Dominó, Cara a Cara...

9 e 10 anos: Dama, Trilhas (com maior quantidade de casas), Fecha Caixa, Dominó...

11 e 12 anos: Mancala, Xadrez, Chug Toy, Jogo de Senha, Jogos de diversas partes do mundo...

13 a 15 anos: Mancala, Xadrez, Chug Toy, Jogo de Senha, Banco Imobiliário, Jogos de diversas partes do mundo...

colegas a origem desse jogo: Quando foi criado? Onde foi criado? Em qual contexto? Como se joga? Quais são as regras?

4. Faça uma roda de conversa, para que as informações obtidas pelas crianças e pelos adolescentes sejam compartilhadas.

5. Proponha ao grupo que apresentem propostas para que esses jogos sejam confeccionados, perguntando: Quais materiais podem ser utilizados para confeccionar o tabuleiro e para fazer as peças? Como serão guardados? Confeccionaremos as caixas?

6. Utilizando as sugestões dos participantes, realize oficinas de confecção de jogos.

7. Jogue com o grupo.

8. Crie momentos para que todos compartilhem os desafios que encontraram ao jogar e as soluções encontradas para superá-las.

9. Motive o grupo a buscar novas formas de jogar, adaptando ou criando novas regras.

SAIBA MAIS: www.jogosantigos.com.br

MÃOS À OBRA



Construindo Jogos de Tabuleiro

1. Faça um levantamento dos jogos que as crianças e os adolescentes conhecem e o que sabem sobre eles.
2. Organize uma lista com os nomes dos jogos e as suas regras.
3. Solicite ao grupo que escolha um desses jogos e proponha que pesquisem na internet, com a família e

Brinquedos e Brincadeiras Populares

6 a 10 anos

Quem não se lembra de seu brinquedo da infância? O brinquedo carrega histórias, influências culturais, é uma forma de a criança ampliar seu universo sociocultural e contribuir até para a transformação da cultura.

Cada criança, ao brincar de amarelinha, pega-pega, confeccionar uma bola de meia, transforma esse brinquedo e inventa uma maneira própria de brincar, disseminando aos colegas, se tornando autora e colaboradora da ampliação da cultura do brincar.

Às vezes, um mesmo brinquedo é conhecido por nomes distintos em diferentes regiões, como a pipa que também é chamada de papagaio, quadrado e pandorga. Na mesma brincadeira, é utilizado material diferente para brincar, como o pé de lata e o pé de coco. É assim que a cultura lúdica vai se transformando, promovendo integração e entretenimento há muitas gerações.

É importante que o acervo de brincadeiras seja vivo, que as crianças e famílias se tornem colaboradores no processo de implementação da cultura do lúdico, pesquisando, propondo novas brincadeiras, confeccionando brinquedos e ambientando os espaços.

Apesar de as brincadeiras e brinquedos populares serem mais praticados por crianças de 6 a 10 anos, os adolescentes podem ser envolvidos nessas propostas como colaboradores, realizando pesquisas na comunidade sobre as práticas lúdicas dos moradores de diferentes idades, ajudando na confecção de brinquedos e até mesmo participando das brincadeiras e práticas de lazer, que fazem parte do universo dos adolescentes e jovens.



Pião, um brinquedo popular

MÃOS À OBRA



Ampliando o Repertório Lúdico das Crianças

1. Pergunte às crianças de quais brincadeiras e brinquedos mais gostam e crie uma lista.
2. Sugira que perguntem às famílias que brincadeiras faziam na infância e como eram. Liste-as.
3. Faça uma roda de conversa, para que as crianças compartilhem com os colegas as brincadeiras preferidas de seus familiares, como se brinca, etc.
4. Realize com as crianças pesquisas, para que ampliem seus conhecimentos sobre essas brincadeiras (de onde são? Como são nomeadas em outros países? Outras maneiras de brincar).
5. Utilizando o repertório adquirido, planeje junto com elas uma tarde de brincadeiras para as famílias, envolvendo-as na construção de brinquedos e planejamento das atividades.
6. Faça uma roda de conversa, para avaliar o processo e as aprendizagens adquiridas por meio dele.

SAIBA MAIS:

www.fabricadebrinquedos.com.br

www.canalkids.com.br/portal/index.php

Propostas de Atividades

6 a 8 anos

Brincadeiras cantadas

Adivinhas

Confecção de brinquedos

9 e 10 anos

- Brincadeiras de quadra: barra-manteiga, queimada, mãe-da-rua, pular corda
- Parlendas, trava-línguas
- Confecção de brinquedos

Como deve agir o educador social para efetivar o Direito ao Lúdico?



Se toda criança brinca, qual o papel do educador social em uma proposta socioeducativa que visa garantir o Direito ao Lúdico?

Apesar de o brincar fazer parte da cultura infantojuvenil, é essencial que os educadores, responsáveis pelas propostas socioeducativas, compreendam a importância de oportunizar a ampliação do repertório lúdico das crianças e dos adolescentes, oferecendo-lhes condições para que criem, testem hipóteses e façam experiências necessárias para o desenvolvimento de suas diversas potencialidades.

É importante que o educador social tenha um repertório vasto de brincadeiras, propondo que o público atendido por ele aprenda novas maneiras de brincar. Por meio desse processo, poderá ampliar os conhecimentos desse grupo sobre diversas culturas, ajudando-os a pesquisar as histórias de cada brinquedo e das brincadeiras, as características dos povos, seus costumes e hábitos.

A seguir, são apresentadas algumas condições que devem ser garantidas pelo educador social, para a efetivação do Direito ao Lúdico nos espaços socioeducativos.

1- O educador utiliza-se de estratégias lúdicas para alcançar objetivos de aprendizagem com as crianças e os adolescentes.

A cultura do lúdico deve permear todas as atividades socioeducativas. O educador social deve buscar estratégias e realizar propostas que contribuam para o desenvolvi-

mento do prazer pela busca do conhecimento e pela aquisição de aprendizagens ao longo da vida. As propostas socioeducativas devem instigar a curiosidade, a realização de descobertas e a liberdade de expressão. O educador deve ter clareza dos objetivos a serem alcançados com o grupo, sabendo utilizar-se de propostas lúdicas para esse fim.

2- O educador garante momentos na rotina semanal, para que as crianças e os adolescentes façam escolhas em relação às atividades lúdicas que desejam realizar.

As atividades socioeducativas devem ser intencionais e planejadas previamente pelos educadores, porém, devem ser garantidos momentos para que as crianças e os adolescentes façam escolhas em relação às brincadeiras e aos jogos que pretendem realizar. Essa proposta é importante para que aprendam a realizar escolhas, a se organizarem em relação ao tempo e à rotina diária. Nesses momentos, poderão fortalecer vínculos com os colegas, discutir e tratar de assuntos de seus interesses.

3- O educador promove atividades externas.

Os espaços socioeducativos nem sempre oferecem condições físicas adequadas às necessidades lúdicas de crianças e adolescentes. Muitos desses espaços são constituídos de infraestrutura restrita, reduzindo as oportunidades para as práticas de atividades nas áreas de jogos, esportes, etc. Considerando esse cenário, é muito importante ampliar as oportunidades lúdicas, realizando parcerias com outros equipamentos da comunidade como escolas, clubes, e utilizando os espaços das praças e parques públicos. Além disso, podem ser realizados passeios a outras regiões da cidade, com o objetivo de contribuir para o conhecimento de novas realidades e ampliação de repertório.

4- São promovidas atividades lúdicas para as famílias.

Outro elemento importante na proposta de Direito ao Lúdico é o envolvimento dos familiares. As famílias das

crianças e dos adolescentes possuem um repertório lúdico que pode potencializar a proposta socioeducativa.

As famílias podem ser convidadas a recuperar seu repertório de brincadeiras e também a participar de passeios e de diferentes atividades, com vistas à sua integração.

Como deve ser o espaço físico?

Na criação de espaços lúdicos, é necessário criar ambientes que sejam adequados à efetivação desse direito:

“ *Não devemos nos esquecer de que o ambiente se define pelo conjunto de relações das pessoas entre si, com o espaço físico e com os materiais que o compõem. Não existem espaços vazios de significados.*”

1- Os espaços físicos são ambientados de maneira favorável à prática do lúdico.

É preciso que cada espaço seja pensado a partir das características etárias e do perfil do público-alvo, criando ambiente propício à liberdade de expressão, instigando a curiosidade e favorecendo descobertas. Crianças e adolescentes devem ser envolvidos na ambientação, fazendo propostas e contribuindo para a manutenção dos materiais e para a organização dos espaços.

2- Os espaços destinados ao lúdico são seguros.

É importante escolher mobílias, brinquedos e materiais que ofereçam segurança física às crianças, organizando-os de maneira que possam ser utilizados com autonomia.

3- A organização dispõe de acervo de materiais lúdicos que atendam às diferentes faixas etárias.

Ao escolher os materiais, jogos, brinquedos e equipamentos destinados ao lúdico, é importante considerar os gostos e interesses específicos de cada faixa etária. Para

construir o acervo, recomenda-se realizar uma pesquisa em relação às preferências lúdicas das crianças e dos adolescentes, além de adquirir brinquedos e jogos diferenciados para ampliação de repertório e também outros que possam contribuir para atingir os objetivos de aprendizagem do grupo.

4- Os materiais destinados ao lúdico (brinquedos, jogos, instrumentos, materiais esportivos, etc.) estão disponíveis e acessíveis às crianças e aos adolescentes.

Para garantir que as crianças e os adolescentes desenvolvam a autonomia e aprendam a fazer escolhas, é importante que os brinquedos e jogos estejam organizados em prateleiras, caixas, estantes ou baús acessíveis a eles. O educador deverá envolver o grupo na conservação, manutenção e organização dos materiais, criando combinados para isso.

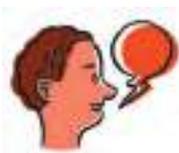
5- Os recursos da comunidade são utilizados para fins lúdicos.

Os espaços socioeducativos podem ultrapassar os limites da organização social, sendo possível utilizar praças, quadras, escolas, clubes para potencializar a prática do lúdico por crianças e adolescentes. Para isso, é importante estabelecer relacionamentos com os atores responsáveis por esses espaços, de maneira que se sintam corresponsáveis na oportunização do direito ao lúdico às crianças e aos adolescentes.



Cantinho de Faz de Conta, Associação do Parque Santa Amélia e Balneário São Francisco

Recapitulando



Como foi discutido nos itens anteriores, as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes, concretizando-se como principal forma de expressão, ferramenta fundamental para seu aprendizado e processo criativo. Configuram um inesgotável conteúdo de aprendizagens sobre si mesmos, sua cultura e as relações com os outros.

Foi discutida também a necessidade de que os espaços socioeducativos criem ambientes favoráveis à prática do lúdico, para que as crianças e os adolescentes tenham acesso a jogos, brinquedos e brincadeiras populares, que possibilitarão a expressividade, o desenvolvimento

do processo criativo, o fortalecimento de vínculos e a ampliação do repertório cultural.

Outro elemento destacado foi a necessidade de que a ludicidade permeie todas as propostas oferecidas nos espaços socioeducativos, cabendo ao educador social planejar atividades que despertem na criança e no adolescente o prazer e o desejo de fazer descobertas e aprender ao longo da vida.

O quadro na página seguinte destaca os principais conteúdos discutidos no capítulo.

O que é o Direito ao Lúdico?	O Direito ao Lúdico está associado a garantia de oportunidades para que o brincar se concretize como ferramenta fundamental para o aprendizado e para o processo criativo das crianças e dos adolescentes. O lúdico é uma inesgotável fonte de desenvolvimento integral.			
Conteúdos/ Atividades	Jogo Simbólico Representar, aprender a desempenhar papéis sociais.	Jogos de Regras Compreender as regras do jogo, criar estratégias para alcançar o objetivo.	Brincadeiras e Brinquedos populares Compreender a cultura popular, a partir das brincadeiras e brinquedos tradicionais, contribuindo para a transformação dessa cultura.	
Principais Habilidades a serem desenvolvidas nas 4 dimensões	Ser - Conhecer suas raízes de origem e culturais. - Ter habilidade para lidar com frustrações. - Ter consciência, talentos, valores e limites, respeitando o outro e se fazendo respeitar.	Conviver - Interagir de forma construtiva e solidária com seus pares, agentes comunitários e meio externo. - Respeitar as diferenças étnicas e culturais. - Ter capacidade de fazer e manter relações sociais.	Fazer - Utilizar diferentes maneiras de se expressar.	Conhecer - Valorizar diferentes manifestações da cultura popular.

2. PROGRAMAS SOCIOEDUCATIVOS E O DIREITO À CULTURA

A Cultura viabiliza a leitura ampla de mundo, estimula o convívio e o respeito ao grupo em que se está inserido e a outros grupos. Incentiva a criatividade, a criticidade e a espontaneidade, que são ferramentas fundamentais para diversas áreas do aprendizado. Desenvolvendo essas competências em crianças e adolescentes, de forma protagônica, se forma o Cidadão Crítico.

Rosi Reis - Educadora Cultural



O QUE É ESSE DIREITO? QUAL A SUA IMPORTÂNCIA?



Art. 31 - Toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogo e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida cultural e das artes."

Convenção dos Direitos das Crianças, ONU.

Falar de cultura consiste em buscar os seus significados atribuídos pelas sociedades, as questões relacionadas ao mundo. Trata-se de pensar, no sentido de identificar, as diversas maneiras encontradas pelos grupos de pessoas para atribuir significações às relações e enfrentar os desafios de sobrevivência. Para isso, criam redes de ações que se modificam de acordo com as condições psicológicas, fisiológicas, físicas e econômicas dos indivíduos e de seu contexto social.

No sentido antropológico, o conceito de cultura é o conjunto de crenças, valores, práticas e tradições que variam de uma formação social para outra.

Para Horton (1980), uma cultura é um sistema elaborado de normas, de maneiras padronizadas e esperadas, voltadas para o ato de sentir e agir, que os membros de uma sociedade seguem.

Sendo assim, é possível definir cultura como um conjunto de costumes, comportamentos, crenças, valores e conhecimentos construídos e transmitidos historicamente por grupos de pessoas em diferentes tempos e espaços. Por tal amplitude de valores e intenções, podemos afirmar que um estudo crítico da cultura oferece alicerce inestimável

à reflexão sobre a realidade social. Tal estudo permite, por exemplo, a identificação de preconceitos que comprometem, por seus efeitos, a dignidade humana.

Dentro desse contexto, fazem parte da cultura de um povo atividades e manifestações como: música, teatro, rituais religiosos, língua oral e escrita, mitos, hábitos alimentares, danças, arquitetura, invenções, pensamentos, tecnologia, formas de organização social, etc.

Quando abordadas as culturas que existem ou até mesmo as que já existiram, é possível constatar uma grande variedade de manifestações que provocam diversas e diferentes discussões. Isso acontece porque as ações culturais estão associadas a diferentes aspectos da sociedade, com sentidos e valores variados e, por vezes, contraditórios.

Nas sociedades divididas em classes sociais, no plano cultural, formulou-se um conjunto de ideias sobre as práticas e manifestações artísticas e, deste modo, a cultura foi cindida em dois grupos principais: a Cultura Popular e a Cultura Erudita.

A Cultura Popular pode ser interpretada como produções e criações coletivas populares vindas do passado nacional, o

Folclore. Sendo, nesse caso, um conjunto de objetos, práticas e concepções consideradas “tradicionais”. Também é considerada Popular a produção distribuída para as grandes massas, por intermédio da indústria cultural, ou mesmo o que é criado pelo próprio povo, como é o caso das rodas de samba ou dos muros grafitados.

A Cultura Erudita é identificada como produções e criações específicas e dirigidas, em princípio, a um público instruído e consumidor de obras de arte, designadas como Belas Artes. Trata-se, portanto, de um conjunto de estudos e disciplinas, com o objetivo de promover conhecimentos, métodos e habilidades intelectuais gerais ou mais especializados. Geralmente circulam em espaços mais elitizados como casas de concertos, museus, galerias de arte e teatros.

Sendo assim, é possível considerar a Arte um elemento vinculado às diferentes culturas, por sua capacidade de atribuir novos significados aos seres, às coisas, criando e modificando as formas de vida. É por conta dessa diversidade de imaginários, presentes tanto na Cultura Erudita como na Popular, que seria incorreto qualificar o indivíduo que domina a cultura erudita como alguém que é culto, e não culto quem não detém esse domínio.

Para READ (2013), a arte é parte orgânica da evolução humana, estando presente em tudo que se faz para satisfazer os próprios sentidos. Por esse motivo, ela se torna grande aliada nos processos de aprendizagem, possibilitando que, por meio de diversas linguagens, os seres humanos se expressem, entendam a realidade, ampliem seu universo de experiências, produzam conhecimento e também desfrutem e criem objetos artísticos.

A arte, por seu caráter criativo e inovador, cumpre a função de questionar os significados atribuídos às coisas, renovando-os, transcendendo a realidade concreta, por meio do artista que recria o mundo.

O contato com a arte possibilita às pessoas reconhecerem os diversos sentidos atribuídos pelas sociedades

ao mundo, permitindo que, por meio da ampliação de repertório, elas possam produzir e até modificar a cultura.

“ *Como a respiração, a arte tem elementos rítmicos; como a fala, elementos expressivos; mas “como”, nesse caso, não expressa uma analogia: a arte está profundamente envolvida no real processo da percepção, do pensamento e das ações corpóreas.*”

Considerando o baixo índice de acesso de crianças e adolescentes a práticas artísticas referentes à Cultura Popular e Erudita, bem como o impacto da cultura divulgada pelos meios de comunicação de massa em suas realidades, é imprescindível garantir o direito à Cultura nos espaços socioeducativos.

Sendo assim, será discutido neste capítulo o papel dos espaços socioeducativos e do educador social em relação às linguagens da arte. Nele, são priorizadas as artes visuais, a capoeira, a dança, a música e o teatro.

