

PARÂMETROS DAS AÇÕES SOCIOEDUCATIVAS

IGUALDADE COMO DIREITO, DIFERENÇA COMO RIQUEZA



O TRABALHO SOCIOEDUCATIVO COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES - 6 A 18 ANOS



PREFEITURA DA CIDADE DE **SÃO PAULO**

SECRETARIA DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

REALIZAÇÃO

GILBERTO KASSAB
PREFEITO DA CIDADE DE SÃO PAULO

FLORIANO PESARO
SECRETÁRIO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL - SMADS

SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

PAULA GIULIANO GALEANO
SECRETÁRIA ADJUNTA

PAULO ANDRÉ AGUADO
CHEFE DE GABINETE

ASSESSORIA TÉCNICA DE PLANEJAMENTO
CAMILA IWASAKI
GLEUDA SIMONE TEIXEIRA APOLINÁRIO
NELI MARIA ABADE SELLES

ASSESSORIA DE RELAÇÕES INTERSETORIAIS
ANNA MARIA AZEVEDO

ASSESSORIA JURÍDICA
SONIA MARIA ALVES DE SOUZA

COORDENADORIA DE GESTÃO ADMINISTRATIVA
CÉLIA HATSUKO HIGASHI

COORDENADORIA DE GESTÃO DE BENEFÍCIOS
SÉRGIO DA HORA RODRIGUES

COORDENADORIA DO OBSERVATÓRIO DE POLÍTICAS SOCIAIS
MARCELO KAWATOKO

COORDENADORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
LAURA APARECIDA CHRISTIANO SANTUCCI

COORDENADORIA DE PROTEÇÃO SOCIAL BÁSICA
IVONE PEREIRA DA SILVA

PROTEÇÃO ESPECIAL – SÃO PAULO PROTEGE CRIANÇA/ADOLESCENTE
JOSÉ CARLOS BIMBATTE JÚNIOR

PROTEÇÃO ESPECIAL – SÃO PAULO PROTEGE ADULTO
SIMONI BAUSELLS PIRAGINE

SUPERVISÃO DE ASSISTÊNCIA SOCIAL DAS SUBPREFEITURAS

AF: MARIÂNGELA SANT'ANA DA SILVA

AD: ROSELI GOMES ARREFANO

BT: MARIA ANGELINA CAMPI PIRES CASTANHO

CL: ELIANA OLLER RICART

CS: ANGELA GONÇALVES MARQUES

CT: INDIANA DEL-FRÉ LUDVIGER

CV: JOÃO CARLOS GONÇALVES AMORIM

EM: AMAURY PEREIRA DE CARVALHO

FO: RITA DE CÁSSIA QUADROS DALMASO

G: MÁRCIA TEIXEIRA DA SILVA

IP: ANA MARIA CAPITANI

IQ: MARIA SHIRABAYASHI DE CASTRO PORTO

IT: MÁRCIA CASSIANA ROSA

JÁ: CÉLIA REGINA SILVEIRA DE SALLES TEIXEIRA

JT: KÁTIA VERÔNICA COSTA RIBEIRO

LA: LEILA NORDI MURAT

MB: MARIA APARECIDA JUNQUEIRA

MG: CRISTINA KLINGSPIEGEL

MO: GLAUCE REGINA KIELIUS

MP: MARIA JANICE SOUZA

PA: VALDENIRA MARIA VIEIRA

PE: MARIA EUGENIA ACURTI PIRES

PI: ZILAH DAIJO KUROKI

PJ: ANA ROSA COSTA RIBEIRO MAIA

PR: RENATA CUNHA ZAMBERLAN

AS: LUCIANA HINSCHING

SE: ANGELA ELIANA DE MARCHI

SM: CRISTIANE ALVES DOS SANTOS

ST: VIVIAN DA CUNHA SOARES GARCIA

VM: SYLVIA MARIA JORDÃO DE CAMPOS

VP: ROSANGELA MEDINA LEÃO

PARCERIA

FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL
VICE-PRESIDENTE
ANTONIO JACINTO MATIAS

SUPERINTENDENTE
ANA BEATRIZ PATRICIO

COORDENADORA DO PROJETO
ISABEL CRISTINA SANTANA

COORDENAÇÃO TÉCNICA
CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM EDUCAÇÃO, CULTURA
E AÇÃO COMUNITÁRIA - CENPEC

PRESIDÊNCIA
MARIA ALICE SETÚBAL

COORDENAÇÃO GERAL
MARIA DO CARMO BRANT DE CARVALHO

COORDENAÇÃO DA ÁREA DE COMUNICAÇÃO E COMUNIDADE
MARIA JÚLIA AZEVEDO

CRÉDITOS DA PUBLICAÇÃO

COORDENAÇÃO CENPEC
ALEXANDRE ISAAC

COORDENAÇÃO SMADS
PAULA GIULIANO GALEANO
NELI MARIA ABADE SELLES
IVONE PEREIRA DA SILVA
ILZA VALÉRIA MOREIRA JORGE

ASSESSORIA

MARIA DO CARMO BRANT DE CARVALHO
MARIA JÚLIA AZEVEDO
MARIA CRISTINA S. ZELMANOVITS
CAROLA CARBAJAL ARREGUI
ROSA JAVELBERG
LUCIANA MOURÃO

AU ORIA

ALEXANDRE ISAAC
ALINE ANDRADE
ANA CECÍLIA CHAVES ARRUDA
ANDREA REGINA INFORZATO
CAROLA CARBAJAL ARREGUI
MARIA CRISTINA ROCHA
MARIA CRISTINA S. ZELMANOVITS
MARIA DO CARMO BRANT DE CARVALHO
WALDEREZ NOZÉ HASSENPFUG

EDIÇÃO

MARIA JÚLIA AZEVEDO
MARIA CRISTINA ROCHA
ANTÔNIO GIL

COLABORAÇÃO

ISA GUARÁ
LÍGIA DUQUE PLATERO
LOURDES GRANJA
NÚCLEOS SOCIOEDUCATIVOS DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
RENATA MORAES ABREU

LEI URA CRÍICA

SECRETARIA MUNICIPAL DE COORDENAÇÃO DAS SUBPREFEITURAS
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES E LAZER
SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL –
EQUIPES TÉCNICAS DE PROTEÇÃO SOCIAL BÁSICA, PROTEÇÃO SOCIAL
ESPECIAL E ESPAÇO PÚBLICO DO APRENDER SOCIAL
SAS BUTANTÃ
SAS ERMELINO MATARAZZO
ASSOCIAÇÃO AMIGOS DO JARDIM REIMBERG
ASSOCIAÇÃO CRIANÇA BRASIL – NSE SANTA ROSA I
ASSOCIAÇÃO DOS MORADORES DO JARDIM ARCO ÍRIS
CENTRO DE ASSISTÊNCIA E PROMOÇÃO SOCIAL NOSSO LAR – CENLEP
E ESPAÇO GENTE JOVEM
CENTRO DE PROMOÇÃO SOCIAL BORORÉ
CENTRO SOCIAL BOM JESUS – NSE LUCA
INSTITUTO ROGACIONISTA – NSE ROGACIONISTA
OBRA SOCIAL DOM BOSCO
PROGRAMA COMUNITÁRIO DA RECONCILIAÇÃO
UNIÃO DOS MORADORES DA COMUNIDADE SETE DE SETEMBRO

ILUS RAÇÕES

BIBA RÍGO
E ILUSTRAÇÕES INSPIRADAS EM DESENHOS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES
FREQUENTADORES DOS SERVIÇOS SOCIOEDUCATIVOS

EDI ORAÇÃO E PRODUÇÃO GRÁFICA

PROPOSTA EDITORIAL (SÃO PAULO/SP)
PROJETO GRÁFICO, EDIÇÃO E DIREÇÃO DE ARTE
BETH LIMA
TRATAMENTO DE IMAGENS
LEANDRO PEREIRA DA SILVA

IMPRESSÃO

IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

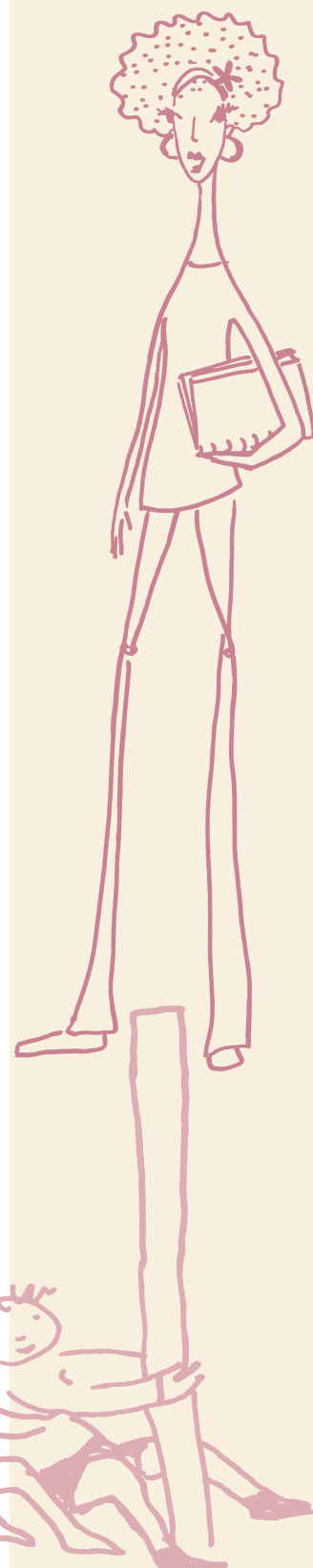
IRAGEM

5.000 EXEMPLARES

COPYRIGHT © BY SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL
E CENPEC
SÃO PAULO, 2007

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	5
2. FUNCIONAMENTO DOS CENTROS PARA CRIANÇA, ADOLESCENTE E JUVENTUDE	6
3. PARÂMETROS SOCIOEDUCATIVO	11
3.1 CRIANÇAS DE 6 A 12 ANOS	11
3.2 ADOLESCENTES DE 12 A 15 ANOS	15
3.3 ADOLESCENTES JOVENS DE 15 A 18 ANOS	20
4. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS ARTICULADAS	26
4.1 CARTOGRAFIA COMO INSTRUMENTO DE PESQUISA-AÇÃO	26
4.2 A GESTÃO DA APRENDIZAGEM NO TRABALHO COM PROJETOS	30
5. AÇÃO SOCIOEDUCATIVA EM MOVIMENTO	33
5.1 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 6 A 12 ANOS	33
5.1.1 TEMA – MINHA TURMA E EU	33
5.1.2 TEMA – MINHA HISTÓRIA, NOSSA HISTÓRIA	44
5.1.3 TEMA – MEIO AMBIENTE	56
5.1.4 TEMA – ARTE	59
5.1.5 TEMA – ARTE DO MOVIMENTO	75
5.1.6 TEMA – SAÚDE	80
5.1.7 TEMA – JOGOS E BRINCADEIRAS	84
5.1.8 TEMA – JOGOS POPULARES	93
5.1.9 TEMA – JOGOS VINCULADOS AOS ESPORTES	96
5.2 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 12 A 15 ANOS	100
5.2.1 TEMA – IDENTIDADE	100
5.2.2 TEMA – FAMÍLIAS	102
5.2.3 TEMA – ARTE	105
5.2.4 TEMA – MANIFESTAÇÕES POPULARES	111
5.2.5 TEMA – SAÚDE	115
5.2.6 TEMA – MEIO AMBIENTE	118
5.2.7 TEMA – JOGOS E BRINCADEIRAS	123
5.3 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 15 A 18 ANOS	128
5.3.1 TEMA – CARTOGRAFIA DOS TERRITÓRIOS DOS JOVENS	128
5.3.2 TEMA – CARTOGRAFIAS DOS TERRITÓRIOS DA COMUNIDADE E DA CIDADE	137
5.3.3 TEMA – SAÚDE	178



PROTEÇÃO SOCIAL PARA A INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E JUVENTUDE



Ficha catalográfica elaborada pelo Centro do Conhecimento da Assistência Social – CECOAS/ESPASO/CGP/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. / CENPEC – São Paulo : SMADS ; CENPEC ; Fundação Itaú Social, 2007. 180p. il. ; 21 cm.

1. Crianças e adolescentes – Ação social – São Paulo (SP) 2. Crianças e adolescentes – Assistência em instituições – São Paulo (SP) 3. Jovens – Ação social – São Paulo 4. Jovens – Assistência em instituições – São Paulo (SP) I. CENPEC. II. Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária. III. São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Assistência e Desenvolvimento Social. IV. Fundação Itaú Social.

1. APRESENTAÇÃO



material que temos o privilégio de compartilhar por meio desta publicação ***Parâmetros Socioeducativos: proteção social para crianças, adolescentes e jovens*** foi produzido no escopo de uma parceria que conjugou os esforços e interesses da Secretaria Municipal de Assistência e Desenvolvimento Social de São Paulo, da Fundação Itaú Social e do Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária.