Estas linguagens foram selecionadas por serem o centro da experiência que a Ação Comunitária vem realizando nos últimos dez anos junto a crianças, adolescentes e jovens, mas de modo algum isso significa que a oferta de experiências culturais deva se limitar à elas.

O enfoque da Ação Comunitária no tratamento da cultura é conceber os educadores culturais como agentes de democratização cultural, favorecedores de processos de ampliação de repertório, produção e fruição artística, visando o desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes.

GLOSSÁRIO

**Democracia Cultural**

Significa proporcionar o acesso da população a todas as etapas do sistema cultural. É seu papel difundir os benefícios da cultura entre a população, a partir de instituições culturais.

A sua prática consiste em propiciar experiências culturais a todos os indivíduos, buscando assim eliminar as desigualdades entre aqueles que têm e aqueles que não têm acesso aos bens culturais. O propósito é o de corrigir os desajustes dentro do sistema social. Infelizmente tal acesso à cultura é muitas vezes reservado aos grupos sociais de maior poder econômico, estando na maioria das vezes vetado a um determinado perfil social.

Formação: Ação estruturada por dispositivos pedagógicos, pelos quais se torna possível a apreensão dos aspectos estéticos, históricos e das tradições artístico-culturais que compõem o patrimônio cultural da humanidade.

Criação: Envolve os processos de criação e produção artística e cultural.

Circulação: Implica as experiências pelos circuitos culturais (local, regional, nacional e global).

Fruição: Desenvolver o gosto pela arte, a apreciação artística.



Percussão, Ação Comunitária - Unidade Jd. Icarai

Proposta de Atividade: Música, Dança, Capoeira, Teatro, Artes Visuais

É importante lembrar que serão destacadas, nesta publicação, atividades nas áreas de artes visuais, música, teatro, dança e capoeira, extraídas de um conjunto de experiências realizadas pela Ação Comunitária

juntamente com as organizações parceiras no trabalho socioeducativo.

A Ação Comunitária compreende que, por meio dessas atividades artísticas e socioeducativas, é possível oferecer às crianças e aos adolescentes acesso à Cultura Erudita, melhor compreensão da Cultura Popular Brasileira e oportunidades de experimentação artística que contribuem em seu conjunto para o desenvolvimento de capacidades de expressão, comunicação e leitura de mundo.

As atividades de capoeira, música, dança e teatro são realizadas por educadores com formação específica na linguagem trabalhada. Quanto às atividades de artes visuais, estas são conduzidas pelos educadores sociais com formação polivalente, responsáveis também pelo trabalho nas áreas de Direito à Informação, à Participação e ao Lúdico, discutidas nos demais capítulos desta publicação.

Pela diversidade de linguagens trabalhadas, é importante que elas sejam abordadas por meio de vivências que proporcionem às crianças e aos adolescentes o conhecimento da história da arte. Isto significa identificar os contextos sociais e históricos em que cada obra, expressão ou produção cultural e artística foi produzida. Este procedimento deve naturalmente favorecer o exercício do olhar apreciativo e da reflexão a partir da arte, motivando, desse modo, a criação de objetos artísticos.

Para isso, a Ação Comunitária se apoia na Abordagem Triangular de Arte, de Ana Mae Barbosa, que propõe o trabalho na área de Arte a partir de três eixos: Apreciação Artística, Contextualização Histórica e Fazer Artístico.

GLOSSÁRIO



Abordagem Triangular da Arte

Abordagem Triangular tem sido uma das principais metodologias utilizadas no ensino da arte, a partir de uma perspectiva de desenvolvimento integral. Ela é composta pela tríade de eixos:

Apreciação Artística: com a leitura realizada a partir da interpretação, do questionamento e da busca que envolve a relação entre sujeito, obra e contexto. Essa fase leva em consideração a intencionalidade do artista e a construção simbólica de sua arte.

Contextualização Histórica: apresentação do contexto no qual a obra foi criada, as questões históricas, culturais, circunstanciais, história de vida dos artistas, estilos e movimentos culturais.

Fazer Artístico: diz respeito à experiência do aprendizado artístico, da criação, produção de trabalhos (coreografia, peça de teatro, apresentação musical ou de capoeira) que fomentam uma relação entre a experiência da criança e a prática artística. Nesse campo a criança e o adolescente entram em contato com suas potencialidades, identificando suas capacidades, habilidades e talentos individuais, reconhecendo-se enquanto indivíduos únicos.

A triangulação dos eixos envolvendo teoria, prática e reflexão promove o desenvolvimento da individualidade e da inclusão na sociedade, possibilitando que as crianças e os adolescentes realizem, enquanto sujeitos individuais e sociais.

BARBOSA, Ana M. e CUNHA, Fernanda P. *Abordagem Triangular no ensino das Artes e Cultura Visual*. São Paulo: Cortez, 2010.

Na efetivação do direito à Arte e à Cultura, a Ação Comunitária considera como uma ação transversal a todas as modalidades e linguagens artísticas a oferta de passeios culturais às crianças e aos adolescentes. Os passeios culturais são uma oportunidade rica para que a apreciação artística seja plena, pois deslocam os educandos de seus territórios mais familiares e os convidam para reconhecer a riqueza cultural que a cidade oferece. Essa riqueza deve ser apresentada a eles desde cedo, como um direito de todos, para que o conhecimento sobre as formas e os modos de acesso seja objeto de domínio crescente, na perspectiva da democracia cultural.

MÃOS À OBRA



Organizando um Passeio Cultural

- 1- Faça levantamento de espaços (museus, espetáculos, exposições, parques) interessantes e atraentes para as crianças e os adolescentes e escolha considerando os objetivos de seu projeto.
- 2- Visite antecipadamente o local, avaliando se a proposta é adequada, se oferece segurança às crianças e aos adolescentes.
- 3- Faça o agendamento da visita, pesquise, se apropriado a proposta que será apresentada às crianças e aos adolescentes.
- 4- Antes do passeio, socialize com o grupo os objetivos da visita, faça o levantamento do que já sabem sobre o tema e o espaço a ser visitado.
- 5- Se considerar necessário, faça um roteiro para orientar o grupo durante a visita, levantando aspectos importantes que podem merecer sua atenção.
- 6- Após a visita, faça uma roda de conversa, levantando as impressões e aprendizagens das crianças sobre o passeio, estabelecendo relações com os conteúdos trabalhados no projeto.
- 7- Proponha que o grupo pesquise sobre o assunto, complementando as informações já obtidas durante o passeio.
- 8- Crie um portfólio sobre a experiência, utilizando fotos, registros escritos, desenhos ou filmagens.

Música

A música está presente em todos os momentos da vida, seja na canção que toca inúmeras vezes no rádio, na aber-

tura do desenho animado, no grito das torcidas, no jingle de algum produto ou naquela canção que nos faz lembrar de uma paquera.

Crianças e adolescentes geralmente gostam de música. É comum cantarolarem trechos de canções que estão fazendo sucesso, imitarem o visual e o comportamento de seus ídolos e se reunirem para ouvir suas canções prediletas. E estas, quando de boa qualidade, além do prazer provocado pelo ritmo, rimas e metáforas, instigam a reflexão sobre temas variados.

Por isso é importante oferecer a eles várias oportunidades para entrarem em contato com a música, de diversos estilos: regionais, MPB, pop, internacionais, conectando o repertório que já possuem para ampliá-lo.

A música pode ser um eficaz veículo de conhecimento e de autoconhecimento, pois a partir dela é possível ampliar a compreensão da realidade local e global, das diferentes culturas, relacionando conteúdos das melodias, das histórias dos autores a fatos históricos vinculados à realidade das crianças e dos adolescentes.



As vivências com a música também podem favorecer o Aprender a Ser, pois, por meio dessas experiências, as crianças e os adolescentes são colocadas em contato com suas potencialidades desenvolvendo novas capacidades e superando desafios.

Assim como toda linguagem artística, a música pode possibilitar a capacidade criativa, promover processos de ressignificação da realidade e produção de cultura.

Principais experiências oferecidas a crianças e adolescentes

6 a 8 anos

- Apresentação e exploração de instrumentos musicais.
- Jogos e brincadeiras cantadas.
- Combinações rítmicas, a partir do trabalho com instrumentos percussivos.

9 e 10 anos

- Exploração das notas musicais.
- Contato com ritmos brasileiros.
- Combinações rítmicas, a partir do trabalho com instrumentos percussivos.
- Construção de instrumentos com materiais reaproveitados.

9 e 10 anos

- Exploração das notas musicais.
- Contatos com ritmos de diversos países.
- Combinações rítmicas, a partir do trabalho com instrumentos percussivos.
- Perguntas e respostas rítmicas e percussivas.
- Construção de instrumentos com materiais reaproveitados.

11 a 15 anos

- Exploração das notas musicais.
- Contatos com ritmos de diversos países.
- Combinações rítmicas, a partir do trabalho com instrumentos percussivos.
- Perguntas e respostas rítmicas e percussivas.

- Construção de instrumentos com materiais reaproveitados.
- Liderança, trabalho em grupo.

Dança

Por meio da Dança, crianças e adolescentes buscam formas de expressão, seja para se divertirem, se enturmarem, conhecerem melhor o corpo ou desenvolverem habilidades motoras. Geralmente os estilos que preferem estão mais voltados para os que estão mais próximos de sua realidade, como o samba ou as danças urbanas, que podem ser agregados aos conteúdos propostos pelos educadores.

Nessas atividades, as crianças e os adolescentes podem ampliar seu repertório sobre a dança tradicional brasileira, destacando suas origens, formas de expressão e sua relação com a história, costumes e tradições nacionais. Dentro da proposta de danças populares ou tradicionais, são trabalhados, por exemplo, o frevo, o maracatu, a ciranda, o samba de roda.

Essa linguagem ainda pode proporcionar que conheçam e se expressem por meio das danças urbanas, ampliando seus conhecimentos sobre as questões referentes às grandes metrópoles, costumes e contradições da vida nas grandes cidades e o reflexo dessas questões na arte.

Outra modalidade possível é a dança contemporânea que traz como proposta a liberdade de movimentos, o controle sobre o corpo, e a autonomia para criar os próprios movimentos. Nessa proposta, se estimula a criação de coreografias, inspiradas nas questões políticas, culturais e sociais da atualidade.



Danças Urbanas, Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana Joca

Principais experiências oferecidas a crianças e adolescentes

6 a 8 anos

- Elementos históricos, culturais e rítmicos dos estilos musicais trabalhados.
- Ampliação da consciência corporal e ampliação de repertório motor.
- Aquisição de cuidados com o corpo (higiene corporal, prevenção contra acidentes, alimentação saudável).
- Improvisação e expressão motora a partir do trabalho com diversos ritmos.
- Brincadeiras cantadas.

9 e 10 anos

- Elementos históricos, culturais e rítmicos dos estilos musicais trabalhados.
- Ampliação da consciência corporal e ampliação de repertório motor.
- Aquisição de cuidados com o corpo (higiene corporal,

prevenção contra acidentes, alimentação saudável).

- Improvisação e criação de coreografias pelas próprias crianças.

11 e 12 anos

- Elementos históricos, culturais e rítmicos dos estilos musicais trabalhados.
- Pesquisas sobre a dança no Brasil e sua relação com a história e a cultura brasileiras.
- Improvisação, criação de coreografias pelas próprias crianças e adolescentes, tendo como referência os ritmos e estilos já trabalhados.

13 a 15 anos

- Elementos históricos, culturais e rítmicos dos estilos musicais trabalhados.
- Pesquisas sobre a dança no Brasil e sua relação com a história e a cultura brasileiras.

- Improvisação, criação de coreografias pelos próprios adolescentes, tendo como referência os ritmos e estilos já trabalhados.
- Pesquisa e reflexão sobre os estilos de dança praticados pelos adolescentes, suas origens, influências e intencionalidades.

Capoeira

Considerada patrimônio cultural imaterial brasileiro, a Capoeira demanda iniciativas que preservem e permitam a continuidade dessa manifestação, pois é uma arte que materializa e expressa as lutas pela emancipação da população negra.

GLOSSÁRIO



Patrimônio cultural imaterial brasileiro

Entende-se por patrimônio cultural imaterial representações da cultura brasileira como: as práticas, as formas de ver e pensar o mundo, as cerimônias (festejos e rituais religiosos), as danças, as músicas, as lendas e contos, a história, as brincadeiras e modos de fazer (comidas, artesanato, etc.), junto com os instrumentos, objetos e lugares que lhes são associados – cuja tradição é transmitida de geração em geração pelas comunidades brasileiras. Com a inclusão da capoeira, já existem 14 bens culturais registrados no Brasil.

*Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
- IPHAN*

<http://portal.iphan.gov.br/portal/montarDetalheConteudo.do?id=13983&sigla=Noticia&retorno=detalheNoticia>

A Capoeira é reconhecida como ferramenta educativa em ambientes formais e não formais e tem sido praticada com diferentes ênfases: folguedos (puxada de rede, samba de roda, maculelê) e exercício de corporeidade, entre outros.



A Capoeira atua nos campos da Arte, da Música, da Educação Física, da História. (...) O educador deve utilizá-la como meio para, a partir dos cânticos, da dança e da luta, estabelecer um elo entre a criança e o jovem brasileiros e sua ancestralidade africana.

Encarada aqui como prática transformadora, a Capoeira deverá atingir metas maiores que as já propaladas habilidades físicas, artísticas e sociais. A atividade física lúdica, guiada por reflexão e debate, revela-se ferramenta inestimável para o educador.

O jogo da capoeira pode servir como mola-mestra para o jogo dramático. A possibilidade de vivenciar dramaticamente e sentir empatia com os personagens interpretados auxilia enormemente na aprendizagem e na capacidade de reflexão”.

O.BREDA, 2014.

Para a Ação Comunitária, a Capoeira contribui para a afirmação positiva do praticante que, dominando uma arte ligada à ancestralidade africana, à brasilidade e reconhecida internacionalmente, fortalece seus sentimentos de pertencimento comunitário, tão necessários ao desenvolvimento integral.

A Capoeira contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e motor, por meio da movimentação prática que envolve o ritmo, a necessidade de jogar com o outro e aprender a respeitar regras.

Mesmo sendo reconhecida por seu rico conteúdo, ainda tem dificuldades de ser compreendida por leigos que associam a atividade principalmente a práticas religiosas. Por isso, no decorrer das atividades, essa visão deve ser desmistificada visando o seu reconhecimento como linguagem importante da cultura brasileira.

Principais experiências oferecidas a crianças e adolescentes

6 a 8 anos

- Regras, movimentos e ritmos da Capoeira.
- Cuidados com o corpo, respeito ao outro.

9 e 10 anos

- Histórico, regras, movimentos e ritmos da Capoeira.
- Cuidados com o corpo, respeito ao outro, trabalho em grupo.

11 e 12 anos

- Histórico, regras, movimentos, ritmos da capoeira e relação com as questões referentes à sociedade atual.
- Desenvolvimento de hábitos e estilo de vida saudável.

13 a 15 anos

- Histórico, regras, movimentos, ritmos da capoeira e relação com as questões referentes à sociedade atual.
- A Capoeira e a cultura juvenil, cultura de paz, projeto de vida.

Teatro

O Teatro é uma forma de arte em que um ator ou um grupo de atores interpretam uma história ou situações lúdicas (expressão corporal, improvisações, leituras de peças e outras) para um público num lugar, fechado ou aberto, onde se cria uma relação imediata entre palco e plateia.

Este envolvimento direto e muito presente entre aqueles que representam e aqueles que veem uma peça ou um espetáculo são responsáveis pela dinâmica da arte teatral, sendo seu principal objetivo despertar os sentimentos das pessoas.

Esta particularidade, a arte dialogando com seus receptores, constitui a força expressiva do teatro, tanto é que ele também é conhecido como “tribuna”, um lugar onde as emoções são reveladas, as ideias são apresentadas e as opiniões são discutidas, buscando a participação de todos – artistas e espectadores.



Teatro de Bonecas, Ação Comunitária - Unid. Jardim Icarai

Por tais razões, a arte teatral, sempre voltada para os sentidos mais profundos da condição humana, tem sempre uma força política e uma motivação sociocultural.

O teatro se oferece como um lugar de entretenimento e diversão, o que é muito desejável, porém seu universo de ação é muito mais amplo. Ele exercita e aprofunda a percepção e a sensibilidade de todos no convívio social, no universo familiar, no espaço educacional e nas mais diversas experiências do indivíduo com o mundo. É, portanto, um componente socioeducativo inestimável.

Contribuindo e muito para o desenvolvimento integral, as atividades com teatro podem potencializar o desenvolvimento de capacidades dos participantes, estimular a sua criatividade, motivar o trabalho em equipe, ampliar a comunicação. Elas também podem auxiliar na superação de limites, como a timidez, as dificuldades de convívio social, problemas de autoconfiança e questões relacionadas às aprendizagens cognitivas e sensoriais.

A partir de um ambiente lúdico, estimulante e criativo, o que se promove é um espaço de troca entre todos os participantes, a valorização da infância, da adolescência e do universo expressivo, que está no centro de todas as ações humanas.

Em síntese, uma das características mais significativas do teatro é oferecer aos participantes a oportunidade de descobrir o mundo e de descobrir a si mesmos, ampliando o universo sociocultural e acentuando a importância da arte na vida humana.

Principais experiências oferecidas a crianças e adolescentes

6 a 8 anos

- Jogos orais.
- Releituras e dramatização de textos, a partir de histórias já conhecidas pelas crianças.
- Trabalho com textos da literatura infantil nacional.

- Criação de cantinhos de faz de conta para a realização de jogo simbólico.
- Passeios a espetáculos teatrais.