Esta publicação pretende ser fomentadora de práticas socioeducativas cada vez mais efetivas em garantir proteção às crianças e adolescentes de territórios vulnerabilizados do Município de São Paulo.

No enfrentamento deste desafio foram formuladas metas de aprendizagem para as diferentes faixas etárias e referências metodológicas e didáticas como fomento, fortalecimento ou redirecionamento das práticas em curso.

O material é um conjunto de três cadernos:

Caderno 1: Síntese

Apresenta uma síntese dos aspectos primordiais e de interesse mais abrangente. Destina-se a educadores e gestores de programas e políticas socioeducativas.

Caderno 2: Conceitos e políticas

Explicita as concepções orientadoras e a configuração da política de assistência no escopo socioeducativo para a infância e juventude. Destina-se a educadores e gestores de programas.

Caderno 3: Trabalho socioeducativo com crianças e adolescentes de 6 a 18 anos

Contém orientações sobre o funcionamento dos serviços socioeducativos, as metas de aprendizagem, as referências metodológicas e um repertório de atividades. Destina-se a educadores e gestores de programas voltados a esta faixa etária.

Esta produção traz consigo uma abertura para o diálogo, pois se coloca como uma primeira edição que pretende ser aperfeiçoada a partir da implementação de práticas que a utilizem como referência. Este aperfeiçoamento pretende uma segunda edição que oriente a próxima década nos trabalhos socioeducativos.

FLORIANO PESARO
SECRETÁRIO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA E DESENVOLVIMENTO SOCIAL - SMADS

ANTONIO J. MATIAS

MARIA DO CARMO BRANT DE CARVALHO



2. FUNCIONAMENTO DOS CENTROS PARA CRIANÇA, ADOLESCENTE E JUVENTUDE

OBJETO

Oferece espaço de estar, de convívio e de participação para crianças e adolescentes de ambos os sexos, em horários alternados ao da escola ou diversificados e flexíveis.

OBJETIVO

Oferecer proteção social, como serviço de ação continuada a crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, assegurando espaços de referência e de participação, de relações de afetividade, de respeito e de autoridade que garantam a ampliação de seu universo de trocas culturais, o acesso à tecnologia e a experimentação da participação na vida pública.

TEMPO DE FUNCIONAMENTO

12 meses ao ano, com um mês de férias coletivas.

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

Carga horária de 40 horas semanais dividida em dois períodos diários que compõem 20 horas semanais cada um, em horário alternado ao do período escolar (considerar o horário dos sistemas de ensino) – sendo opcional (considerando as condições de segurança e econômicas da organização) a abertura aos finais de semana, articulando as parcerias locais como, por exemplo, as unidades de educação, de esporte, de cultura, etc. As ofertas de atividades para os adolescentes devem ter horário flexível, não demandando compromisso para todos os dias da semana.

FORMAS DE ACESSO

A admissão de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade e risco social é feita por meio de encaminhamento do CRAS, após discussão com os profissionais que atuam nos centros ou por acesso direto ao serviço, devendo este compartilhar as informações com o CRAS.

ABRANGÊNCIA

Prioritariamente do distrito ou região de moradia.

LOGÍSTICA E INFRA-ESTRUTURA

As referências presentes nos quadros ao lado têm um caráter de metas e não de condicionantes.



ESPAÇO FÍSICO	MATERIAIS
<ul style="list-style-type: none"> • SALAS DE ATIVIDADES • ESPAÇO DE ESTAR E DE CONVÍVIO • ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA INTERGERACIONAL • BRINQUEDOTECA • BIBLIOTECA COM ÊNFASE EM LIVROS APROPRIADOS PARA A IDADE • VIDEOTECA • SALA DE INFORMÁTICA • QUADRA E ÁREA LIVRE 	<ul style="list-style-type: none"> • MATERIAL PEDAGÓGICO • MATERIAL DE HIGIENE PESSOAL • JOGOS COOPERATIVOS E INTERATIVOS (RPG) • MATERIAIS ESPORTIVOS • APARELHO DE SOM, VÍDEO, DVD E TV • VENTILADOR • COMPUTADORES COM ACESSO À INTERNET

ALIMENTAÇÃO	TRANSPORTE
<ul style="list-style-type: none"> • REFEIÇÃO TIPO "SELF SERVICE" • LANCHE • DEFINIÇÃO DE PADRÃO DE QUALIDADE (REFEIÇÃO BALANCEADA) • QUANTIDADE ADEQUADA 	<ul style="list-style-type: none"> • GARANTIA DE TRANSPORTE PARA VISITAS E ACESSOS AO CIRCUITO CULTURAL, EXPLORAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO EM DIVERSOS ESPAÇOS PÚBLICOS DA CIDADE.

PROFISSIONAIS DESEJÁVEIS (Considerando centros com 40 horas semanais)
<ul style="list-style-type: none"> • 1 COORDENADOR SOCIOEDUCATIVO PARA CADA UNIDADE, 24 HORAS SEMANAIS, NÍVEL MÉDIO COMPLETO OU SUPERIOR; • 1 ORIENTADOR SOCIOEDUCATIVO PARA CADA 20 USUÁRIOS, NÍVEL MÉDIO COMPLETO, 40 HORAS SEMANAIS; • 1 ORIENTADOR SOCIOEDUCATIVO ASSISTENTE PARA CADA UNIDADE, NÍVEL MÉDIO COMPLETO; • 1 AUXILIAR ADMINISTRATIVO PARA CADA 180 CRIANÇAS E MAIS UM A CADA ACRÉSCIMO DE 200 CRIANÇAS. • 1 COZINHEIRO PARA CADA UNIDADE QUE SERVE ALMOÇO OU JANTAR, 40 HORAS SEMANAIS, NÍVEL FUNDAMENTAL COMPLETO; • 1 AUXILIAR DE COZINHA PARA CADA 60 USUÁRIOS DO SERVIÇO, 40 HORAS SEMANAIS, NÍVEL FUNDAMENTAL SUPERIOR À 5ª SÉRIE; • 1 AUXILIAR DE LIMPEZA PARA CADA 60 USUÁRIOS DO SERVIÇO, 40 HORAS SEMANAIS, NÍVEL FUNDAMENTAL SUPERIOR À 5ª SÉRIE.



GESTÃO DOS CENTROS PARA CRIANÇA, ADOLESCENTE E JUVENTUDE

ARTICULAÇÃO

- ✗ Considerar o espaço físico como integrante da rede territorial, funcionando como pólo educativo e cultural da comunidade (oferecendo aos finais de semana e à noite cursos, sessões de cinema, teatro, música, etc.);
- ✗ Articular centros de voluntariado e universidades para compor grupos de voluntários e estagiários;
- ✗ Articular os recursos da comunidade para a prática de esportes;
- ✗ Articular as universidades para o estabelecimento de programas de bolsas para os profissionais;
- ✗ Articular parcerias (com o poder público e o setor privado) para adequações no espaço físico, aquisição de materiais, transporte e acesso aos recursos culturais e esportivos da cidade;
- ✗ Realizar atividades conjuntas com os demais serviços locais, por meio da construção de redes de convivência;
- ✗ Respeitar a autonomia das organizações, consideradas sua realidade física, humana, social e os recursos da vizinhança;
- ✗ Articular ações intersecretariais e intergovernamentais para possível concessão de bolsa auxílio, integrada a outros programas e serviços e/ou em parceria com fundações, Fundo Municipal da Criança e do Adolescente e doações da iniciativa privada;
- ✗ Articular diversas secretarias para proposição de programas de geração de renda para as famílias.



PRODUÇÃO DE INFORMAÇÃO

- ✍ Informatizar os serviços e capacitá-los para o uso de tecnologias;
- ✍ Garantir a divulgação das atividades culturais da cidade;
- ✍ Estimular estudos sobre ONGs e seu papel, em parceria com centros de pesquisa de universidades, agências de fomento como a Fapesp, etc.;
- ✍ Facilitar o fluxo de informação para a rede de serviços;
- ✍ Divulgar os serviços para (re)conhecimento das ações desenvolvidas;
- ✍ Cadastrar usuários e manter atualizado o Banco de Dados do Cidadão (usuários da Assistência Social) e de suas famílias;
- ✍ Atualizar banco de dados das organizações e dos serviços socioassistenciais informatizados (online ou de acesso local) ou de forma manual, em caráter provisório.

RECURSOS FINANCEIROS

- Considerar o custeio do:
- ✗ Planejamento das atividades
 - ✗ Recursos humanos
 - ✗ Despesas de manutenção
 - ✗ Produção de informações



TRABALHO SOCIAL

- ◆ **ACOLHIDA, INFORMAÇÃO E ORIENTAÇÃO INDIVIDUAL:**
 - Encaminhamentos monitorados para a rede de proteção e demais serviços correspondentes às necessidades pessoais e familiares detectadas;
 - Encaminhamentos para ações específicas de saúde (campanhas de saúde pública, de vacinação e de prevenção de doenças);
 - Encaminhamentos específicos para grupos de convivência no bairro.
- ◆ Articulação com a rede de serviços do distrito e da subprefeitura para garantir o acesso dos beneficiários;
- ◆ Trabalho em grupo para o desenvolvimento de capacidades, fortalecimento de vínculos relacionais e redução de estresse familiar e urbano;
- ◆ Grupos de apoio vivencial e fortalecimento de competências familiares;
- ◆ Orientação familiar e acompanhamento dos procedimentos para a obtenção dos benefícios da Previdência e Assistência Social, entre outros;
- ◆ Banco de talentos;
- ◆ Inserção de crianças/adolescentes com deficiência, de adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa em meio aberto e de outros serviços de proteção social especial.

PLANEJAMENTO

- * Garantir padrão de qualidade das ações;
- * Planejar as ações e replanejá-las sempre que necessário, de acordo com as diretrizes técnicas e operacionais definidas pela SMADS e com as propostas apresentadas pelos usuários e pela comunidade (termo de convênio), de modo a orientar a obtenção de resultados;
- * Contemplar, no planejamento, ações sistemáticas com as famílias, adotando a metodologia do Programa Ação Família – viver em comunidade;
- * Planejar e realizar atividades conjuntas com os demais serviços locais, por meio da construção de redes de convivência;
- * Respeitar a autonomia das organizações, considerando sua realidade física, humana, social e os recursos da vizinhança;
- * Flexibilizar horários do atendimento, para que os adolescentes possam freqüentar outros serviços, oficinas e cursos na comunidade;
- * Definir instrumentos de registro do trabalho: (planejamento e execução) de maneira a possibilitar seu conhecimento, divulgação, avaliação e replanejamento;
- * Destinar carga horária (16 horas mensais) para planejamento e reunião com as famílias;
- * Destinar carga horária (16 horas mensais) para planejamento e atividade conjunta dos adolescentes e suas famílias;
- * Planejar estações de vivência para o primeiro emprego;
- * Planejar a ação de equipe multiprofissional voluntária e de estagiários;
- * Formar comissões de famílias para a gestão participativa.

AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

1. Facilitar a visita técnica da SAS e da SMADS à ONG executora para:
 - Monitorar e avaliar com os gestores a rotina da organização, identificando conquistas e desafios do trabalho;
 - Refletir em conjunto com técnicos e profissionais da ONG sobre as próximas etapas do plano de trabalho;
 - Coletar informações e impressões junto aos profissionais, às famílias e às crianças, adolescentes e jovens para o replanejamento do plano de formação.
2. Levantar informações para o monitoramento utilizando diversos instrumentos e fontes (profissionais, jovens e registros). Favorecer a participação dos profissionais do serviço nas reuniões de supervisão;
3. Prestar esclarecimentos e informações relativos ao objeto do convênio solicitados pelas Supervisões de Assistência Social, SMADS, membros da Câmara Municipal, Conselho Municipal de Assistência Social e demais órgãos públicos competentes. O que significa assegurar as condições necessárias ao acompanhamento, supervisão, fiscalização e avaliação da execução e dos resultados do convênio (termo de convênio);
4. Estabelecer instrumentos de registro para suporte ao monitoramento;
5. Proceder ao registro sistemático do trabalho;
6. Planejamento e execução de maneira a possibilitar seu conhecimento, divulgação, monitoramento, avaliação e replanejamento;
7. Definir indicadores para o monitoramento de suas ações, compatíveis aos definidos para o conjunto das ações do município;
8. Indicadores mínimos para o monitoramento:
 - Número de jovens atendidos por idade;
 - Frequência/rotatividade/evasão;
 - Permanência na escola;
 - Condições do espaço físico (melhorias realizadas no mês);
 - Atividades executadas no mês;
 - Número de profissionais (desligamentos e contratos realizados no semestre – continuidade dos profissionais);
 - Qualificação da equipe (participação no semestre em encontros de formação);
 - Estética interna e do entorno (ações de intervenção no espaço);
 - Produção de cartografias do bairro, dos grupos familiares, etc.;
 - Participação dos adolescentes e de seus pais na gestão.
9. Indicadores de resultado:
 - Permanência e término do ensino fundamental e médio;
 - Formação de grupos de jovens (musical, de ação no meio ambiente, etc.);
 - Constituição e efetividade da Comissão de pais, na co-gestão;
 - Desenvolvimento de projeto de intervenção no ambiente do Centro/do entorno (residência e/ou Centro), na comunidade;
 - Conforto ambiental do entorno e das famílias.