9 e 10 anos

- Releituras e dramatização de textos, a partir de histórias já conhecidas pelas crianças e de novas histórias do repertório infantojuvenil.
- Trabalho com textos da literatura infantil nacional e internacional.
- Criação de cenas em pequenos grupos.
- Produção de fantasias e cenários.
- Passeios a espetáculos teatrais

11 e 12 anos

- Criação de textos, a partir do repertório já trabalhado e conhecido pelo grupo.
- Improvisações e produções de cena sobre o cotidiano infantojuvenil.
- Trabalho com textos da literatura infantojuvenil nacional e internacional.
- Produção de figurino e cenários.
- Passeios a espetáculos teatrais.

13 a 15 anos

- Criação de textos, a partir do repertório já trabalhado e conhecido pelo grupo.
- Improvisações e produções de cena sobre o cotidiano adolescente e questões sociais.
- Trabalho com textos da literatura nacional e internacional.
- Produção de roteiro, figurino e cenários.
- Produção e organização de peças a serem apresentadas em espaços da comunidade.
- Passeios a espetáculos teatrais.

MÃOS À OBRA



Jogos de aquecimento para atividades de Teatro

É importante, antes de iniciar as atividades de teatro, criar um ambiente que favoreça e estimule a criatividade, o lúdico e a descoberta. Também se deve considerar que a criança, ao chegar ao espaço socioeducativo, traz consigo suas experiências e suas vivências cotidianas.

Para despertar na criança e no adolescente maior nível de concentração, de presença corporal, intelectual e imaginária, é fundamental iniciar as atividades a partir de um aquecimento físico.

1- Coloque uma música e peça para que todos andem pelo espaço percebendo seu corpo. Vá direcionando com os seguintes comandos: sinta seu corpo, suas costas, sinta seus pés etc.

2- Solicite que as crianças e os adolescentes dividam-se em duplas.

3- Diga para que um integrante da dupla faça movimentos para que o colega repita, como se estivessem em frente a um espelho.

4- Faça a troca de papéis, solicitando que o colega que repetia os movimentos passe a propô-los ao outro colega.

5- Para encerrar, realize uma roda de conversa para que o grupo diga como foi realizar a atividade: o que sentiram, se descobriram algo, avaliando como foi trabalhar nas duplas e individualmente

Artes Visuais

Representar pensamentos, sentimentos, histórias com valor estético é o que o homem vem fazendo há milhares de anos por meio da linguagem artística ou, mais simples-

mente, arte. As artes que normalmente lidam com a visão como o seu meio principal de apreciação costumam ser chamadas de artes visuais. Elas envolvem diversos recursos e formas de expressão.

Por meio de desenhos, pinturas, gravuras, esculturas e colagens, utilizando papel, tinta, gesso, argila, madeira e metais, filmadoras, máquinas fotográficas, programas de computador e outras ferramentas tecnológicas, o artista busca representar o mundo real ou o seu imaginário.



Apresentação de Percussão da Associação do Parque Santa Amélia e Balneário São Francisco, Mostra Cultural da Ação Comunitária

Educar em artes visuais é proporcionar às crianças e aos adolescentes, por meio de atividades planejadas, variados contatos com diferentes estilos e expressões artísticas; é ajudá-los a refletir sobre essas experiências, apresentando informações que ampliem seu repertório e lhes permitam uma postura mais crítica.

Essas atividades podem ser combinadas de maneira a ampliar os repertórios e possibilitar novas maneiras de comunicação. Devem ser trabalhados conteúdos que envolvam técnicas, materiais e formas visuais de diversos momentos da história, permitindo distinguir impressões, sentimentos e desenvolver o senso crítico em relação às questões sociais.

Dentro dessa proposta, podem ser apresentadas obras de arte de diversas partes do mundo, além de serem oportunizados momentos, espaços e materiais para que as crianças e os adolescentes criem suas próprias produções artísticas. Para isso podem ser utilizadas telas, tintas, máquina fotográfica, argila e até mesmo as ferramentas tecnológicas a favor do processo de expressão e criação.

Principais experiências oferecidas a crianças e adolescentes

6 a 8 anos

- Cores, formas.
- Vida e obra de pintores, desenhistas brasileiros.

9 e 10 anos

- Cores, formas.
- Vida e obra de pintores, desenhistas e escultores brasileiros.

11 e 12 anos

- Vida e obra de pintores, desenhistas, escultores e fotógrafos brasileiros e estrangeiros.
- Grafite, arte urbana.

13 a 15 anos

- Vida e obra de pintores, desenhistas, escultores e fotógrafos brasileiros e estrangeiros.
- Arte clássica, moderna, contemporânea.
- Grafite, arte urbana.

Como deve agir o educador social para efetivar o Direito à Cultura?



O educador social da área de artes ocupa papel essencial no processo de democratização cultural e ampliação do repertório artístico de crianças e

adolescentes, cumprindo a função de mediador entre o sujeito (criança) e objeto do conhecimento (produção cultural, artística).

Serão discutidas abaixo algumas condições que devem ser garantidas pelo educador para a viabilização do Direito à Arte e à Cultura nos espaços socioeducativos:

1- Os momentos destinados às atividades de artes devem ser contemplados na rotina semanal do educador e no plano de trabalho da unidade socioeducativa.

As atividades artísticas devem ser planejadas e estruturadas com intencionalidade. O educador deve ter clareza do papel que a linguagem com que trabalha ocupa dentro da proposta socioeducativa da unidade, bem como de que modo ela pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes. Também é necessário saber planejar e executar atividades coerentes com as necessidades de cada faixa etária e interesses do grupo. As atividades devem acontecer com a frequência mínima semanal de 1h30 por turma.

2- O educador deverá oportunizar às crianças e aos adolescentes o acesso a obras e biografias de diversos artistas em diferentes linguagens.

É importante que o educador social desperte nas crianças e nos adolescentes o desejo de conhecer elementos referentes à arte e à cultura popular e erudita de diversas épocas e contextos. Para isso, deve criar oportunidades para que, por meio da linguagem trabalhada, compreendam a cultura brasileira e internacional, acessem obras de diversos artistas e as produções tradicionais (de domínio público), sendo provocados a atribuir novos significados às questões culturais, por meio do fazer artístico específico de cada uma dessas linguagens.

3- Na rotina semanal, devem ser contempladas atividades que possibilitem às crianças e aos adolescentes expressarem suas habilidades, talentos culturais e artísticos na organização e nos espaços da comunidade.

O educador deverá criar oportunidades para que, por meio das atividades de dança, música, teatro, capoeira e artes plásticas, as crianças e os adolescentes aprimorem o autoconhecimento, encontrando novas maneiras de se expressar, identificando o que gostam, o que sabem fazer, o que ainda não sabem, mas gostariam de desenvolver e aprender a fazer. Com isso, proporá atividades que instiguem crianças e adolescentes a exercitarem o protagonismo, a iniciativa e o compromisso com as questões sociais, por meio da arte.

4- O educador deve realizar com crianças e adolescentes atividades de mapeamento de equipamentos que promovem arte, grupos, produtores e manifestações artísticas de sua comunidade.

Um dos objetivos do trabalho artístico é contribuir para que as crianças e os adolescentes compreendam a cultura local, desenvolvendo as habilidades necessárias para se posicionar e agir de maneira consciente frente à sua realidade. Para isso, o educador social promoverá atividades que aproximem as crianças e os adolescentes das questões do bairro.

A cartografia pode ser uma boa estratégia: o educador poderá sair com o grupo, fazendo um levantamento dos equipamentos de cultura e arte da região. Poderá envolvê-los em pesquisas com os moradores sobre seus hábitos de lazer, sobre sua participação nas atividades de arte e cultura da comunidade. Poderá também instigá-los a levantarem os desejos e expectativas da população sobre o que gostariam que lhes fosse oferecido nessa área.

Com base nessas informações, poderão planejar projetos de ação protagonista, ampliando as oportunidades artísticas e culturais na comunidade, envolvendo diversos atores sociais e públicos.

5- Devem ser oferecidos passeios, visitas monitoradas a espaços artísticos dentro e fora de suas comunidades.

Numa proposta de Direito à Arte e à Cultura, é essencial ampliar o repertório das crianças e dos adolescentes, realizando passeios e visitas monitoradas, dentro e fora do bairro.

É muito importante que o educador social tenha clareza do objetivo que pretende alcançar com essa visita, o que espera que as crianças e os adolescentes conheçam e aprendam com essa proposta.

Também é necessário que o educador visite o local com antecedência, planeje a atividade, prepare o grupo para a realização do passeio, apresentando a proposta e levantando os conhecimentos prévios do grupo sobre o assunto. Com base nesses conteúdos, ele precisa fazer um roteiro com o grupo, de maneira que todos observem e mantenham o foco nas questões mais importantes. A depender do objetivo, pode ser mais interessante dispensar o roteiro, propondo que o grupo, após o passeio, traga os elementos que mais lhe chamaram a atenção e interessaram. É fundamental escolher passeios que estejam relacionados com os temas priorizados para o trabalho com o grupo.

6- A organização deve promover atividade de arte para as famílias, valorizando e estimulando suas contribuições culturais e talentos.

Outro elemento importante na proposta de Direito à Arte e à Cultura é o envolvimento dos familiares.

As famílias das crianças e dos adolescentes possuem muitos talentos artísticos e repertório cultural que acrescentam e potencializam a proposta socioeducativa a ser realizada.

O repertório cultural dos familiares inclui os repertórios culturais adquiridos ao longo da vida e as experiências regionais de origem dos membros mais velhos das famílias, dada a grande diversidade migratória de nosso país.

Os familiares também podem ser mobilizados a explorar e socializar seus talentos artísticos (como: bordado, desenho, pintura, culinária, costura, canto, dança e outros) junto aos demais familiares, crianças e adolescentes da unidade. É possível também realizar passeios e atividades artísticas integrando famílias, crianças e adolescentes.

Essas atividades favorecem o fortalecimento da autoestima, melhoria do convívio intergeracional, assim como ampliam e disseminam o repertório cultural da família e da comunidade em geral.

Como deve ser o espaço físico?

Uma proposta socioeducativa que visa garantir o acesso à Arte e à Cultura deve oferecer a crianças e adolescentes espaços físicos que proporcionem liberdade de expressão, facilitem a sociabilidade, despertem a curiosidade e o desejo de realizar experiências e novas descobertas. Para isso serão apresentadas abaixo algumas propostas para adequação dos espaços da unidade socioeducativa:

1- As produções artísticas das crianças e dos adolescentes devem ser expostas nos espaços da organização.

Ao exporem suas produções nos espaços da unidade socioeducativa, crianças e adolescentes sentem-se valorizados, compreendem que os elementos ex-

pressos a partir de suas produções são considerados e respeitados pelos educadores e demais adultos da unidade. As atividades artísticas ganham maior função social e é fortalecida a cultura da criação e da disseminação do conhecimento.

Com essas propostas, crianças e adolescentes podem, com o apoio do educador, organizar os espaços onde farão a exposição de suas obras, criando legendas com a explicação dos trabalhos realizados, história do artista ou movimento cultural em que se inspiraram, se for o caso.

2- Os materiais destinados às práticas de artes são organizados e acessíveis às crianças e aos adolescentes.

Outro elemento que expressa as prioridades e intencionalidades de um espaço é a maneira de organizar e conservar os materiais. É importante que a unidade socioeducativa disponha de tintas de cores variadas, pincéis, telas, papéis de texturas e espessuras diversificadas, acervo de livros, DVDs e CDs sobre artes.

No caso das atividades de teatro, dança, capoeira e música, é importante que disponha de figurinos, maquiagens e instrumentos musicais. Esses materiais devem estar ao alcance das crianças e dos adolescentes, e eles devem ser envolvidos nos processos de organização, conservação e reposição dos materiais. O educador poderá criar comissões, grupos que se responsabilizem por categorizar, organizar os materiais, fazendo propostas de novas maneiras de uso.

3- Os espaços físicos devem ser ambientados e esteticamente atrativos para crianças e adolescentes.

Um dos elementos que envolvem o trabalho na área de artes é o desenvolvimento do olhar apreciativo,



Artes Visuais, pintando a carruela,
Centro de Promoção São Joaquim
Santana Joca

do senso estético e da prática da expressividade. Por esse motivo, é importante que os espaços socioeducativos sejam atrativos para crianças e adolescentes, que lhes ofereçam conforto e bem-estar. Para a realização das oficinas das diferentes linguagens – artes visuais, teatro, dança, música e capoeira –, é necessário organizar o espaço de maneira que crianças e adolescentes possam experimentar os movimentos específicos de cada uma delas, bem como realizar improvisações individuais e em grupo.

Recapitulando



Como foi discutido nos itens anteriores, as atividades culturais e artís-

ticas são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças e dos adolescentes, cabendo aos espaços socioeducativos oportunizar democraticamente condições para que tenham acesso a conhecimentos e informações referentes à cultura popular e erudita.

Foi discutida também a importância de viabilizar espaços para a reflexão e o questionamento sobre os impactos da indústria cultural nos comportamentos e modos de vida da atualidade.

As atividades artísticas foram apresentadas como propostas a favor dos processos de disseminação das culturas, significação da realidade, desenvolvimento da autoria e da expressividade.

Apresentamos abaixo um quadro com os principais conteúdos discutidos no capítulo.

O que é Cultura?	Conjunto de costumes, comportamentos, crenças, valores e conhecimentos construídos e transmitidos historicamente por grupos de pessoas em diferentes tempos e espaços. Podemos afirmar que o seu estudo contribui para o respeito e a dignidade nas relações humanas, além de auxiliar a pensar e repensar a nossa própria realidade social. Portanto, fazem parte da cultura de um povo atividades e manifestações tais como: música, teatro, rituais religiosos, língua oral e escrita, mitos, hábitos alimentares, danças, arquitetura, invenções, pensamentos, tecnologia, formas de organização social, etc.			
O que é Arte?	A arte é um elemento vinculado às diferentes culturas, por sua capacidade de atribuir novos significados às coisas, criar e modificar as formas de vida. Por esse motivo, ela se torna uma grande aliada nos processos de aprendizagem, possibilitando que, por meio de diversas linguagens, os seres humanos se expressem, ampliem seus conhecimentos acerca da realidade e produzam conhecimento.			
Conteúdos/ Atividades	Cultura popular brasileira: hábitos, costumes, expressividades tradicionais e locais.	Cultura erudita: expressões de diversas partes do mundo, em diversos momentos históricos.	Artes plásticas: pintura, desenho, fotografia, grafismo.	Oficinas de expressão nas linguagens: capoeira, dança, música e teatro.
Principais habilidades a serem desenvolvidas nas 4 dimensões	Ser • Conhecer suas raízes. • Ter habilidade para lidar com frustrações. • Ter consciência de talentos, valores e limites, respeitando e se fazendo respeitar.	Conviver • Interagir de forma construtiva e solidária com seus pares, agentes comunitários e meio externo. • Respeitar as diferenças étnicas e culturais.	Fazer • Utilizar diferentes maneiras de se expressar. • Utilizar diferentes técnicas artísticas (desenho, escultura, grafite, pintura).	Conhecer • Ser capaz de reconhecer e apreciar diversas expressões artísticas. • Valorizar diferentes manifestações da cultura popular.

3. PROGRAMAS SOCIOEDUCATIVOS E O DIREITO À INFORMAÇÃO

A Autonomia, aquisição de novas habilidades facilitadoras do processo ensino-aprendizagem das crianças e adolescentes (ferramentas: informática educativa, oficina de documentário, etc.), traz dimensão lúdica e incomparável na formação de cidadãos críticos e reflexivos capazes de resolver problemas, se adaptar e promover mudanças na sociedade.

Ana Maria Alves Silva - Associação do Pq.Santa Amélia.



O QUE É ESSE DIREITO? QUAL A SUA IMPORTÂNCIA?



Art. 71. A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento”.

Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA

O Estatuto da Criança e do Adolescente e a Declaração Universal dos Direitos Humanos declaram o direito à informação como elemento básico para a efetivação dos demais direitos, contribuindo para o pleno desenvolvimento das crianças e dos adolescentes.

O direito à informação, como será abordado neste capítulo, abrange mais do que o simples acesso a um leque variado de informações. Trata-se do direito de buscar, receber, de relacionar e comunicar diferentes informações e ideias.

Quando se fala em comunicar, é inevitável abordar o processo de comunicação, pois é ele que permite que homens e mulheres possam viver em comunidade. Para isso a humanidade criou várias tecnologias que facilitam essa convivência. São elas: a escrita, o jornal (e seus similares), o rádio, a televisão, o telefone e a internet.

O que se pretende com o direito à comunicação é que crianças e adolescentes possam melhorar suas experiências de comunicação. Ao localizar dados e pessoas, serem capazes de usar essas informações para resolver problemas, exercitar a cidadania, desenvolver a auto-

nomia, conectando-se com as diferentes comunidades humanas, da local à mais global.

Buscar informações é uma prática social, que pode ocorrer por meio de diversas situações e espaços, mobilizando diferentes suportes. Nas bibliotecas e centros de informação e documentação se utiliza a consulta por computador, a consulta a um bibliotecário ou mesmo a procura direta em uma prateleira. Nas redes sociais, cada vez mais, há situações nas quais a informação é obtida e produzida, circulando livremente pela conexão de pessoas e organizações com interesses comuns.

Os sites de busca têm sido outra fonte importante de localização de informações, mesmo que, neste caso, seja preciso redobrar a atenção em relação à confiabilidade do que está disponível na internet.

No entanto, as mais tradicionais fontes de informação são apresentadas nos suportes que inicialmente eram impressos, mas que também contam com versões eletrônicas, como revistas, livros, jornais, etc.

Seja qual for o suporte, situação ou espaço em que a informação é acessada, todas as crianças e os adolescentes

precisam aprender a compreender, a filtrar, checar e refletir sobre as informações que chegam a eles ou as que obtiveram por interesse próprio.

O direito à informação é, portanto, parte integrante também do processo de comunicação.