3. PARÂMETROS SOCIOEDUCATIVOS



As ações socioeducativas aqui refletidas destinam-se a um grupo etário bastante extenso; por isso mesmo a necessidade de a todo momento destacarmos crianças, adolescentes e jovens.

A definição de recortes etários aqui apresentados segue uma lógica já praticada pelos Centros. No primeiro recorte – 6 a 12 anos – é possível pensar em dois subgrupos: 6 a 9 anos e 9 a 12 anos, considerando-se interesses e particularidades próprios a cada um desses grupos etários: o primeiro, ainda freqüente o primeiro ciclo do ensino fundamental que apresenta uma dinâmica escolar mais simples e o segundo, 9 a 12 anos, freqüente o segundo ciclo, com uma dinâmica escolar mais complexa. Nas demais faixas etárias as divisões são mais definidas do ponto de vista de suas particularidades: 12 a 15 anos – adolescência; 15 a 18 anos – juventude.

3.1. CRIANÇAS DE 6 A 12 ANOS

O início da escolaridade formal marca uma mudança de olhar da criança em relação a dois mundos: o das experiências vividas num espaço privado (a família, com seus laços afetivos, suas regras, sua rotina, seus saberes) e o das experiências a se viver no espaço público, na escola. Apesar de muitas delas já freqüentarem creches e escolinhas, com a entrada no mundo do conhecimento formal começa a exercitar com mais desprendimento sua independência dos membros da família.




Escola costuma ser um dos primeiros espaços públicos apresentados às crianças e, por sua organização e modo de ser, abre as portas de um mundo mais normativo e menos particularizado. Especialmente nesta fase da vida, escola e família precisam se reconhecer mutuamente para mediar o equilíbrio entre proteção, interdependência e autonomia.

O estímulo e o apoio à melhoria da aprendizagem escolar de todas as crianças devem perpassar a proposta sociopedagógica, reconhecendo as aprendizagens escolares como fundamentais, e associando-as às aprendizagens socioeducativas. Vale lembrar que esta valorização não significa repetição ou adoção da mesma lógica (homogeneização dos grupos, seqüência didática orientada pelo objeto de conhecimento, etc.). A fase dos 6 a 12 anos comporta diferenças bastante significativas.



**(...) VEM, CRIANÇA, VEM
DANÇAR NINGUÉM É SENHOR
NESSE MAR. (...)**

CHICO AMARAL/MILTON NASCIMENTO



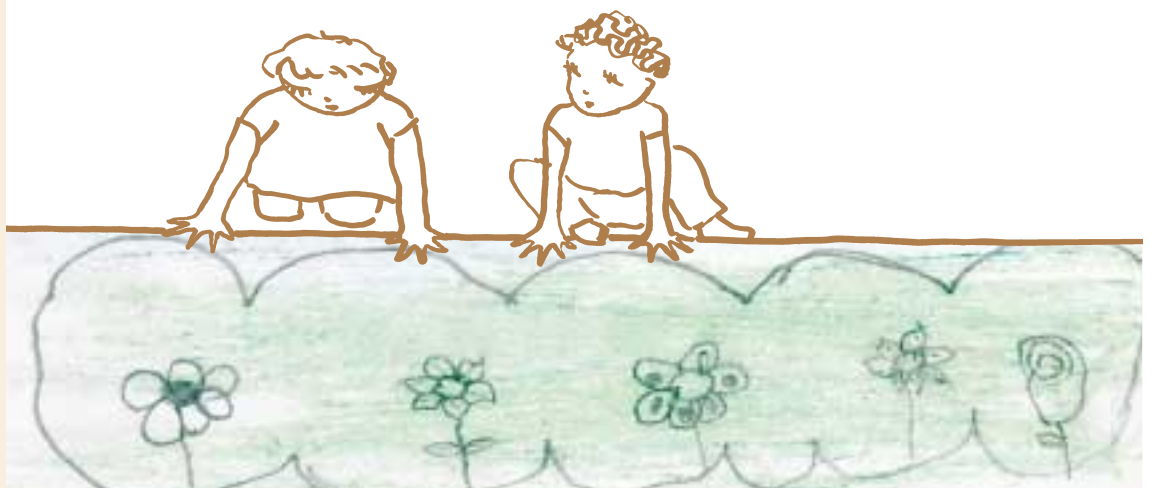
A No trabalho junto a esse público é importante conciliar a garantia e o valor de duas frentes: a do acesso, permanência e sucesso na escola e a da circulação e ampliação do universo relacional e cultural onde os serviços socioeducativos têm papel relevante. Em ambas, o respeito às regras, assim como a capacidade de ouvir e de se expressar são fundamentais para fertilizar a convivência e devem ser exercitados e discutidos. A participação da criança no processo de construção e reavaliação dos combinados permite a compreensão da função das regras. O exercício da escuta e da capacidade de fazer-se entender permite uma comunicação com menos ruídos. O produto desse trabalho é, sem dúvida, a facilitação da convivência social.

Os jogos e as brincadeiras são um dos meios para se chegar ao coletivo humano. Por meio deles a criança trabalha questões importantes de seu campo afetivo – medo, desejo, faz-de-conta; experimenta relações sociais como cooperação, competição, comando, subordinação e se desenvolve também intelectualmente.

O jogo está muito ligado ao próprio funcionamento da inteligência: estratégias de ação, análise da situação, análise dos erros, lidar com perdas e ganhos, replanejar jogadas em função dos movimentos dos adversários, tudo isso é importante para o desenvolvimento das estruturas cognitivas. O jogo provoca conflitos internos, a necessidade de buscar soluções e é desses conflitos que o pensamento sai enriquecido, reestruturado e apto para lidar com novas transformações.