“ *Art.19. Todo indivíduo tem direito à liberdade de opinião e de expressão, o que implica o direito de não ser inquietado pelas suas opiniões e o de procurar, receber e difundir, sem consideração de fronteiras, informações e ideias por quaisquer meios de expressão.*”

*Declaração Universal dos
Direitos Humanos*

Para Paulo Freire, o processo de comunicação é uma atribuição básica do educar e elemento essencial de transformação do mundo. Para ele, a comunicação se dá, primeiramente, no aprender a ler, momento no qual se abre a possibilidade de acesso aos tesouros da literatura e a todo o conhecimento produzido e registrado de forma escrita. Segue-se no aprender a escrever, que, por sua vez, traz consigo a possibilidade de mudar este mundo, imprimindo nele sua própria experiência, ponto de vista e opiniões. Uma vez que a palavra é comunicada, o mundo já não é o mesmo de antes, uma ação foi feita e ele já se transformou.

GLOSSÁRIO



Letramento

O termo Letramento vem do inglês Literacy e está diretamente relacionado à capacidade de fazer uso

da linguagem escrita em contextos sociais reais. Entende-se que toda pessoa que vive em uma sociedade letrada, por manter contato constante com a língua escrita, possui algum nível de letramento, mesmo que esse não seja suficiente para satisfazer as necessidades de uso da escrita, para lidar plenamente com os desafios da vida cotidiana. A partir desse conceito, entende-se que quanto mais o indivíduo estiver exposto a experiências variadas de contato com o uso social da língua escrita, maior será seu nível de letramento. Por esse motivo se faz tão importante proporcionar tais oportunidades a crianças e adolescentes.

SOARES. Magda, *Letramento: Um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

Letramento Matemático

Letramento matemático é a capacidade individual de formular, empregar e interpretar a matemática em uma variedade de contextos. Isso inclui raciocinar matematicamente e utilizar conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas para descrever, explicar e prever fenômenos. Isso auxilia os indivíduos a reconhecer o papel que a matemática exerce no mundo e para que cidadãos construtivos, engajados e reflexivos possam fazer julgamentos bem fundamentados e tomar as decisões necessárias.

BRASIL. PISA 2012: Matriz de avaliação de matemática – PISA 2012. Brasília: INEP/MEC, 2013.

Disponível em: http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/marcos_referenciais/2013/matriz_avaliacao_matematica.pdf Acesso em: 18 mai 2014.

Sendo assim, a capacidade comunicativa está diretamente relacionada com o nível de letramento de cada pessoa, ou seja, com a capacidade de cada indivíduo de se utilizar das habilidades relacionadas à linguagem, leitura, escrita e cálculo para lidar com os desafios da vida cotidiana.

O desenvolvimento das habilidades comunicativas recebe impacto direto da família, pois é a partir dela, no contato com pais, avós, irmãos, tios, que se dão as primeiras vivências da criança com o mundo, quando faz as primeiras perguntas sobre o que vê e o que falam para ela, realizando as primeiras experiências com os meios de comunicação.

Os diferentes perfis socioeconômicos e arranjos familiares irão interferir no tipo de acesso à informação que cada criança terá, o que coloca um desafio inicial para o educador social que estiver trabalhando com o direito à informação: ele precisa acessar as diferentes experiências e vivências que as crianças trazem quando chegam às unidades socioeducativas.

Ao frequentar as atividades oferecidas, novas possibilidades se abrem no que diz respeito à efetivação do direito à informação para crianças e adolescentes.

Eles encontram nelas novas oportunidades de se comunicar, estabelecem novas relações, conhecem mais sobre seus direitos, descobrem outras formas de entender o que se passa com eles e com o meio no qual vivem, desenvolvem novos questionamentos e novas respostas a suas questões. Ao ampliar o acesso aos diferentes meios de comunicação e à qualidade de recepção de novos conteúdos e informações, as crianças e os adolescentes têm a oportunidade de fortalecer suas competências cognitivas e produtivas.

É importante destacar que essas informações são voláteis e se encontram em permanente mudança, exigindo daquele que recebe uma capacidade cada vez maior de articular as informações recebidas, refletir sobre elas e vivenciá-las, convertendo-as como conhecimento para si.

A seguir, serão discutidas as condições que precisam ser garantidas para que os espaços socioeducativos possibilitem a inclusão social e o exercício da cidadania de crianças e adolescentes, em relação ao seu direito de acessar informação, refletir sobre ela e produzir conhecimento, assim como serão apresentados alguns dos principais meios e estratégias que podem contribuir para ampliar o universo informacional desse público.

Propostas de atividades: Roda de Leitura, Informática Educativa, Educomunicação

Para garantir o direito à informação, os Espaços socioeducativos devem se utilizar de propostas que despertem o interesse, a curiosidade, o desejo pela construção do conhecimento, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades importantes para a plena inclusão da criança e do adolescente em sociedade.

Apesar das diversas oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento que as atividades voltadas ao Direito à Informação podem possibilitar, destacaremos aqui atividades que tenham como objetivo principal contribuir



para a ampliação dos níveis de letramento, inclusão digital, produção de conhecimento e desenvolvimento de leitura crítica em relação aos conteúdos midiáticos. Para isso discutiremos sobre: Rodas de leitura, Informática socioeducativa e atividades de produção de conhecimento.

Rodas de leitura

As rodas de leitura têm como objetivo ampliar o repertório literário de crianças e adolescentes e proporcionar o desenvolvimento de habilidades que contribuam para a ampliação dos níveis de letramento como: conhecer diversos gêneros literários, experimentar a leitura, escrita, oralidade e o pensamento lógico. Nesses momentos, é possível estabelecer relações com diferentes textos, confrontar interpretações e compartilhar experiências no grupo.

O educador, no momento de leitura para o grupo, precisa garantir uma boa interação com o livro, reconhecendo-o como fonte de conhecimento e estímulo à imaginação.

Para facilitar a compreensão, principalmente no caso das crianças, é importante que quem leia não mude as palavras do autor, contribuindo para que aprendam com essa experiência e ampliem seu vocabulário.

É importante que o educador faça algumas pausas durante a leitura, olhando para o grupo e percebendo como cada um está vivenciando aquele momento.

As atividades das rodas de leitura podem contribuir para que crianças e adolescentes possam criar sentidos para elas, construindo seus próprios pontos de vista, comunicando-os ao grupo e aprendendo com as opiniões dos outros.

As crianças e os adolescentes também podem ler para o grupo em voz alta nesses momentos, tendo tempo suficiente para escolher o livro e preparar a leitura. Podem também mediar outras rodas de leitura, disseminando as histórias de que mais gostaram para outras crianças e adolescentes e também para suas famílias.

Proposta de Livros para cada faixa etária

6 a 8 anos

A arca de Noé

Autor: Vinicius de Moraes

É o único livro infantil de Vinicius. As rimas e as belas palavras escolhidas pelo autor tornam a leitura prazerosa e divertida. Não ficam para trás as ilustrações que acompanham o texto: essas trazem mais detalhes sobre as divertidas façanhas dos animais da arca.

O bichinho da maçã

Autor: Ziraldo

Era uma vez um bichinho que morava dentro de uma maçã, numa espécie de paraíso. Ele era muito alegre e adorava contar piadas. Um dia, um homem arrancou a maçã da árvore e já ia comendo-a com bichinho e tudo! Mas aí é que a história fica um pouco diferente de uma outra, bastante conhecida...

Ou isto ou aquilo

Autor: Cecília Meireles

Um dos mais belos clássicos da poesia brasileira, 'Ou isto ou aquilo' aborda os sonhos e as fantasias do mundo infantil – a casa da avó, os jogos e os brinquedos, os animais e as flores, tudo ganha vida nos poemas de Cecília Meireles.

O mistério do coelho pensante

Autor: Clarice Lispector

“Esta história só serve para criança que simpatiza com coelho”, comenta Clarice Lispector, logo nas primeiras linhas, como se fosse possível alguém não gostar desses pequenos roedores de cenoura. Ainda mais se ele for o Joãozinho, um coelhinho de pelo branquinho muito especial que, com seu estilo caladão, surpreendeu a todos quando “cheirou” uma incrível ideia, “tão boa quanto cenoura fresquinha”.

Chapeuzinho amarelo

Autor: Chico Buarque

Nesta história não existem vovozinhas nem doces, caçadores nem florestas, mas sim uma menina que tem muito medo de tudo, chamada Chapeuzinho Amarelo. Chapeuzinho tem medo de adoecer, medo de ficar suja, medo de sua sombra, de cair e de engasgar. Ela tem medo até mesmo de ter pesadelos e, por causa disso, nunca adormece.

Menina bonita do laço de fita

Autor: Ana Maria Machado

Conta a história de um coelho bem branquinho, que faz de tudo para saber como ficar pretinho como aquela menina do laço de fita, que ele acha linda! Ele precisa descobrir o segredo de como ter aquela cor e para isso embarca numa incrível aventura.

9 e 10 anos

História de dois amores

Autor: Carlos Drummond de Andrade e Ziraldo

Osób era um elefante de bem com a vida... até descobrir um 'pulgo' instalado atrás de sua orelha. No início, os dois viram grandes amigos – viajam, enfrentam guerras, riem e choram. Até Pul, o pulgo, começar a dar ordens a torto e a direito (ele tinha uma personalidade difícil). Mas pra tudo existe uma solução. E, em muitos casos, essa solução é aquela coisa que todo mundo sente, que dizem que move até montanhas. Pois é, como disse o próprio Drummond – 'Que pode uma criatura senão, entre criaturas, amar?'

Marcelo, marmelo, martelo e outras histórias

Autor: Ruth Rocha

Este livro mostra situações reais do cotidiano de um jeito que procura ser simples e de modo colorido. Os personagens dos três contos que compõem este livro são

crianças que vivem no espaço urbano. Elas resolvem seus impasses com muita esperteza e vivacidade; Marcelo cria palavras novas, Teresinha e Gabriela descobrem a identidade na diferença e Carlos Alberto compreende a importância da amizade.

O menino maluquinho

Autor: Ziraldo

O Menino Maluquinho tornou-se o grande personagem da literatura para crianças no Brasil. Ele é o menino que alegra todas as casas, o filho que todos os pais tiveram a felicidade de botar no mundo, o menino que sonhamos ter sido. O livro ficou famoso e foi publicado em vários países. As aventuras do personagem e sua turma viraram revista em quadrinhos e geraram dois filmes de longa metragem, que fazem um grande sucesso junto a crianças e adultos.

A moça tecelã

Autor: Marina Colasanti

Texto extraído do livro Doze Reis e a Moça no Labirinto do Vento conta como uma moça tece com carinho o marido. Em breve, a desilusão chega e é hora de ela desfiar seu tapete. Contada em prosa, a história é pura poesia.

Um caldeirão de poemas

Autor: Tatiana Belinky

O livro traz composições populares, clássicos de autoria desconhecida, além de poemas de grandes nomes da literatura, como Lewis Carroll e Goethe. Textos da conhecida escritora russa-brasileira completam essa especial reunião literária.

História meio ao contrário

Autor: Ana Maria Machado

“E viveram felizes para sempre...”. Este conto, premiado em 1978, começa pelo fim para mostrar que final feliz vale mesmo se for por nossa vontade. Ele tem reis,

princesas, dragões, tudo que você já leu, mas de um jeito que você nunca viu.

11 e 12 anos

O escaravelho do diabo

Autor: Lúcia Machado de Almeida

Vítimas ruivas recebem um escaravelho antes de serem assassinadas. Essa é a única pista de que Alberto dispõe para chegar àquele estranho criminoso. Qual a relação entre ruivos e escaravelhos?

O nariz e outra crônicas

Autor: Luís Fernando Veríssimo

Luís Fernando Veríssimo flagra cenas cotidianas e as retrata com humor e descontração. Uma mulher, de repente, começa a recitar trechos de propagandas de produtos no meio da sala. Um pai briga com a professora do filho por causa de uma palavra. Passeando por lugares-comuns, como a escola, o ônibus e mesmo a casa de uma família, o autor revela que é possível viver com bom humor, mesmo quando as situações são as mais estranhas e adversas possíveis.

A revolução dos bichos

Autor: George Orwell

Narra a insurreição dos animais de uma granja contra seus donos. Progressivamente, porém, a revolução degenera numa tirania ainda mais opressiva que a dos humanos.

Calvin & Haroldo: tem alguma coisa babando embaixo da cama

Autor: Bill Watterson

A tirinha conta a história de Calvin, um hiperativo garoto de seis anos cujo maior amigo é o tigre de pelúcia Haroldo – que ganha vida quando não existe nenhum adulto por perto. Ao lado das fantasias e brincadeiras da dupla, surgem questões sobre política, cultura, sociedade e a re-

lação de Calvin com seus pais, colegas e professores, com a sabedoria que os tolos adultos só conseguem traduzir como ingenuidade.

Minha vida de menina

Autor: Helena Morley

Muito mais do que diário de garota de província do final do século XIX, 'Minha vida de menina' antecipa a voga das histórias do cotidiano, ao traçar um retrato vital e bem-humorado do dia a dia em Diamantina, entre 1893 e 1895. Publicado pela primeira vez em 1942, o livro é um painel multicolorido daquele momento histórico singular no Brasil, com o sabor e a vivacidade de um diário de adolescente.

13 a 15 anos

A droga da obediência

Autor: Pedro Bandeira

Num clima de muito mistério e suspense, os Karas enfrentam uma trama macabra internacional que está testando uma perigosa droga em adolescentes dos melhores colégios de São Paulo. Uma droga que pretende reduzir a humanidade à obediência absoluta e aos desígnios do sinistro Doutor Q.I.

O diário de Anne Frank

Autor: Anne Frank

Neste diário, a jovem Anne Frank registra admiravelmente a grande catástrofe que foi a Segunda Guerra Mundial; nos emociona com uma narrativa terna e incomparável dos conflitos e problemas de uma adolescente comum, mas também nos revela a força indestrutível do espírito humano.

Melhores poemas

Autor: Paulo Leminski

Os poemas de Leminski permitem perceber a particularidade da palavra poética, diferenciando sentido literal e

figurado. Além disso, as composições do poeta permitem que o leitor perceba o poema como um objeto de conhecimento, e inicie a construção do que é poesia.

Noções de coisas

Autor: Darcy Ribeiro

Esse livro do Darcy é a melhor conversa com um adolescente que um adulto poderia ter. A linguagem é irônica, engraçada. Que atitude o ser humano deve assumir diante da grandeza do Universo? Noções de coisas insinua que a simplicidade dos índios, a observação e a humanidade são bons ingredientes.

Toda Mafalda

Autor: Quino

Mafalda é realmente uma heroína 'enraivecida' que recusa o mundo tal como ele é. Na verdade, Mafalda tem ideias confusas em questão de política. Não consegue entender o que acontece no Vietnã, não sabe por que existem pobres, desconfia do Estado, mas tem receio dos chineses. De uma coisa ela tem certeza: não está satisfeita.

MÃOS À OBRA



Roda de Leitura

- 1- Planeje a atividade de roda, escolhendo antecipadamente o livro que será lido.
- 2- Leia o livro com atenção, se aproprie de seu conteúdo.
- 3- Leia em voz alta, identificando os momentos de pausa, treinando a entonação de voz mais adequada para cada trecho do texto.

- 4- Crie perguntas que aguçarão a curiosidade das crianças pela história.
- 5- Prepare o ambiente de maneira que o grupo se sinta acolhido e motivado a ouvir a história. Você pode se utilizar de tecidos coloridos para forrar o chão, ou até criar uma tenda. Pode utilizar velas, incensos para perfumar o ambiente, ou iniciar com uma música.
- 6- Inicie explicando o motivo da escolha do livro, se tiver alguma experiência pessoal com a história, explore-a.
- 7- Mostre a capa do livro.
- 8- Leia o nome do autor, ilustrador, fale brevemente sobre sua biografia.
- 9- Inicie a leitura.
- 10- Você pode escolher mostrar as imagens durante ou ao término da leitura.
- 11- Ao terminar, deixe as crianças pegarem e folhearem o livro.
- 12- Faça um gostoso bate-papo, levantando as impressões das crianças sobre a história.
- 13- Se quiser explorar ainda mais a atividade, proponha ao grupo que pesquise outros livros do mesmo autor, ou histórias que tratem do mesmo tema.
- 14- As crianças poderão apresentar as histórias que pesquisaram em uma nova roda de leitura.
- 15- É importante dar oportunidade para que todos exponham suas opiniões sobre a leitura, confrontando diferentes opiniões e criando um ambiente seguro em que todos possam falar e aprender com os outros.
- 16- Se sentir necessidade, retome alguns trechos lidos com o grupo, de modo a esclarecer possíveis dúvidas.
- 17- Com os adolescentes, é possível solicitar que façam pesquisa sobre os livros que gostariam de trazer para a roda de leitura, sugerindo que eles mesmos preparem e façam a mediação para o grupo. Oriente o processo de planejamento, utilizando o passo a passo sugerido neste Boxe.

Informática Educativa

Como já abordado anteriormente neste capítulo, é fundamental reconhecer o uso do computador e da internet (que costuma ser acessada por crianças e adolescentes também por tablets e celulares), como elemento central do cotidiano, e explorar suas possibilidades como ferramentas para o desenvolvimento integral.

A internet possibilita o acesso às informações com uma velocidade impressionante, a exemplo de uma grande enciclopédia, capaz de assegurar a todos o conhecimento disponível. Porém, muitas vezes esses conhecimentos não são confiáveis, por isso, é necessário estar atento e exercitar o senso crítico, descobrindo fontes seguras de pesquisas e acesso a informações.

Por meio da internet, é possível confrontar fontes de informação, questionar representações de mundo produzidas pelos meios de comunicação e, a partir daí, produzir e divulgar novas informações e conhecimentos. Ela pode ser usada como uma poderosa ferramenta socioeducativa, se for explorada para além de sua superficialidade, se as informações forem relacionadas com profundidade e criticidade, encontrando, a partir daí, outras formas de compreender e lidar com o mundo. O papel do educador é muito importante nesse processo, proporcionando discussões sobre os perigos e possibilidades que ela apresenta, aguçando o senso crítico das crianças e dos adolescentes e apontando caminhos possíveis.