É preciso reavivar a memória das brincadeiras e, ao mesmo tempo, buscar aproximação com a cultura lúdica contemporânea, olhando de perto as brincadeiras das crianças de hoje. Imprimir sentido de pertencimento e identidade à infância é entender a brincadeira como bem cultural que faz parte da história de um povo e de um lugar e que, portanto, deve ser preservado.

Além dos jogos e brincadeiras, a linguagem, como mediadora da convivência e ampliação do repertório cultural, deve ser alimentada e aprimorada. Privilegia-se, portanto, o contato permanente com bons livros, filmes, músicas e, na frequência que for possível, o contato com a arte (espetáculos de dança, teatro e visita a exposições).



ATitudinal

- ✓ Estimular a criança a reconhecer seus direitos aos serviços básicos das políticas públicas no território (saúde, educação, esporte, lazer, cultura) segundo suas necessidades e interesses, para que, futuramente, tenha possibilidade de exercer sua cidadania.
- ✓ Reconhecer a importância de ter sua documentação pessoal preservada.
- ✓ Respeitar pontos de vista distintos, valorizando o trabalho cooperativo e o diálogo para resolver conflitos.
- ✓ Reconhecer e respeitar autoridade.
- ✓ Tomar consciência de suas potencialidades e limites, respeitando a si próprio e aos outros em suas diferenças.
- ✓ Valorizar a própria identidade cultural, modos de vida, saberes e fazeres da cultura local na relação com a diversidade das culturas.
- ✓ Interessar-se por transitar pelos equipamentos culturais do território.
- ✓ Reconhecer a importância de preservar a escola, a ONG e demais equipamentos públicos.
- ✓ Valorizar e respeitar diferentes estéticas.
- ✓ Participar ativa e cooperativamente de jogos e brincadeiras.
- ✓ Interessar-se por fatos, notícias, conversas e situações relevantes que ocorrem nos diferentes espaços em que convive e aprende.
- ✓ Valorizar o processo educativo e esforçar-se por aprender, aceitar seus erros, pedir ajuda, tentar de novo, arriscar e evoluir em toda sua capacidade.
- ✓ Preocupar-se em cuidar dos ambientes em que vive e do próprio corpo.



PROCEDIMENTAL

- ✓ Obter e cuidar de seus documentos (certidão de nascimento, carteira de vacinação, carteira de identidade e carteira escolar).
- ✓ Conhecer e utilizar, quando necessário e seguro, os diferentes serviços e equipamentos públicos do bairro.
- ✓ Deslocar-se no bairro com níveis crescentes de autonomia.
- ✓ Frequentar assiduamente a escola.
- ✓ Acessar produções culturais.
- ✓ Utilizar as diferentes linguagens – artística, corporal e verbal.
- ✓ Manusear diferentes mídias, percebendo a inclusão digital como meio de ampliação de repertório e inserção no mundo contemporâneo.
- ✓ Participar da montagem de exposições/mostras das produções (próprias e do grupo).
- ✓ Desenvolver habilidades necessárias para a vida cotidiana em busca da autonomia e de uma vida saudável.

CONCEITUAL

- ✓ Conhecer as heranças culturais e históricas da comunidade.
- ✓ Identificar o uso e a função dos diferentes documentos.
- ✓ Comparar a própria identidade cultural com outras identidades.
- ✓ Identificar as diferentes linguagens – artística, corporal e verbal – e os diversos contextos comunicativos.
- ✓ Conhecer diferentes gêneros literários a partir da escuta atenta e/ou da leitura feita por si mesmo.
- ✓ Conhecer os propósitos da leitura, da escrita, comunicação oral e do cálculo para utilizá-los em contextos reais diversos.
- ✓ Entender as regras do trânsito e de circulação de pedestres.
- ✓ Conhecer seus direitos aos serviços básicos das políticas públicas no território (saúde, educação, esporte, lazer, cultura).
- ✓ Saber os modos de funcionamento dos equipamentos públicos da região (Centros Culturais, Centros de Saúde, Bibliotecas, etc.).



identidade

pedestre

hospital

parquinho

arte

escola

AGENTE COMUNITÁRIO DE SAÚDE ORELHÃO

brincadeiras

3.2. ADOLESCENTES DE 12 A 15 ANOS


A adolescência é reconhecida como um período de mutações físicas, emocionais e intelectuais, atravessadas por contextos culturais que ensejam diversas expressões do “ser adolescente”. É assim que a adolescência se revela também como um processo de construção sociocultural.

As significativas mudanças no desenvolvimento físico, emocional e psicológico repercutem fortemente no comportamento do adolescente e trazem expectativas novas relacionadas à afetividade, à sexualidade e à necessidade de liberdade. A intensidade dessas descobertas leva a uma extrema valorização do convívio entre pares, fazendo com que a sociabilidade ocupe posição central na vivência do adolescente. Grupos de amigos são espaços importantíssimos na busca de respostas para suas questões.

As peculiaridades desse momento de vida têm sido quase sempre ignoradas pela sociedade e suas instituições – particularmente quando se trata de adolescentes dos estratos populacionais de menor renda – reproduzindo a idéia de que é preciso acelerar a preparação dos adolescentes para a vida adulta e pouco se perguntando sobre o que eles necessitam agora, em termos de vivências e valores a serem privilegiados em sua formação. Por desconsiderarem essas peculiaridades e potencialidades (ou mesmo reduzi-las a aspectos negativos), acabam perdendo a capacidade de diálogo com eles.

A construção da identidade torna-se um processo particularmente crítico na adolescência. Percepção de diferentes modos de ser, possibilitada pela ampliação da autonomia, pela maior circulação nos espaços de vida pública e pelo desenvolvimento da capacidade reflexiva afetam sua compreensão de mundo. O intenso fluxo de informações faz com que entrem em contato, e de alguma forma interajam, simultaneamente, com dimensões locais e globais, mesclando singularidades e universalidades, o que interfere diretamente nos seus processos de identificação, gerando uma tensão permanente diante da questão: “quem sou, por onde e para onde vou”.

Muitos já assumem responsabilidades perante a família e para uma significativa parcela deste grupo, o término da 9ª série marca o encerramento da vida escolar. Os que pretendem continuar os estudos terão, em muitos casos, que conjugar trabalho e estudo.



**(...) TODO MENINO
É UM REI
EU TAMBÉM
JÁ FUI REI
MAS QUÁ!
DESPERTEI!**

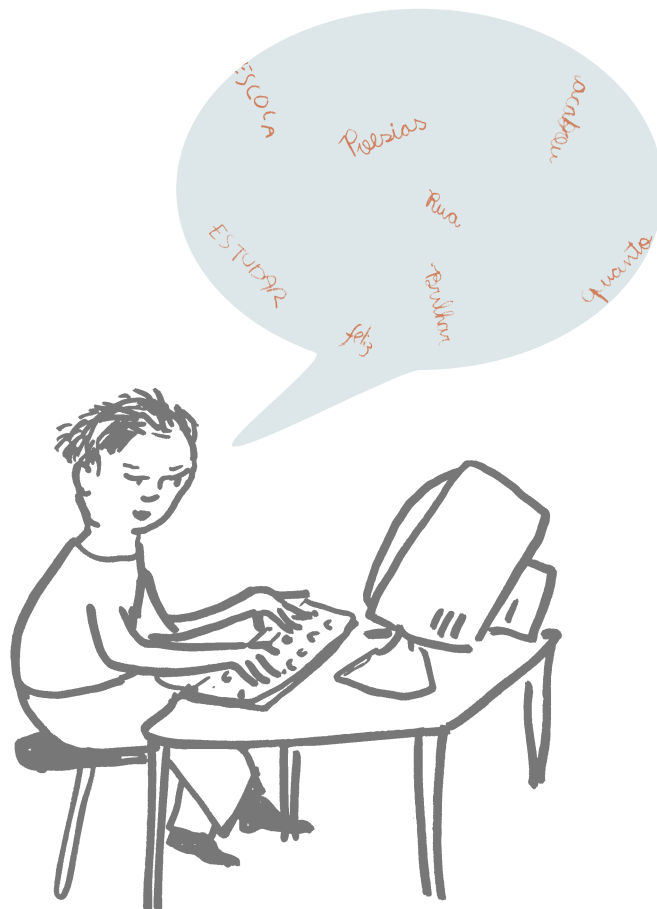
WILSON RUFINO/ZÉ LUIZ

No entanto, a frequência ao ensino regular fundamental e médio com efetiva aprendizagem, deve possuir centralidade para adolescentes de 12 a 15 anos. A fluência comunicativa – leitura e escrita – são ferramentas fundamentais para assegurar um bom trânsito no mundo societário.

E uma fase rica para desenvolver valores e atitudes de convívio – a dignidade, a solidariedade, a justiça, a coragem, o cuidado com as pessoas, com o meio ambiente e com a comunidade. O debate sobre dilemas morais é uma modalidade bastante rica para que adolescentes dêem significado a valores e atitudes. Passeios e pesquisas em outros ambientes, dentro ou fora do bairro, são excelentes oportunidades para a exploração da cidade, para adensar o convívio e exercitar sua participação em grupos organizados em torno de causas comuns.

As expressões artísticas são inúmeras entre os adolescentes e representam um canal de expressão de suas inquietações e propostas de mudança, por isso, devem ser valorizadas. Abrem caminho para a discussão da diversidade, dos diferentes referenciais de cultura e de seus posicionamentos.

O acesso aos serviços das políticas sociais deve ser constantemente estimulado. O esporte, a cultura, o aprendizado das tecnologias digitais e multimídia e projetos de intervenção na comunidade ganham especial relevância.



ATitudinal

- * Valorizar a família e a comunidade como espaços de identidade e pertencimento.
- * Reconhecer o processo de escolarização como valor para fortalecimento da cidadania e o processo socioeducativo para ampliação das possibilidades de escolha.
- * Conviver em grupo, buscando trabalhar cooperativamente.
- * Confiar na própria capacidade de aprender e de atuar.
- * Preocupar-se em cuidar do próprio corpo, do entorno e do meio ambiente.
- * Interessar-se por obter informações relevantes a respeito de fatos locais e globais.
- * Compartilhar seus conhecimentos em diferentes contextos (família, amigos).
- * Valorizar os saberes dos outros, o saber social e o conhecimento acumulado historicamente.
- * Conviver com diferentes grupos, respeitando as diferenças (convicções, condição social, time de futebol, jeito de vestir, de pensar e de agir) e repudiando ações de discriminação.
- * Respeitar regras estabelecidas, questionando-as quando for o caso.
- * Reconhecer e respeitar autoridade.
- * Saber escolher e tomar decisões individuais e coletivas.
- * Valorizar a própria identidade cultural e as diferentes culturas, interessando-se por aprofundar cada vez mais seus conhecimentos sobre modos de vida, saberes e fazeres em tempos e espaços diversos.
- * Valorizar diferentes linguagens e estéticas.
- * Valorizar a escola, a ONG e os equipamentos sociais.
- * Interessar-se por ações de mobilização pela preservação do meio ambiente e pela garantia dos serviços sociais básicos.



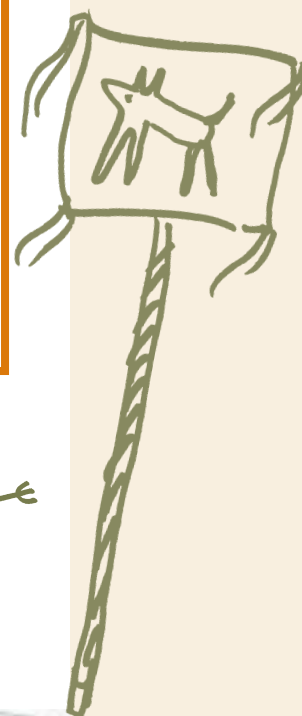
PROCEDIMENTAL

- * Conquistar habilidades necessárias para a vida cotidiana em busca da autonomia e de uma vida saudável – organizar pertences, cuidar de ferimentos.
- * Preservar a escola, a ONG e demais equipamentos sociais.
- * Obter e utilizar documentos (carteira de identidade, carteira estudantil, carteira de passe escolar), zelando por eles.
- * Providenciar a inscrição nos serviços básicos das políticas públicas no território (saúde, educação, esporte, lazer, cultura).
- * Deslocar-se no território urbano acessando diferentes fontes (guias físicos e virtuais, mapas) e meios de transporte.
- * Transitar pelos equipamentos e acessar as produções culturais do bairro e da cidade.
- * Participar da produção dos bens culturais locais.
- * Fruir as manifestações artísticas contemplando a diversidade das culturas.
- * Utilizar as diferentes linguagens – artística, corporal, verbal e escrita – como forma de interação com diferentes tempos, lugares, pessoas e objetos das culturas.
- * Sistematizar e comunicar suas próprias aprendizagens (exposição, mostras, diários, portfólios).
- * Utilizar diferentes mídias, percebendo a inclusão digital como meio de ampliação de repertório e inserção no mundo contemporâneo.
- * Utilizar estratégias para evitar desperdício de recursos, aproveitar materiais e encaminhar resíduos sólidos para reutilização ou reciclagem.