É importante ressaltar, no entanto, que esse ambiente virtual não pode se transformar no mundo real, mas contribuir para fortalecê-lo e atuar para se aproximar dele. Os educadores vêm considerando esses desafios, explorando essas possibilidades trazidas pelas TICs e proporcionando experiências significativas às crianças e aos adolescentes com essas ferramentas, rumo à inclusão social e ao exercício da cidadania.

Um exemplo interessante de utilização dos computadores e da internet nos espaços socioeducativos é no sentido

GLOSSÁRIO



Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

São as tecnologias que medeiam e impactam os processos informacionais e comunicativos. São recursos tecnológicos, que influenciam os processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem. As TIC são utilizadas em várias áreas: na indústria, no comércio, na publicidade, no setor de investimentos e na educação. Com a popularização da internet, a utilização das novas tecnologias foi potencializada, interferindo diretamente nas formas de socialização, produção, disseminação e acesso à informação e ao conhecimento.

CENTRO DE ESTUDOS DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO. TIC

Educação 2012: *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras*. São Paulo: CETIC, 2013.

Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-educacao-2012.pdf>. Acesso em: 16 jan 2014.

de ampliar o universo cultural e fortalecer pesquisas relacionadas a diferentes temas trabalhados pelo grupo. É aí que a informática, principalmente por meio da Internet, entra, propiciando que o que não era realidade passe a fazer parte do cotidiano das crianças e dos adolescentes.

Dessa forma, eles podem virtualmente ter acesso a muitos jornais, revistas, museus, galerias, parques, conhecer cidades do mundo inteiro, entrar em contato com diferentes autores e artistas, ouvir músicas, ter acesso a livros e pesquisas e muitas outras possibilidades, de modo que aprofundem os temas trabalhados, conhe-

cendo mais sobre eles e se tornem mais interessados e capazes de pesquisar por livre iniciativa.

No cotidiano dos espaços socioeducativos, é comum o uso dessas ferramentas para pesquisa sobre um autor específico, a partir da leitura de seus livros, contações de histórias e recriação de novas histórias. O contato do grupo com a informática, a partir dos sites de busca da internet, pode contribuir para que ele conheça mais sobre a história de vida do autor e compreenda o que influenciou sua obra e como era o momento histórico em que ela foi desenvolvida.

O educador nesse momento deve atuar como um mediador, organizando a divisão do grupo nos computadores e a interação entre eles, estimulando a pesquisa e orientando como buscar novas informações. Estar atento àqueles que têm mais dificuldade no uso do computador e precisam de mais apoio, assim como àqueles que têm mais facilidade e podem colaborar com os outros. Dessa forma, a informática torna-se um recurso auxiliar de aprendizagem, um elemento que integra e reúne diversos campos do conhecimento, em um determinado projeto.

Outra experiência que demonstra as possibilidades dessa ferramenta é a utilização da internet por um grupo no processo de montagem de uma peça de teatro. É possível pesquisar, para conhecer mais sobre o autor da peça, sobre a época, a cidade ou país em que ele nasceu e viveu; obter informações relacionadas à temática da peça escolhida, os figurinos, cenários, ambiente cênico. Também é possível obter conhecimento sobre o teatro no Brasil e outras informações que podem contribuir para enriquecer o trabalho realizado e ampliar o universo cultural e artístico das crianças e dos adolescentes envolvidos.

O fato de muitas vezes a criança e o adolescente conhecerem e saberem usar as TICs, em especial o computador, mais que o próprio educador, pode ser uma estratégia interessante para promover a interação entre o

grupo e criar uma situação de construção coletiva do saber, em que a contribuição de conhecimentos é mútua.

Outra proposta de atividade que demonstra como esses espaços se utilizam dessas ferramentas é a construção de um folder, jornal ou fanzine pelo grupo sobre os conteúdos trabalhados no espaço socioeducativo, a fim de distribuí-los para as famílias, colegas e comunidade de maneira geral. Os adolescentes utilizam-se dos recursos do computador para organizar as informações – formatar, escolher a letra, o tamanho, introduzir figuras –, para produzir conteúdo que chame atenção, contribuindo para a disseminação dos conteúdos produzidos por eles.

Nesse processo, cada adolescente ampliará seus conhecimentos específicos, que vão além do que foi ensinado pelo educador e que fortalecem a construção coletiva e de reconhecimento de diferentes talentos no grupo. Além da impressão para divulgação na comunidade, esses folders, jornais e ou fanzines podem ser distribuídos eletronicamente em redes sociais, por e-mail e por celular, a partir dos aplicativos de mensagens instantâneas (Messenger, WhatsApp).

Para valorizar o conhecimento das crianças e dos adolescentes e promover o direito à informação e à participação, eles também podem ficar responsáveis por administrar um blogue, site ou página em rede social que discuta questões referentes aos seus interesses e aos da comunidade.

Conteúdos a serem trabalhados em cada faixa etária

6 a 8 anos

- Produzir releitura de obras de artistas plásticos utilizando os programas Paint Brush e Word.
- Utilizar jogos lúdicos com fins socioeducativos.
- Baixar vídeos, músicas a serem analisados e discutidos na roda de conversa.

9 e 10 anos

- Produzir releitura de obras de artistas plásticos utilizando os programas Paint Brush e Word.
- Utilizar jogos lúdicos com fins socioeducativos.
- Baixar vídeos, músicas a serem analisados e discutidos na roda de conversa.
- Realizar pesquisas na internet sobre temas de interesse das crianças, a partir de um roteiro criado pelo grupo com a mediação do educador.

11 e 12 anos

- Abrir conta de e-mail, redigir e-mail para diversos fins: amigos, educadores, familiares, etc.
- Compreender a função de um blogue, realizar pesquisas em blogues, produzir conteúdo a ser postado em blogue da turma.
- Realizar pesquisas na internet sobre temas de interesse do grupo, a partir de roteiro elaborado pelo grupo com mediação do educador e refletir sobre as informações obtidas em roda de conversa.
- Pesquisar sobre as formas éticas e seguras de utilização da internet, debater sobre elas e disseminá-las.

13 a 15 anos

- Produzir materiais de comunicação e conteúdos referentes às temáticas de interesse dos adolescentes a partir de: vídeos, gibis, jornais, fanzines, fotonovelas e rádio, utilizando-se de programas básicos como: Word, Power Point, Movie Maker, etc.
- Construir planilhas no Excel, para trabalhar educação financeira aplicada ao cotidiano dos adolescentes. Ex.: realizar orçamento para ir ao cinema, fazer uma viagem, calcular valor utilizado para transporte ao longo do mês.
- Criar apresentações em Power Point, para expor trabalhos escolares e projetos da própria turma, da organização e ou de familiares.
- Pesquisar sobre as formas éticas e seguras de utilização

GLOSSÁRIO**Fanzine**

O termo fanzine, numa forma contraída das palavras inglesas fanatic e magazine, foi cunhado por Russ Chauvenet em 1941. Esse tipo de publicação impressa tem suas primeiras aparições na década de 1930, nos Estados Unidos, inicialmente como um tipo de publicação de histórias de ficção científica, para posteriormente ampliar seus temas em histórias de quadrinhos, terror, literatura policial, bem como música e militância política.

Não há definições muito precisas sobre o que venha a ser um fanzine, que é, muitas vezes, confundido com revista "alternativa", tanto por sua forma de produção quanto pelos modos como é distribuído (pessoalmente ou por via postal) e por sua apresentação.

Fanzines são veículos amplamente livres de censura, em que não há preocupações com grandes tiragens ou lucratividade e seus editores são os únicos encarregados de todo o processo de produção, incluindo escrita, edição e distribuição. Isso torna sua confecção dependente apenas da disponibilidade, do orçamento e do interesse de cada editor.

Todos esses elementos são cruciais para que o fanzine tenha se tornado um dos principais meios de expressão das ideias e da música dos punks. Mesmo com seu declínio no final da década de 1980, os punkzines foram responsáveis pela popularização dos fanzines, que passaram a ser suporte para usos tão diversos quanto publicações informativas de fã-clubes ou de movimentos de "minorias".

No Fanzine o editor coloca suas ideias ou conteúdo no papel e/ou expõe um ponto de vista sobre determinado assunto, de modo a expor ou fomentar

uma opinião. É uma alternativa para quem produz alguma arte (histórias em quadrinhos, contos, poesias, etc.), sendo uma forma de democratização da comunicação.

Adaptado de CAMARGO, M. A. "Manifeste-se, faça um zine!": uma etnografia sobre "zines de papel" feministas produzidos por minas do rock (São Paulo, 1996-2007). *Cadernos Pagu* (UNICAMP. Impresso), v. 36, p. 155-186, 2011. Disponível: <file:///C:/Users/Ju/Documents/A%C3%87%C3%83O%20COMUNIT%C3%81RIA/2014/Educomunica%C3%A7%C3%A3o/27.pdf>. Acesso em 22 jan 2014.

socioeducativos, entre gestores, líderes e educadores, bem como da organização social/espço socioeducativos com a sua comunidade, criando sempre ambientes abertos e democráticos. O objetivo principal é o crescimento da autoestima e da capacidade de expressão das pessoas, como indivíduos e como grupo.

SOARES, I. O. Mas, afinal, o que é educomunicação? *Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo*, São Paulo, 2004. Disponível em <http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/27.pdf>. Acesso em 18 mai 2014.

Educomunicação: Produção de Conteúdo em Rádio, Vídeo, Fanzine e Jornal

O objetivo principal das atividades de produção de conteúdo é contribuir para que crianças e adolescentes compreendam sua realidade, aprendendo a ler criticamente os conteúdos referentes aos meios de comunicação, produzindo seus próprios conteúdos e disseminando-os aos colegas, familiares e comunidade, de maneira geral.

Para a realização dessas atividades, podem ser utilizadas estratégias que possibilitem a compreensão em relação a: estruturação, proposta e intencionalidades dos próprios veículos de comunicação. Ex.: O que é um jornal? O que é uma rádio? Que tipos de jornais estão no mercado? Quais são as rádios que estão no ar atualmente? Quais são suas finalidades? Como são estruturados? A que público se destina cada um deles? Que tipo de conteúdo cada um costuma abordar?

GLOSSÁRIO



Educomunicação

A educomunicação observa como os meios de comunicação agem na sociedade e busca formas de colaborar com os educandos para conviverem com eles (os meios de comunicação) de forma positiva, sem se deixarem manipular. Ela visa, também, criar e rever as relações de comunicação nos espaços



Rádio, Grupo Unido pela Reintegração Infantil- Guri

Após conhecerem o veículo, poderão iniciar seus processos de produção de conhecimento, identificando o tema que pretendem abordar, discutindo e identificando o que cada um sabe sobre ele, buscando novas informações, a fim de ampliar o conhecimento prévio.

Numa próxima etapa, deve-se pensar a maneira como o tema será abordado, como será organizado a partir da estrutura do veículo, como serão divididas as tarefas no grupo, como esperam que seja o produto final desse processo, quem serão os leitores.

Será por meio da experimentação que as crianças e os adolescentes, provocados pelos educadores, refletirão sobre as informações obtidas, checarão a veracidade, refletirão sobre as intencionalidades de cada veículo, tirarão suas próprias conclusões sobre os assuntos estudados, adquirindo condições necessárias para produzir e disseminar seus próprios conhecimentos.

A partir desse processo, o educador social deverá planejar situações, nas quais as crianças e os adolescentes desenvolvam suas capacidades comunicativas e consequentemente ampliem seus níveis de letramento, por meio da aquisição de habilidades de: leitura, interpretação de texto, estruturação de ideias para a produção de um conteúdo escrito, planejamento para construção de um roteiro e apropriação de novos gêneros discursivos.

Devem-se garantir relações de trocas contínuas, em que todos os envolvidos tenham voz, possam expor suas ideias, cabendo ao educador provocar o processo reflexivo, a construção coletiva, a autoria e o fortalecimento da coletividade.

GLOSSÁRIO



Rádio

O uso educomunicativo do rádio pode trazer a alegria do pertencimento e a autoconfiança próprias do exercício do protagonismo infantojuvenil, segundo o professor da Universidade de São Paulo (USP), Ismar de Oliveira Soares.

A prática da linguagem radiofônica é um excelente recurso na construção do que define como “ecossistema comunicativo aberto e democrático”, favorece o exercício de relacionamentos iguais e colaborativos entre todos os membros da comunidade socioeducativa, envolvendo educadores e educandos. Isso ocorre, naturalmente, quando os educadores valorizam o trabalho em grupo e não as iniciativas isoladas deste ou daquele pequeno gênero.

O uso educomunicativo da linguagem radiofônica leva, ao final, ao fortalecimento de uma grande habilidade: a de ampliar os espaços de expressão.

O letramento é beneficiado, por exemplo, na compreensão da diferença entre modalidades da língua. Através da produção de pequenos programas de rádio podem ser experimentadas as várias opções de expressão, do gênero descritivo ao opinativo, em formatos, os mais variados, enriquecidos com a mixagem de linguagens, em que a voz humana é associada aos cenários sonoros, oferecidos pela música instrumental e cantada.

Adaptado de CAMPOS, Alessandra et al. Construindo a educomunicação: relatos de experiências do Projeto Educom.rádio. *Imaginário*, São Paulo, v. 11, n. 11, dez. 2005. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-666X2005000200010&lng=pt&nrm=iso.

Propostas de Atividades por Faixa Etária

6 a 8 anos

- Roda de conversa, reflexão e elaboração de vídeo sobre a temática meio ambiente.

9 e 10 anos

- Elaboração de vídeo e programa de rádio, a partir de pesquisa e reflexão sobre consumo infantil e desenvolvimento sustentável.

11 e 12 anos

- Elaboração de jornal, fanzine, vídeo ou programa de rádio, a partir de pesquisa e reflexão sobre temáticas de interesse dos adolescentes como: esportes, redes sociais, música, etc.

13 a 15 anos

- Produção de jornal, fanzine, vídeo ou programa de rádio, a partir de pesquisa e reflexão sobre temáticas de interesse dos adolescentes como: esportes, redes sociais, música, educação financeira, sexualidade, vida em comunidade.

MÃOS À OBRA



Produção de Fanzine

Materiais Necessários: Sulfite, tesoura, cola, revistas e jornais antigos, régua, lápis, canetinha preta, giz de cera preto.

Materiais opcionais: computador, projetor, zines de diversos tamanhos, formatos e temáticas, máquina copiadora.

1- Contextualização

- Pergunte ao grupo se sabe o que é zine e o que imaginam que é.

- Explique o que é zine, o seu contexto histórico, como está sendo produzido atualmente.

- Exiba um PowerPoint com capas e miolos de zines para ilustrar.

2- Apreciação

- Espalhe em uma mesa ou circule entre os participantes exemplares de zines, de preferência de diferentes tamanhos, temáticas, tipos de impressões.

- Estimule para que todos tenham contato com número variado de zines.

- Comente com os participantes as particularidades de cada tipo.

3- Etapa: Produção

- Levante junto ao grupo um tema para os zines que serão produzidos. A sugestão é que seja: "quem sou eu?", para que os participantes produzam, baseando-se em suas qualidades e gostos.

- Distribua os materiais para que os participantes produzam.

- Oriente sobre a necessidade de uma margem de aproximadamente 1,5 cm e que o produto final não seja a lápis (que não aparece nas cópias).

- Estimule que utilizem os recursos que acharem mais adequados (desenho, colagem, escrita, etc.).

4- Etapa: Apresentação e Apreciação

- Estimule que os participantes apresentem suas produções e comentem as técnicas adotadas.

- Se houver recursos, tire cópias dos zines, para que os participantes troquem entre eles.

- Utilize alguns zines copiados, para exemplificar questões de texturas, margens, etc.

Dicas

- Estimule que produzam zines com outros temas e também em grupos.
- Se possível, é importante que o facilitador também produza o seu zine durante a atividade.
- Zines também podem servir como convites, programas, folders e cartões comemorativos.

MÃOS À OBRA**Gravação de um Programa de Rádio**

Materiais necessários: Computador e gravador de voz

- 1- Faça um passeio no bairro com as crianças e os adolescentes; identifique junto ao grupo uma questão que gostariam de pesquisar e discutir, referente à comunidade. Ex.: atividades de lazer realizadas pela população, hábitos de consumo dos moradores do bairro, qualidade da educação no território.
- 2- Ao identificar o tema, levante junto ao grupo o que já sabem e o que gostariam de saber sobre...
- 3- Elabore uma lista de perguntas sobre o tema e possíveis fontes de consulta: internet, revistas, entrevistas com moradores, entrevistas com representantes de instituições do bairro.
- 4- Divida tarefas por subgrupos, de acordo com os centros de interesse e inicie o processo de pesquisa.
- 5- Após o processo de coleta de dados, faça uma roda de conversa, para que cada subgrupo apresente as informações que obteve.
- 6- Organize as principais informações, registrando-as.
- 7- Reflita junto com o grupo: Para quem? Para que público devem disseminar as informações e conclusões

obtidas por meio da pesquisa? Em que local? Quando o conteúdo será exibido?

- 8- Ouça programações de rádio sobre o tema pesquisado junto com as crianças e com os adolescentes.
- 9- Faça o levantamento do tipo de programação que as rádios oferecem e quais dessas programações podem ser incorporadas à proposta.
- 10- Elabore o roteiro com a explicação de cada programação e a maneira como o tema será abordado, com a divisão de tarefas.
- 11- Grave o conteúdo em áudio, ouça com as crianças e com os adolescentes, avaliando o que foi bom e o que precisa melhorar, até chegar à versão final, que pode ser apresentada em uma sessão exibida na comunidade, na própria organização social ou postada na web.
- 12- Não se esqueça de fazer a divulgação do evento com antecedência.

Esta proposta pode ser adaptada para o trabalho com as ferramentas de vídeo e jornal

Estas atividades podem ser desenvolvidas com todas as faixas etárias, porém a mediação do educador irá variar de acordo com o domínio apresentado pelo grupo nas áreas de: leitura, escrita, oralidade e das ferramentas tecnológicas que serão utilizadas para a realização desta proposta.

Como deve agir o educador social para efetivar o Direito à Informação?

Os programas socioeducativos podem contribuir muito para assegurar às crianças e aos adolescentes oportunidades para se tornarem “sujeitos pensantes”, com capacidade para se utilizar de seu potencial de reflexão na construção e reconstrução de conceitos, habilidades e valores. Seguem abaixo alguns critérios para a atuação do educador social que pretende efetivar o direito à Informação para crianças e adolescentes.

1- As atividades propostas pelo educador social abrangem estratégias que incluem diferentes meios de comunicação: rádio, televisão, jornal, internet.

Acompanhar o desenvolvimento tecnológico e criar meios para inserir as novas tecnologias, enquanto ferramentas da sua prática, torna-se também essencial ao educador, para que seja capaz de favorecer o direito à informação para crianças e adolescentes.

O educador que visa contribuir para a formação de cidadãos críticos e informados, que compreendam e atuem na sua realidade, precisa ter clareza de seu papel enquanto mediador e facilitador no processo de acesso, manejo da informação e produção de conhecimento. Para isso, deverá conhecer e saber elaborar propostas socioeducativas que contribuam para que crianças e adolescentes aprendam a acessar conteúdos e informações dos diversos meios de comunicação de maneira segura, provocando reflexões e questionamentos que os levem a avaliar e a tirar suas próprias conclusões sobre temas e assuntos relacionados à sua realidade, criando ambiente propício à liberdade de expressão, criação e cocriação.

2- Nas atividades propostas há espaços para discussão e troca sobre informações e diferentes conteúdos trabalhados.

É essencial que o educador social atue junto às crianças e aos adolescentes de maneira a fomentar o diálogo, a escuta ativa e a troca de conhecimentos entre os participantes do grupo. Ao trabalhar novos conteúdos deve levantar conhecimentos prévios, opiniões, dúvidas e interesses das crianças e dos adolescentes, motivando-os a realizarem pesquisas, levantarem hipóteses e atribuírem novos significados às informações obtidas e à realidade.

3- Na rotina semanal estão contempladas atividades nas áreas de letramento, informática educativa, incentivo à leitura e estímulo à pesquisa.

O educador deve ser curioso, deve buscar novas fontes de informação e conhecer diversos suportes textuais, como jornais, gibis, fanzines, revistas e livros de diferentes gêneros. Para que proporcione a crianças e adolescentes o acesso a diversas possibilidades literárias, que vão ao encontro de interesses e gostos particulares; é importante que o educador conheça esses diferentes gêneros e tenha acesso a um diversificado acervo literário, para que o organize da melhor maneira e garanta o seu acesso a todos.

É necessário também que o educador social planeje atividades que contribuam para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, oralidade, números e pensamento lógico, para que as crianças e os adolescentes sejam capazes de acessar, assimilar, avaliar, criticar e produzir novos conteúdos e informações.

Por esse motivo, deve ter conhecimento das habilidades de letramento que eles já dominam e as que ainda devem desenvolver, bem como identificar oportunidades de aprendizagem a partir das atividades e práticas sociais realizadas no espaço socioeducativo. As atividades de leitura, pesquisa na internet e produção de conteúdo por meio das estratégias de rádio, jornal, fanzine e vídeo podem ser potencializadas também para esse fim.

4- São realizadas atividades que ampliem o universo sociocultural das famílias das crianças e dos adolescentes. Ex.: Sarau, gincanas literárias, etc.

O trabalho integrado com a família qualifica a proposta socioeducativa, contribui para o fortalecimento da autoestima dos familiares, das crianças e dos adolescentes. Para isso, o educador social, junto à equipe de gestão da unidade, deve planejar e executar ações, das quais as famílias possam participar com seus conhecimentos e capacidades, atuando como corresponsáveis. A realização de atividades voltadas para ampliação do repertório sociocultural das famílias pode ser um grande potencializador do capital social entre educadores sociais, famílias e comunidade, de maneira geral.

Como deve ser o espaço físico?

A forma como o espaço físico está ambientado e disposto também pode contribuir de maneira significativa para a garantia do direito à informação nas unidades socioeducativas. Apresentaremos aqui, algumas condições necessárias para que esse direito seja oportunizado às crianças e aos adolescentes.

1- O espaço das atividades de informática educativa é organizado, conservado e atrativo para crianças e adolescentes.

A sala onde se realizam as atividades de informática socioeducativa deve ser organizada e ambientada de maneira que seja um espaço atrativo para crianças e adolescentes, com mesas e cadeiras conservadas e que comporte todo o grupo. Mesmo que a estrutura física não disponha de um computador para cada participante, a estruturação do espaço pode favorecer o trabalho em grupo e a utilização conjunta dos equipamentos.

Garantir que os computadores disponíveis estejam em boas condições de uso também é muito importante, assim como propiciar a manutenção e a limpeza periódica dessas máquinas. Comprometer as crianças e os adolescentes para que cuidem desse espaço é essencial, estimulando que o organizem depois de sua utilização e criando espaços para que ajudem uns aos outros nas atividades e, também, fora delas.

Criar um mural na sala com combinados para a utilização dos equipamentos e horários específicos de uso de cada turma pode ser uma boa estratégia para que esse espaço seja cuidado e esteja disponível para todos.

2- A rotina das atividades é organizada de modo a reservar horários específicos para uso da sala de informática.

Para garantir a efetividade do processo socioeducativo e alcance dos objetivos junto às crianças e aos adolescentes,

é importante que as atividades de acesso à informação, utilizando os equipamentos de informática como suporte, aconteçam com frequência mínima semanal. Para isso, se faz necessário organizar a rotina de atividades e de utilização dos espaços, para que não haja intercorrências que inviabilizem esse acesso.

3- O espaço destinado à leitura é ambientado de maneira atrativa para crianças e adolescentes, oferecendo facilidade de acesso ao acervo: jornais, gibis, fanzines, revistas e livros de diversos gêneros.

A criação de um ambiente agradável e funcional facilita o desenvolvimento do prazer e do interesse pela leitura. Por esse motivo, é importante que os espaços destinados a esse fim sejam ambientados de maneira a estimular nas crianças e nos adolescentes a curiosidade, o desejo em conhecer novos livros, autores, e compartilhar suas experiências de leitura com os colegas. Sendo assim, é importante dispor de livros de diversos gêneros e temas para as diferentes faixas etárias. (Ver indicações no item roda de leitura, neste mesmo capítulo).

É importante que os livros estejam disponíveis em prateleiras ou caixas na altura das crianças, organizados por temas ou autor, facilitando a escolha de maneira autônoma por crianças e adolescentes. Deve-se cuidar da iluminação, o ambiente deve ser claro e arejado.

É importante dispor de assentos e apoios confortáveis, para que crianças e adolescentes possam passar mais tempo lendo confortavelmente.

As organizações que não dispuserem de salas específicas para leitura podem organizar cantinhos nas próprias salas de atividades, ou em outros espaços de uso comum.

A exposição em varais ou tapetes de textos curtos ou poemas podem também estimular crianças, adolescentes e famílias a desenvolverem o hábito e o prazer de ler.

4- Os livros, gibis, revistas e outros materiais são bem conservados, estão disponíveis e acessíveis a crianças e adolescentes.

É comum que, com o uso frequente, o acervo vá se desgastando e perdendo as boas condições de uso, por isso é muito importante que sejam criadas regras para utilização e que seja realizada a manutenção frequente, envolvendo todos os beneficiados nesse processo, inclusive as crianças e os adolescentes.

Uma atividade interessante para esse fim é realizar oficinas de restauração de livros, nas quais se pode encapar, colar capas e páginas dos livros que se encontram em mau estado. Outra estratégia, para renovar o acervo, é a realização de campanhas de arrecadação e o estabelecimento de parcerias com editoras que realizam doação de material de interesse.

Recapitulando



Neste capítulo, discutiu-se a importância do direito à informação, como elemento essencial para o desenvolvimento da autonomia e da inclusão social de crianças e adolescentes. Para isso, foram apresentadas propostas de adequação do espaço físico como: criação de cantinhos de leitura, organização da sala de informática e critérios para mediação feita pelo educador social.

As atividades de roda de leitura, informática educativa e produção de conteúdo foram destacadas com o objetivo de possibilitar a crianças e adolescentes experiências de acesso à informação, reflexão e produção de conteúdo.



Cantinho de Leitura, Associação do Parque Santa Amélia e Balneário São Francisco

O quadro a seguir destaca os principais conteúdos discutidos no capítulo:

O que é o Direito à Informação?	O que se pretende por direito à informação é que crianças e adolescentes possam melhorar suas experiências de comunicação. Ao localizar dados e pessoas, serem capazes de usar essas informações para resolver problemas, exercer a cidadania, desenvolver a autonomia, conectando-se com as diferentes comunidades humanas, da local à mais global.			
Conteúdos/ Atividades	Rodas de Leitura As rodas de leitura têm como objetivo ampliar o repertório literário de crianças e adolescentes e proporcionar o desenvolvimento de habilidades que contribuam para a ampliação dos níveis de letramento como: conhecer diversos gêneros literários, dominar leitura, escrita e oralidade. Nesses momentos é possível estabelecer relações com outros textos, confrontar interpretações e compartilhar experiências no grupo.	Informática Educativa As atividades de informática se destinam a contribuir para que crianças e adolescentes aprendam a utilizar ferramentas tecnológicas, a partir de uma proposta de inclusão digital. Por meio dessas atividades são desenvolvidas habilidades comunicativas e de ampliação de repertório sociocultural.	Educomunicação - Produção de Conteúdo O objetivo principal das atividades de produção de conteúdo é contribuir para que crianças e adolescentes compreendam sua realidade, aprendendo a ler criticamente os conteúdos referentes aos meios de comunicação, produzindo seus próprios conteúdos e disseminando-os aos colegas, familiares e comunidade, de maneira geral.	Letramento Capacidade de fazer uso da linguagem escrita em contextos sociais reais, assim como a capacidade individual de formular, empregar, e interpretar a matemática em uma variedade de contextos. O importante é o reconhecimento de que o letramento promove cidadãos construtivos, engajados e reflexivos, capazes de fazer julgamentos bem fundamentados e tomar as decisões necessárias.
Principais habilidades a serem desenvolvidas nas 4 dimensões	Ser -Ter consciência de seus talentos e capacidades.	Conviver - Ter consciência de seus direitos e deveres.	Fazer - Apresentar a capacidade de resolver problemas. - Buscar espontaneamente a leitura.	Conhecer - Dominar a leitura e a escrita. - Ser capaz de argumentar em defesa de suas ideias. - Apresentar domínio básico para o uso do computador. - Conhecer a realidade e o meio social em que vive e usufruir dos recursos desse meio.

4. PROGRAMAS SOCIOEDUCATIVOS E O DIREITO À PARTICIPAÇÃO

Promover o acesso à participação efetiva na vida pública, às novas vivências e à cultura para crianças e adolescentes são ingredientes de democracia, de igualdade social, para que se tornem protagonistas de suas histórias e que multipliquem isso em sua comunidade, transformando seu entorno e, aos poucos, sua realidade.

Nivaldo Coelho Lira, Educador Social e Coordenador - Associação de Apoio à Criança e ao Adolescente Bom Pastor



O QUE É ESSE DIREITO? QUAL A SUA IMPORTÂNCIA?

O Direito à Participação é fundamental para o desenvolvimento da criança e do adolescente, por garantir maior contato e controle sobre as questões que direta ou indiretamente os afetam, e por propiciar um ambiente favorável à liberdade de expressão, de estímulo ao diálogo e à construção coletiva.

Para Antônio Carlos Gomes da Costa, a participação requer influir por meio de palavras e atos, nos acontecimentos que afetam a vida dos indivíduos com atitudes positivas.

Para Roger Hart a participação é um importante antídoto para as práticas formativas tradicionais que correm o risco de deixar as novas gerações alienadas e expostas à manipulação. Segundo ele, a participação em projetos que levem à solução de problemas verdadeiros pode contribuir para que crianças e adolescentes desenvolvam capacidades que são essenciais para autodeterminação de suas opções políticas, viabilizando benefício duplo: a autodeterminação e a democratização da sociedade.

Hart defende que se ofereçam oportunidades para que as novas gerações mostrem que são capazes de refletir e tomar decisões em relação às questões sociais, rompendo



Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

*Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: II - opinião e expressão; V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação VI - participar da vida política, na forma da lei”
Estatuto da Criança e do Adolescente*

com os estados de alienação, competitividade e individualismo que impedem o fortalecimento da democracia, enfatizando o impacto do exercício da participação para o desenvolvimento pessoal e social dos educandos.

Para Yves de La Taille, os avanços nas questões relacionadas à democracia e efetivação dos Direitos Humanos estão totalmente relacionados com o desenvolvimento da moral e da ética, que se definem pela aquisição de valores e habilidades, que possibilitem ao sujeito fazer escolhas e tomar decisões considerando as dimensões sociais e políticas. Ou seja, que ele possa desenvolver a capacidade de se compreender enquanto sujeito de direitos e deveres, capaz de agir e tomar decisões que contribuam para o bem comum.

Sendo assim, a formação moral e ética da criança e do adolescente se dá à medida que se desenvolve em relação à autonomia, ou seja, a capacidade de participar em sociedade e de tomar decisões de maneira consciente.

Dessa forma, se faz necessário criar oportunidades para que crianças e adolescentes desenvolvam de maneira progressiva seus níveis de autonomia. Isso se dará à medida que forem submetidos a situações de grupo,

sendo instigados a expor suas opiniões relacionadas a um determinado assunto, tomando decisões com base em critérios estabelecidos por si e pelo grupo, na busca de soluções de problemas referentes às questões de seu cotidiano.

Outro fator a ser considerado ao se discutir o direito à participação é a necessidade de garantir acesso a informações e conhecimentos referentes às questões políticas

disseminar conhecimentos sobre direitos, deveres, princípios da democracia, funcionamento e organização das estruturas do Estado e das políticas públicas no Brasil.

GLOSSÁRIO



Moral e Ética

Moral é o conjunto de deveres derivados da necessidade de respeitar as pessoas, nos seus direitos e na sua dignidade; pertence à dimensão da obrigatoriedade, da restrição de liberdade, e a pergunta que a resume é: "Como devo agir?"

Ética é a reflexão sobre a felicidade e sua busca, a procura de viver uma vida significativa, uma "boa vida", ou seja, se relaciona com o campo do direito. A pergunta que a resume é: "Que vida quero viver?", "Quem eu quero ser?"

Do ponto de vista psicológico, moral e ética, assim definidas, são complementares.

LA TAILLE, Yves de. *Limites: três dimensões educacionais*. São Paulo: Editora Ática, 1998.

GLOSSÁRIO



Desenvolvimento da Autonomia

Autonomia é a capacidade de autogovernar-se, ou seja, de tomar decisões baseando-se em parâmetros analisados e avaliados pelo próprio sujeito. São apresentadas 3 etapas.

Anomia (0 a 2 anos): Estágio no qual as regras não fazem parte do repertório da criança.

Heteronômica (3 a 10 anos): As regras são respeitadas por medo da punição, ou por imitação a partir da referência dos adultos ou das crianças mais velhas.

Autonomia (a partir dos 12 anos): As regras são analisadas, compreendidas e respeitadas pelo sentido que é atribuído pelo sujeito como integrante da sociedade.

Apesar dos estágios estarem relacionados às idades, este processo não acontece de maneira linear. O desenvolvimento da autonomia está diretamente relacionado à educação, a estímulos e oportunidades que cada pessoa terá ao longo da vida.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. Tradução Elzon Lenardon. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

e sociais. De acordo com Tristan Mac Cowan, o desenvolvimento da cidadania está diretamente vinculado à aquisição do pensamento crítico e questionador em relação às autoridades e estruturas políticas, para isso é necessário

A Convenção Internacional dos Direitos da Criança e do Adolescente assim como o Estatuto da Criança e do Adolescente apresentam diretrizes fundamentais para a efetivação desse direito, propondo que sejam criadas

oportunidades para que as crianças e os adolescentes tenham suas opiniões levadas em consideração sobre as questões que lhes dizem respeito e que sejam viabilizadas condições para o desenvolvimento de sua autonomia.

A despeito da orientação legal, sabe-se que a participação ativa é pouco oportunizada como direito às crianças e aos adolescentes pelas diferentes instituições e pelas políticas públicas, cabendo também aos espaços socioeducativos criarem condições para que a sociedade avance em relação a esse cenário.

Nesse intuito, esses espaços, por se constituírem como centros de convivência destinados à socialização e fortalecimento de vínculos sociais, devem atuar de maneira a contribuir para que as crianças e os adolescentes realizem experiências de participação e tenham acesso a conhecimentos que lhes permitam compreender seu contexto social, desenvolvendo valores e habilidades necessários para agirem em sociedade de maneira protagônica em coerência com os princípios democráticos.

GLOSSÁRIO



O processo de socialização na infância e na adolescência

0 a 6 anos

A socialização primária acontece nos primeiros anos de vida, sendo o processo de transmissão social dos sistemas de valores, dos modos de vida, crenças, representações de papéis sociais e modelos de comportamento.

Esse processo acontece principalmente no círculo familiar. É a partir daí que a criança se apropria da linguagem, desenvolve a capacidade de representar o mundo, lidar com suas emoções e estabelece os primeiros vínculos sociais.

É na relação com a família que constrói a sua individualidade, começa a compreender a existência de regras e a identificar no outro um ser que também tem desejos e vontades. Então, aprende a negociar, a aceitar, a se colocar frente a essas pessoas, fazendo valer também as suas vontades.

É na relação com os pais, irmãos, tios, avós ou qualquer outro adulto que se constrói e que se aplicam os primeiros passos para a constituição de um ser participativo.

Nas últimas décadas, pela mudança das formas de vida, e pelo ingresso da mulher no mercado de trabalho, as crianças iniciam a vida escolar com menor idade, cabendo também a esses espaços promoverem a socialização primária.

A partir dos 7 anos

A socialização secundária se dá ao longo da vida, à medida que se estabelecem novos vínculos e se amplia o leque de espaços e instituições dos quais a criança e o adolescente participam. Acontece ao acessarem outros espaços de convívio como escola, igrejas e espaço socioeducativo.

Durante esse processo, são expostas a novas regras, diferentes culturas, convivem com novos colegas e outros adultos. Novos limites são colocados da mesma forma que novas possibilidades de aprendizagem também são oferecidas. O mundo é ampliado

por novas relações, criam diferentes tipos de vínculos ampliam-se as possibilidades de fazer escolhas.

12 a 15 anos

O adolescente identifica que as mudanças ocorridas em seu corpo devido à puberdade não são suficientes para que a sociedade lhe garanta o estatuto de adulto, por isso busca alternativas para usufruir de sua nova condição.

Nesse processo, agrupa-se com outros adolescentes na busca de aceitação, identificação e no intuito de realizar experiências do mundo adulto como: namorar, realizar atividades de lazer escolhidas por ele e ampliar sua autonomia.

Nessa fase, passa por um novo processo de socialização, no qual vai rompendo aos poucos com a identidade de criança e inicia sua busca pela construção de uma nova identidade e de um novo espaço na sociedade.

As relações com a família e com os educadores se modificam. São menos dependentes dos adultos para realizar tarefas básicas, já possuem repertório de conhecimentos e informações para fazerem análises e tomarem decisões. Como consequência, se tornam mais críticos e questionadores, exigindo dos adultos espaços para dar suas opiniões e participar das decisões.

BELLONI, M.L. Infância, mídias e educação: revisitando o conceito de socialização. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 57-82, 2007. Disponível em http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2007_01/5-Maria%20Luiza.pdf. Acesso em 21 mai 2014.

Apresentamos, na seção seguinte, algumas atividades que podem servir de referência às experiências de participação das crianças e dos adolescentes, a serem criadas ou fortalecidas nos espaços socioeducativos.

Propostas de atividades: Roda de Conversa, Construção de Combinados, Cartografia/ Mapeamento

Rodas de conversa

O objetivo principal das atividades de roda de conversa é contribuir para que crianças e adolescentes desenvolvam o pensamento sobre as questões sociais e morais que lhes afetam. Para isso, essas atividades devem promover o sentimento de pertença e a coesão grupal. Nesses momentos, podem ser planejados projetos de interesse e necessidades do grupo, divisão de responsabilidades sobre as questões referentes à turma, estabelecimento e experimentação de metas grupais que transcendam os desejos e as necessidades individuais.

Na roda, devem ser discutidos assuntos de interesse das crianças e dos adolescentes, assim como administrados problemas relacionados à convivência grupal e comunitária.

A roda é uma situação na qual os princípios da democracia podem ser experimentados, tais como: o direito de se expressar, respeitar as diferentes opiniões, tomar decisões com base em critérios e regras estabelecidas pelo grupo e agir em prol de interesses e objetivos comuns.

Nas atividades de roda, podem ser desenvolvidas habilidades como: escutar ativamente, cooperar, expressar-se, negociar e autogerir.

Propostas de temas por faixa etária

Idade	Temas Sugeridos para as Rodas
6 a 8 anos	História de vida da criança e da família Direitos e deveres na família e no espaço socioeducativo

9 e 10 anos	Semelhanças e diferenças no grupo Direitos e deveres no espaço socioeducativo e na escola Consumo consciente
11 e 12 anos	Direitos e deveres na comunidade Consumo consciente Sexualidade Redes sociais
13 a 15 anos	Democracia Direitos e deveres dos adolescentes Sexualidade Redes Sociais

MÃOS À OBRA



Roda de Conversa

- 1- Consulte as crianças e os adolescentes sobre temas que lhes interessem, que façam parte de seu cotidiano, que lhes despertem curiosidade e desejo para discutir.
- 2- Faça uma lista, deixe exposta na sala. Você pode solicitar que escolham o tema que desejam discutir no dia, com base na lista já criada por eles, ou realizar uma programação compartilhada, com as datas e temas.
- 3- Crie perguntas que possam envolver todo o grupo. Por exemplo, o tema bullying: o que sabe sobre esse tema? O que pensa sobre isso? Já viu isso acontecer? Isso já aconteceu com você? Como se sente quando presencia esse tipo de situação? Como se sente quando acontece com você? Por que acha que isso acontece? O que pode ser feito sobre essa situação? Podemos fazer algo prático sobre isso?

4- Para qualificar a discussão, proponha que façam pesquisas sobre o tema na internet, disponibilizando revistas, jornais e livros sobre o assunto.

5- Outra sugestão é solicitar que uma ou duas crianças ou adolescentes façam o registro ou ata da roda, apontando as opiniões e possíveis encaminhamentos tirados.

Construção dos Combinados

Outra estratégia muito eficaz no processo de construção da autonomia, e também no exercício da participação, se dá no momento da criação dos combinados, quando as crianças e os adolescentes são envolvidos na elaboração das regras e na tomada de decisões relacionadas ao dia a dia das atividades socioeducativas.

Por meio da elaboração dos combinados, as crianças e os adolescentes, de maneira progressiva, de acordo com as especificidades da faixa etária e de seus níveis de autonomia, são envolvidos nas tomadas de decisões e nos processos de estabelecimento de regras.



Construindo os Combinados,
Ação Comunitária - Unid. Jardim Icarai

Por meio dessa proposta, participam de um ambiente de respeito mútuo, no qual as noções de direitos e deveres são trabalhadas a partir das questões do cotidiano. Levando-os a compreenderem a inter-relação entre: O que desejam individual e coletivamente e como devem agir para efetivar esse desejo. A partir dessa atividade, as crianças e os adolescentes poderão ampliar o senso de justiça, a compreensão da necessidade das regras para regular a vida em sociedade, desenvolvendo a capacidade de resolver problemas.

Propostas de pauta para combinados por faixa etária

Idade	Temas Sugeridos para as Rodas
6 a 8 anos	Organização do espaço físico, guarda e manutenção dos materiais, divisão de brinquedos, livros, etc.
9 e 10 anos	Organização do espaço físico, guarda e manutenção dos materiais, divisão de brinquedos, livros, respeito aos horários.
11 e 12 anos	Organização do espaço físico, guarda e manutenção dos materiais, respeito aos horários, papel de cada um no grupo para o alcance de metas coletivas.
13 a 15 anos	Organização do espaço físico, guarda e manutenção dos materiais, respeito aos horários, papel de cada um no grupo para o alcance de metas coletivas e como corresponsável na realização de atividades e decisões a serem tomadas pelo grupo.

MÃOS À OBRA



Construção de Combinados

- 1- Inicie propondo às crianças e aos adolescentes que façam uma pesquisa sobre regras.
- 2- Peça para que façam um levantamento das principais leis (regras) que regem nosso país (Constituição) e quais suas funções.
- 3- Pergunte ao grupo: como seria a vida em sociedade se as regras não existissem?
- 4- Com adolescentes, é possível realizar pesquisas sobre as leis (regras) de outros países, refletindo sobre o reflexo das mesmas na cultura, hábitos e costumes da população.
- 5- Discuta com o grupo sobre a importância de criarem regras para organizar e melhorar as relações do grupo, enfatizando que serão elaboradas por eles, cabendo a cada um contribuir para que sejam respeitadas.
- 6- Em roda, pergunte ao grupo: o que devemos fazer para que tenhamos melhor convívio em grupo? Liste as repostas.
- 7- Logo depois, pergunte: o que devemos evitar para que tenhamos um bom convívio em grupo e nossos objetivos sejam alcançados?
- 8- Para finalizar, solicite que todos os envolvidos assinem o documento e deixe exposto em local visível na sala.
- 9- Sempre que necessário, revise os combinados, envolvendo o grupo em seu cumprimento.
- 10- Se houver necessidade, o grupo poderá acrescentar ou tirar elementos do documento.



Cartografia / Mapeamento

A cartografia pode ser explicada como um processo de investigação e produção de conhecimento a partir de um território. O processo de mapear ou cartografar é composto pelo levantamento de informações objetivas e subjetivas em relação a um espaço com o objetivo de compreendê-lo melhor.

Por meio da cartografia, as crianças e os adolescentes poderão conhecer a história da fundação do bairro, os estilos de vida dos moradores, identificar o que existe de bom e os principais desafios encontrados pelos moradores da região.

A partir do levantamento dessas informações, poderão ampliar seus conhecimentos em relação a suas raízes, refletir sobre seus direitos e deveres como moradores desse território, levantar propostas de intervenção positiva,

envolvendo as famílias e a população em projetos para qualificar as condições de vida na região.

Propostas por faixa etária

6 a 8 anos

Mapeamento do espaço da organização social: como é? Por que é assim? Como cada um vê esse espaço? O que cada um espera dele?

9 e 10 anos

Mapeamento do Bairro: história do Bairro, história de vida dos moradores, mapeamento dos recursos conhecidos pelas crianças e pelas famílias, descoberta de novos recursos.

MÃOS À OBRA**Cartografia**

1. Comece a atividade com uma roda de conversa sobre a comunidade e faça um levantamento sobre as informações que o seu grupo possui sobre o território.
2. Em seguida, promova encontros para o planejamento da cartografia, discuta sobre os materiais que serão necessários, a quantidade de dias, a forma de registro (fotos, entrevistas, desenhos)
3. Divida as tarefas e defina os responsáveis por cada uma. Nunca faça isso sozinho, é imprescindível identificar e ouvir as preferências e habilidades das crianças e dos adolescentes.
4. Depois de definido quem fará o quê, o grupo irá caminhar e explorar o bairro identificando seus recursos e os desafios.
5. Ao final do mapeamento, estimule as crianças e os adolescentes a discutirem sobre a comunidade e promova reuniões para que o grupo avalie o processo.

GLOSSÁRIO**Protagonismo Juvenil**

De acordo com o dicionário Aurélio, a palavra protagonista vem do grego *protagonistés*, que significa o principal lutador, o personagem principal de uma peça dramática.

Desenvolver o protagonismo juvenil é envolver o adolescente em uma participação construtiva, sobre as questões referentes à sua fase de vida, contexto comunitário e questões sociais que os afetam.

Atuar de maneira coerente com os princípios do protagonismo juvenil é entender o jovem como agente de transformação, como parte da solução para os problemas sociais.

COSTA, Antonio Carlos Gomes. *Protagonismo Juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.



Projeto de Intervenção Protagônica Revitalizando os Espaços de Lazer da Comunidade, Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana Villa

Projeto de Intervenção

Os projetos de intervenção na comunidade são atividades que propiciam participação ativa e protagônica do adolescente, partindo de um processo investigativo e questionador sobre os problemas de sua comunidade, passando pelos sonhos e desejos individuais e coletivos para aquele espaço e finalizando com a construção de possibilidades de intervenção na busca da resolução do problema.

Segundo Antonio Carlos Gomes da Costa, a relação do educador com o adolescente passa por três etapas: a de dependência, na qual o processo ainda é conduzido somente pelo adulto; a de colaboração, em que adolescente e educador dividem funções e tomam decisões em conjunto e, por último, a da autonomia, quando o adolescente conduz o processo, sem ajuda do educador.

O educador deve ter o compromisso de cuidar desse processo, a ponto de que sua função seja a de motivar o adolescente a enfrentar as dificuldades, contribuindo de forma que o coloque não apenas como receptor de informações, mas faça com que ele também tenha uma atitude investigativa em relação ao seu contexto comunitário e em relação à sociedade de maneira geral.

É papel do adulto, nesse processo, promover espaços de discussão, que sejam acolhedores, inspirando confiança, no qual todos possam colocar suas opiniões em relação ao problema em questão, propondo sugestões para solucioná-los.

O educador deve estar presente em todas as etapas dos projetos de intervenção, sempre com a intenção de promover a autonomia dos adolescentes. O papel do adulto não é só fazer com que o grupo funcione de forma adequada, mas de criar condições para que, a partir das questões referentes à sua comunidade, o grupo seja capaz de compreender questões relacionadas aos seus direitos, deveres, em relação à ação do poder público em seu território, conhecer as políticas públicas relacionadas aos

temas em questão, aprender a atuar de maneira cidadã e coerente com os princípios da democracia. A mediação do educador também deve garantir a articulação com outros atores e recursos da comunidade, visando promover condições adequadas para a efetivação dos resultados dos projetos elaborados pelos adolescentes.

Por meio dessa proposta, os adolescentes também desenvolvem o autoconhecimento e a autoestima, pois, ao buscarem estratégias para solucionar os problemas que os afetam, tomam consciência das habilidades que já possuem, sendo estimulados a adquirir novos conhecimentos e capacidades.



Projetos de Intervenção protagônica, Revitalizando os Espaços de lazer da comunidade, Centro de Promoção Humana São Joaquim Santana Villa

MÃOS À OBRA



Projetos de Intervenção na Comunidade

- 1- Inicie o processo convidando o grupo a mapear a comunidade, identificando recursos e desafios, dívida

- as tarefas e defina os responsáveis por cada uma. Nunca faça isso sozinho, é imprescindível identificar e ouvir as preferências e habilidades dos adolescentes.
- 2- Em seguida promova encontros para o planejamento da cartografia, discuta com o grupo sobre os materiais que serão necessários, a quantidade de dias, a forma de registro (fotos, entrevistas, desenhos), etc.
 - 3- Depois de definida a divisão de tarefas durante o processo cartográfico e já com todo o material necessário, é hora de ir para a rua e colocar em prática.
 - 4- Ao final do mapeamento, faça reuniões sistemáticas com o grupo para organização do material coletado e promova discussões sobre os recursos e desafios encontrados na comunidade pelo grupo.
 - 5- Depois de todos terem clareza sobre os recursos e necessidades do bairro, defina com o grupo o problema a ser cuidado por eles por meio de um projeto, considerando seus desejos e sonhos para o espaço.
 - 6- Faça encontros com o grupo para iniciar a escrita do projeto, criando a estrutura com objetivos, métodos, orçamentos, parceiros (UBS, escolas, comércio local, etc.) e materiais necessários.
 - 7- Promova momentos para que o grupo se aprofunde na temática escolhida, buscando informações, por exemplo, se o problema a ser cuidado se refere ao lixo na comunidade, viabilize encontros para que o grupo pesquise sobre os impactos no meio ambiente, experiências de sucesso sobre reciclagem, etc.
 - 8- Após a etapa de construção do projeto é hora de executá-lo. Não esqueça que a articulação com a rede local é fundamental para alcançar os resultados esperados.
 - 9- Após a execução do projeto, promova reuniões para que o grupo avalie o processo.

Como deve agir o educador social para efetivar o Direito à Participação?



Segundo Piaget, o adulto tem papel fundamental no desenvolvimento da criança na passagem da heteronomia para a autonomia. O adulto deve estabelecer junto às crianças e aos adolescentes relações de comportamentos autônomos (motivá-los a dar suas opiniões, negociar, analisar regras e participar de tomadas de decisão). Dessa forma, é essencial o papel do educador social, como agente fomentador de posturas protagônicas e propositivas, por parte das crianças e dos adolescentes. Seguem abaixo alguns critérios que podem orientar a atuação do educador social, quanto ao trabalho socioeducativo de estímulo à participação infantojuvenil.

1- O educador valoriza e respeita as diversas opiniões e pontos de vistas das crianças e dos adolescentes.

O educador deve demonstrar disponibilidade para ouvir e acolher as diversas opiniões das crianças e dos adolescentes. Deve promover espaços para que aprendam a lidar com a diversidade e a respeitar diversos pontos de vistas.

2- O educador envolve as crianças e os adolescentes na tomada de decisões referentes à organização dos espaços, questões relacionadas à convivência grupal e ações em articulação com a comunidade, considerando a faixa etária, níveis de desenvolvimento, ritmos e perfis.

O educador deve criar momentos na rotina, para que as crianças e os adolescentes expressem suas vontades e desejos para aquele espaço. Crianças e adolescentes devem ser envolvidos nas tomadas de decisão, deixando claro o quanto as suas opiniões são importantes para todos no espaço socioeducativo. Portanto, o educador deve frequentemente convidar o grupo a pensar e criar propostas para

as diversas questões que os envolvem, como: na ambientação do espaço físico, propostas para o cardápio, criação de regras e contrato de convivência.

3- O educador planeja atividades de maneira compartilhada com as crianças e os adolescentes.

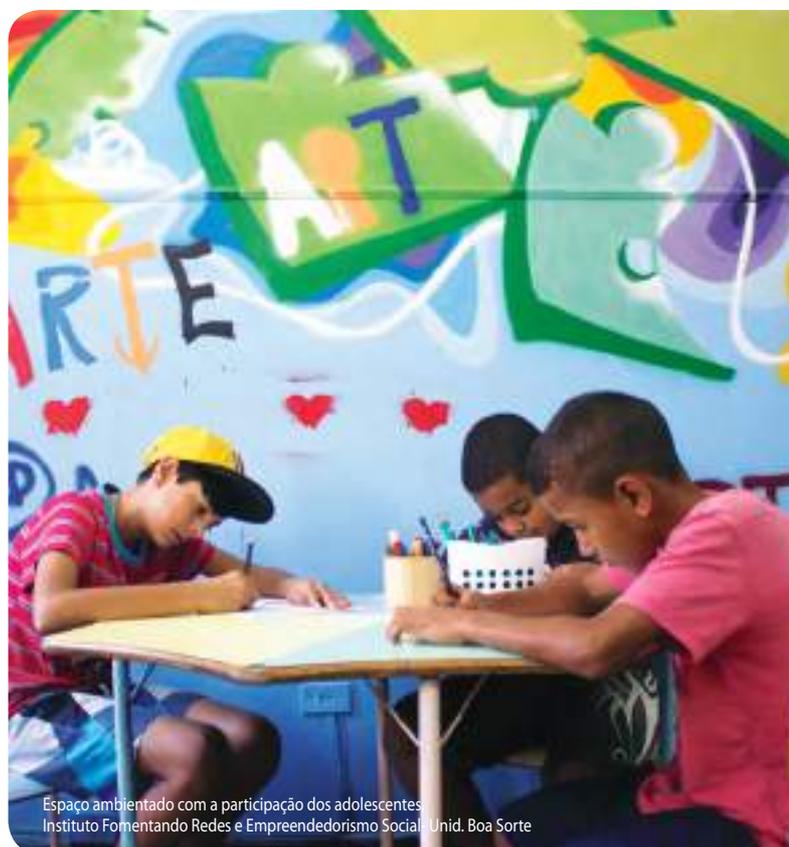
É importante que as crianças e os adolescentes sejam envolvidos no planejamento das atividades a serem realizadas no espaço socioeducativo. Para isso, o educador deverá considerar os níveis de autonomia de seu grupo, criando estratégias para o desenvolvimento do senso de coletividade e responsabilidade com a realização das atividades e em função dos objetivos a serem alcançados pelo grupo.

4- O educador promove rodas de conversa e debates para discutir com crianças e adolescentes temas relacionados à sua realidade e que estão em pauta nos meios de comunicação.

É importante que sejam promovidos momentos para que as crianças e os adolescentes possam discutir sobre temas de seu interesse, trazendo suas dúvidas, opiniões, necessidades e questionamentos. O educador social deve ser capaz de ampliar o repertório de informações do grupo, contribuindo para que reflitam e desenvolvam o senso crítico sobre as questões que impactam seu cotidiano, podendo tomar decisões e agir de maneira mais propositiva.

5- O educador envolve as crianças e os adolescentes em ações de mapeamento do seu bairro, para que identifiquem os recursos, os desafios e proponham intervenções.

Proporcionar às crianças e aos adolescentes o reconhecimento das questões que envolvem sua comunidade é essencial para que aprendam a atuar na vida pública. Ao analisarem o funcionamento das políticas públicas em seu bairro, as principais dificuldades enfrentadas pelos moradores, a ausência de atuação da população em relação às tomadas de decisão e monitoramento da ação do Estado em seu bairro,



Espaço ambientado com a participação dos adolescentes
Instituto Fomentando Redes e Empreendedorismo Social Unid. Boa Sorte

aprendem sobre a vida em sociedade, refletem sobre seus direitos e suas responsabilidades como cidadãos.

Para isso, é essencial que o educador social proponha atividades com as quais crianças e adolescentes possam mapear os pontos fortes e os desafios do seu bairro, analisando os impactos dessa realidade em suas formas de vida e da comunidade, criando estratégias para atuarem de maneira coletiva, tomando decisões de maneira responsável e coerente com os princípios democráticos.

Como deve ser o espaço físico?

O espaço socioeducativo deve ser organizado de maneira que as crianças e os adolescentes se sintam acolhidos, motivados a participar e a fazer propostas a favor do alcance dos objetivos comuns ao grupo.

Seguem abaixo algumas propostas para a adequação do espaço físico, de maneira a garantir o direito à participação de crianças e adolescentes:

1- A organização do espaço físico é feita com cuidado, criatividade e expressa interesses, escolhas e gostos das crianças e dos adolescentes.

O exercício da participação também está relacionado à maneira como o ambiente físico é constituído. É importante que o espaço expresse os desejos e as necessidades das crianças e dos adolescentes. Para isso é necessário criar condições para que façam escolhas sobre a ambientação, como por exemplo, cor e estilo da pintura da sala, disposição do mobiliário, construção do cantinho da leitura, etc.

2- Os combinados criados pelo grupo de crianças e adolescentes ficam expostos no espaço da Organização.

É importante que as regras de convivência, criadas e validadas pelo grupo, estejam expostas nos espaços da organização de maneira a desenvolver, nas crianças e nos adolescentes, o sentimento de pertencimento e responsabilidade em relação às questões do grupo, à realização das atividades e à manutenção do espaço físico.

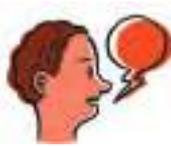
3- As atividades produzidas por crianças e adolescentes são valorizadas e expostas no espaço da Organização.

As imagens, cartazes e decorações utilizadas no espaço socioeducativo devem expressar os valores, crenças e intencionalidades da equipe de gestores e educadores para o trabalho junto às crianças e aos adolescentes. Sendo assim, a melhor maneira de tornar o espaço esteticamente agradável e favorável ao desenvolvimento desse grupo é utilizar suas próprias produções para esse fim.

Ao verem suas produções expostas nos espaços da organização, as crianças e os adolescentes sentem-se valorizados. Essa atitude reforça o sentimento de pertencimento,

incentiva a autoria e a liberdade de expressão. Essa iniciativa também contribui para o desenvolvimento do senso de responsabilidade com o espaço e o respeito às produções dos colegas.

Recapitulando



Como discutido nos itens anteriores, o direito à participação deve ser garantido às crianças e aos adolescentes, para que tenham oportunidades de desenvolver a autonomia e a capacidade de tomar decisões, agindo de maneira coerente com valores democráticos.

Foram apresentadas atividades para cada faixa etária, estratégias de organização do espaço físico e mediação do educador social, com o objetivo de oportunizar às crianças e aos adolescentes a compreensão sobre direitos e deveres, desenvolvimento do senso de coletividade, olhar crítico e fortalecimento do protagonismo frente às questões sociais.

Conceitos importantes como: democracia, direitos e autonomia foram apresentados, com o objetivo de ampliar o repertório do educador social e capacitá-lo para promover o direito à participação e à formação cidadã das crianças e dos adolescentes.

O quadro na página seguinte destaca os principais conteúdos discutidos no capítulo.

O que é o Direito à Participação?	O direito à participação está vinculado a criar oportunidades para que crianças e adolescentes possam se expressar, participando das decisões a serem tomadas na família, no espaço socioeducativo, na escola e na comunidade. O direito à participação se dá à medida que realizam experiências, nas quais são instigados a avaliar o impacto de suas atitudes para si próprios e para o grupo, exercitando e refletindo sobre o sentido de direitos e deveres.			
Conteúdos/Atividades	Rodas de Conversa Contribuir para que crianças e adolescentes desenvolvam o pensamento sobre as questões sociais e morais que os afetam. Para isso, essas atividades devem promover o sentimento de pertença e a coesão grupal.	Construção de Combinados Envolver, de maneira progressiva, crianças e adolescentes em processos de construção de regras e tomadas de decisão, proporcionando o desenvolvimento da compreensão de direitos e deveres.	Cartografia Ampliar a compreensão sobre as questões do bairro, a atuação do poder público e a participação da população local.	Projetos de Intervenção na Comunidade Propiciar a participação ativa e protagônica do adolescente, partindo de um processo investigativo e questionador sobre os problemas da comunidade, passando pelos sonhos e desejos individuais e coletivos e finalizando com a construção de possibilidades de intervenção, na busca da resolução do problema.
Principais habilidades a serem desenvolvidas nas 4 dimensões	Ser Conhecer suas raízes de origem e culturais.	Conviver Interagir de forma construtiva e solidária com seus pares, agentes comunitários e meio externo. Respeitar as diferenças étnicas e culturais.	Fazer Saber se localizar e circular no espaço comunitário. Valorizar e preservar o patrimônio de uso comum.	Conhecer Desenvolver a habilidade de se expressar perante diversos públicos. Ter consciência de seus direitos e deveres individuais e sociais.

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIAS

1. Programas Socioeducativos e o Direito ao Lúdico

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007. Acesso em 03/abr/2014

COSTA E SILVA, Tiago Aquino; GONÇALVES, K.G.F. *Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos*. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

CREPALDI, Roselene, FREYBERG, Adriana, TURINO, Célio. (Org.). *Programa Ludicidade: uma proposta para construção de política pública para a infância*. Realização Ato Cidadão. São Paulo: Ed. Libra Três, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T. M. – Cultura lúdica como parte da cultura da infância. Disponível em <http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=5>. Acesso em 04/0abr/2014.

KLISYS, Adriana e FONSECA, Edi. *Brincar e Ler para Viver: um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura*. São Paulo: Instituto Hedging-Grifo, 2008.

_____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO – Secretaria de Educação Básica Universidade Federal do R. G. do Sul – Projeto de Cooperação Técnica MEC e UFRGS para a Construção de Orientações Curriculares para a Educação Infantil – Práticas Cotidianas na Educação Infantil – Bases para a

Reflexão sobre as Orientações Curriculares – Maria Carmen Silveira Barbosa – Consultora – Brasília, 2009.

MELLO, S. A. Algumas implicações pedagógicas da Escola de Vygotsky para a educação infantil. *Pro-Posições* - Vol. 10 N° 1 (28)março de 1999. Disponível em: <http://www.proposicoes.fe.unicamp.br/~proposicoes/textos/28-artigos-mellosa.pdf>. Acesso em 05/abr/2014.

PIAGET, J. *O nascimento do símbolo na criança*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

Plano Nacional pela Primeira Infância 2011-2022 – proposta elaborada pela Rede Nacional Primeira Infância com ampla participação social. Disponível em: <http://primeirainfancia.org.br/wp-content/uploads/PPNI-resumido.pdf>. Acesso em 20 abr. 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

2. Programas Socioeducativos e o Direito à Cultura

BARBOSA, Ana M. e CUNHA, Fernanda P. *Abordagem Triangular no ensino das Artes e Cultura Visual*. São Paulo: Cortez, 2010.

BREDA, O. Capoeira com crianças no Rio de Janeiro: a capoeira como prática educativa transformadora. Disponível em: www.brincadeiradeangola.com.br. Acesso em 18/mai/2014.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007. Acesso em 07/mai/2014.

Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária – CENPEC. *Muitos Lugares para Aprender*. São Paulo: CENPEC / Fundação Itaú Social / Unicef, 2003.

COSTA E SILVA, Tiago Aquino; GONÇALVES, K.G.F - *Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos*. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

CREPALDI, Roselene, FREYBERG, Adriana, TURINO, Célio. (Org.) - *Programa Ludicidade: uma proposta para construção de política pública para a infância*. Realização Ato Cidadão. São Paulo: Ed. Libra Três, 2006.

HORTON, Paul Burleigh, HUNT, Chester L. *Sociologia*. São Paulo: McGraw-Hill, 1980.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, M. Tisuko. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. *Cultura lúdica como parte da cultura da infância*. Disponível em <http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=5>. Acesso em 07/ mai/2014.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO – Secretaria de Educação Básica Universidade Federal do R. G. do Sul – Projeto de Cooperação Técnica MEC e UFRGS para a Construção de Orientações Curriculares para a Educação Infantil – Práticas Cotidianas na Educação Infantil – Bases para a Reflexão sobre as Orientações Curriculares – Maria Carmen Silveira Barbosa – Consultora – Brasília, 2009.

MELLO, S. A. “Algumas implicações pedagógicas da Escola de Vygotsky para a educação infantil”. *Pro-Posições* - Vol. 10 N° 1 (28) março de 1999. Disponível em: <http://www.proposicoes.fe.unicamp.br/~proposicoes/textos/28-artigos-mello.pdf>. Acesso em 07 mai. 2014.

PIAGET, J. *O nascimento do símbolo na criança*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

Plano Nacional pela Primeira Infância 2011-2022 – proposta elaborada pela Rede Nacional Primeira Infância com ampla participação social. Disponível em: <http://primeirainfancia.org.br/wp-content/uploads/PPNI-resumido.pdf>. Acesso em 20/mai/2014.

READ, Herbert. *A educação pela arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

3. Programas Socioeducativos e o Direito à Informação

ARAUJO, Rafael. Internet e educação: a compreensão espaço-temporal e o civismo. E-Legis Eletrônica do Programa de Pós-Graduação da Câmara dos Deputados. E-Legis, n.7, - p. 59-72, 2º semestre 2011. Disponível em <http://bd.camara.leg.br/bd/handle/bdcamara/3/browse?value=Ara%C3%BAjo%2C+Rafael&type=author> Acesso em 12/mar/2014.

BRASIL. PISA 2012: *Matriz de avaliação de matemática – PISA 2012*. Brasília: INEP/MEC, 2013. Disponível em: http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/marcos_referenciais/2013/matriz_avaliacao_matematica.pdf Acesso em: 18/mai/2014.

CAMPOS, Alessandra et al. Construindo a educomunicação: relatos de experiências do Projeto Educom.rádio. *Imaginário*, São Paulo, v. 11, n. 11, dez. 2005. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-666-X2005000200010&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 18 mai 2014

CENTRO DE ESTUDOS DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO. TIC Educação 2012: Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras. São Paulo: CETIC, 2013. Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-educacao-2012.pdf>. Acesso em: 16/jan/2014.

COSCARELLI, Carla & RIBEIRO, Ana Elisa. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1996.

CAMARGO, M. A. “Manifeste-se, faça um zine!”: uma etnografia sobre “zines de papel” feministas produzidos por minas do rock (São Paulo, 1996-2007). *Cadernos Pagu* (UNICAMP. Impresso), v. 36, p. 155-186, 2011. Disponível: <file:///C:/Users/Ju/Documents/A%C3%87%C3%83O%20COMUNIT%C3%81RIA/2014/Educomunica%C3%A7%C3%A3o/27.pdf>. Acesso em: 22/jan/2014.

POZO, Juan Ignácio. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. *Revista Pátio*. Ano 8, ago/out 2004. Disponível em: <http://www.udemo.org.br/A%20sociedade.pdf>. Acesso em 23/abr/ 2014.

SETZER, Valdemar. “Dado, informação, conhecimento e competência”. (Publicado no jornal do Grupo Folha. *Folha Educação*. No. 27, out./nov. 2004, pp. 6 e 7) Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info-Folha.html>, acesso em 20/jan/2014.

SOARES, I. O. Mas, afinal, o que é educomunicação? *Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo*. São Paulo, 2004. Disponível em <http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/27.pdf>. Acesso em 18/05/2014.

SOARES, Magda, *Letramento: Um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

TORO, José Bernardo. “Códigos da Modernidade.” Tradução e adaptação: Prof. Antonio Carlos Gomes da Costa. Fonte: Site do *Modus Faciendi*: <http://www.modusfaciendi.com.br/>. Extraído em 18/fev/2001. Disponível em: <http://www.ufrn.br/sites/engenhodesonhos/mediateca/artigos/codigosdamodernidade.pdf>. Acesso em 20/jan/2014.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

4. Programas Socioeducativos e o Direito à Participação

BELLONI, M.L. Infância, mídias e educação: revisitando o conceito de socialização. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 57-82, 2007. Disponível em http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2007_01/5-Maria%20Luiza.pdf. Acesso em 21/mai/2014.

CENPEC; FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL, SMADS. “Parâmetros socioeducativos: proteção social para crianças, adolescentes e jovens: Igualdade como direito, diferença como riqueza.” *Caderno 3: o trabalho socioeducativo com crianças e adolescentes – 6 a 15 anos*. São Paulo: CENPEC; FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL, SMADS, 2007.

COSTA, Antonio Carlos Gomes. *Protagonismo Juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

FREITAS, Maria Virigina; PAPA, Fernanda de Carvalho. *Políticas Públicas: Juventude em Pauta*. São Paulo: Cortez: Ação Educativa: Fundação Friedrich Ebert, 2003.

McCOWAN, Tristan. “Os Fundamentos do Questionamento Crítico na Educação para a cidadania”. *Currículos sem fronteiras*. V.6, n.2, pp. 140-155, Jul/Dez 2006.

LA TAILLE, Yves de. *Limites: três dimensões educacionais*. São Paulo: Editora Ática, 1998.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. Tradução Elzon Leonardon. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

Fundada em 1967, a Ação Comunitária é uma organização sem fins lucrativos, criada e gerida por empresários, que luta contra a exclusão social em três frentes de atuação: o Centro de Desenvolvimento Integral, o Centro de Desenvolvimento Comunitário e o Centro de Orientação para o Trabalho. As atividades são realizadas de forma ampla e integrada por meio dos programas e projetos, guiadas com o objetivo de desenvolver o potencial do público atendido, capacitando-o para fortalecer suas competências e criar suas próprias oportunidades, em regiões de alta vulnerabilidade da cidade de São Paulo. Ao longo de 2013, foram realizados mais de 8400 atendimentos, considerando crianças, adolescentes, jovens, famílias, educadores e líderes comunitários.

A presente publicação é resultado dos trabalhos realizados com o apoio do Fundo Municipal da Criança e do Adolescente (FUMCAD), ao longo de 2013 e 2014, pelo Centro de Desenvolvimento Integral, que tem como objetivo melhorar a qualidade dos serviços socioeducativos, desenvolvendo tecnologias sociais no âmbito da assistência social, da cultura e da educação integral, assim como fortalecer as políticas de proteção social básica, para crianças e adolescentes de 0 a 18 anos.

O **Centro de Desenvolvimento Integral** atua executando vários programas de atendimento direto e indireto para crianças e adolescentes, como a **Formação Continuada de Educadores** que simboliza um importante ponto de encontro entre a Ação Comunitária e o público atendido; os programas **Crê-Ser** (de 5 a 15 anos) e **Preparação Para o Trabalho** (de 16 a 18 anos) que visam ampliar o autoconhecimento e as competências individuais de jovens e crianças, e colaborar para uma inserção positiva na vida produtiva. Todos os resultados das atividades realizadas com crianças e jovens são acompanhados por meio do Sistema de Avaliação de Mudanças e Impactos Sociais da **Ação Comunitária**.

A **Ação Comunitária** acredita que estas iniciativas, executadas de forma integrada com esforços do governo e da sociedade como um todo, contribuirão para a efetiva inclusão social das famílias, crianças e dos adolescentes.

Para saber mais acesse:

<http://www.acomunitaria.org.br>

<https://www.facebook.com/acaocomunitaria>



AÇÃO COMUNITÁRIA
PREPARANDO PESSOAS PARA A VIDA