CONCEITUAL

- * Identificar empiricamente os recursos, serviços e as características da vida cotidiana no bairro para elaborar propostas de melhoria.
- * Conhecer diferentes modelos de urbanização, identificando a construção histórica do local onde se vive a partir da comparação com outros períodos e outros lugares.
- * Conhecer diferentes guias da cidade (impressos e digitais) e construir percursos próprios de trânsito.
- * Refletir e conhecer a noção de justiça, sua aplicação legal e no âmbito das relações sociais.
- * Conhecer os diferentes Estatutos e leis que garantem direitos básicos aos cidadãos e os valores que os embasam.
- * Conhecer as instituições que trabalham para garantia de direitos dos cidadãos em geral.
- * Identificar os serviços sociais básicos como conquista e direito de todos.
- * Conhecer os equipamentos públicos da região e modos de funcionamento (Centros Culturais, Centros de Saúde, Bibliotecas, etc.).
- * Conhecer o significado da autonomia – ser governado por si mesmo nas diferentes interações e regulações sociais – ao longo da vida.
- * Conhecer diferentes estratégias para cuidar do ambiente pessoal e coletivo.
- * Identificar as dimensões e características do público e do privado.
- * Conhecer as diferentes formas de participação na vida pública.
- * Reconhecer as diferentes linguagens – artística, corporal, verbal – como expressões da subjetividade no diálogo com a diversidade das culturas.
- * Conhecer e identificar os diversos gêneros literários.
- * Conhecer e saber usar processos de comunicação oral e escrita.
- * Conhecer os conceitos de diversidade e identidade cultural.
- * Conhecer diferentes manifestações estéticas e compreender as diferentes concepções de arte.
- * Conhecer o corpo, seu modo de funcionar, seus limites e as fases do desenvolvimento.



3.3. ADOLESCENTES JOVENS DE 15 A 18 ANOS

Entre os jovens adolescentes de 15 a 18 anos, apenas 46,4% encontram-se no Ensino Médio. Dos 3,2 milhões de estudantes que terminaram o Ensino Médio em 2000, apenas 1,2 milhão chegou à universidade. Na outra ponta, cerca de 1,2 milhão (3,6%) de jovens são analfabetos, 70% deles concentram-se na região Nordeste.

(fonte: Secretaria Nacional da Juventude)



**(...) MENINO MOLEQUE, MISTÉRIO NO OLHAR;
SUA VIDA ESTÁ POR UM TRIZ
A MAGIA DA INFÂNCIA PERDEU SEU LUGAR
PARA O ADULTO-CRIANÇA QUE BUSCA ENCONTRAR
A PAZ PRA VIVER, A PAZ PARA SONHAR.**

XICO ESVAEL

A proximadamente aos 15 anos se inicia propriamente a juventude, reconhecida como um período de conflito, tensão, discordância e questionamento dos modelos estabelecidos, de manifestações intensas que vão da apatia à contestação, da capacidade de entrega à indiferença. A cultura, o esporte, a arte, a sexualidade, o prazer assim como a convivência entre pares têm especial valor para os jovens porque conseguem dialogar mais direta e subjetivamente com suas vidas, com suas expressões e modos estar no mundo.

A capacidade reflexiva é vivida intensamente, construindo e desconstruindo-se escolhas. No convívio com os adultos produz ambigüidade afetiva e tensão de interesses.

As mudanças corporais ocorridas anteriormente se estabilizam e as experimentações no corpo ganham a dimensão de escolhas – relações sexuais, tatuagens, piercings. Os jovens são cidadãos de um tempo, bem mais do que de um lugar. Este tempo, que a juventude habita, é um tempo da velocidade, da intensidade e do deslocamento. Esse movimento frenético, muitas vezes, alimenta comportamentos de risco que podem resultar em situações-problema: gravidez indesejada, contaminação por DSTs, uso indevido de drogas, lícitas e ilícitas. O prazer do momento parece apagar as conseqüências futuras.

Os jovens vivem, intensa e visceralmente o presente, ocupando-se pouco do futuro; há uma tensão entre esses tempos, o que gera expectativas, temores, inseguranças e desejos. Essa tensão ganha expressão na formação de variados



grupos de jovens que buscam identificação pela via das roupas, gosto musical, práticas de lazer e construção de discursos de oposição entre os grupos.


Delimitam seus territórios deixando-lhes sua marca pessoal e de grupo; precisam de seu canto singular ao mesmo tempo em que são nômades com enormes demandas de experimentação e circulação. A mochila, neste sentido, é um símbolo do canto privado do jovem e simultaneamente de sua característica nômade.

Os jovens nesta faixa etária possuem uma relação de experimentação com o mundo do trabalho. O trabalho é reconhecido por eles como possibilidade de obter uma renda e conquistar assim certa autonomia; por isso mesmo, o interesse pelo “bico”, pelo trabalho temporário. Aqueles que já assumem responsabilidades maiores de trabalho e mantêm-se estudando enfrentam uma jornada próxima a 12 horas de dedicação a essas duas atividades.

E preciso reconhecer a necessidade de complementação de renda familiar e as exigências do mundo do trabalho, investir na ação intersecretarial visando o aprimoramento profissional dos adultos e na formação educacional do jovem, o que lhe permitirá, se bem formado, ter melhores condições de iniciar e permanecer trabalhando. Investir nos adultos ajuda-lhes a encontrar, mantê-los empregados e a sustentar seus filhos. Investir, preponderantemente, na formação profissionalizante de adolescentes com vistas à inserção no mercado de trabalho é produzir mais adultos como seus pais que, talvez, por limitações educacionais não conseguem acompanhar as mudanças que geram novas exigências profissionais. Daí a importância das ações socioeducativas articuladas e integradas às escolares e de formação profissional.

É claro que a condição de vulnerabilidade pessoal e social é um dos fatores que pode levar o jovem a se envolver em situações de perigo, violência, e até infrações, como o tráfico. Temos que atentar para essas possibilidades e oferecer alternativas. Os jovens pedem trabalho, querem assumir o gasto com seus desejos, uma vez que as famílias, quando conseguem, ocupam-se das necessidades básicas. No entanto, além do dinheiro propriamente, esses jovens encontram, nessas atividades delituosas, figuras de identificação muito fortes, que relativizam seus valores e banalizam os caminhos inadmissíveis para o sucesso.





Para este grupo etário, jovens de 15 a 18 anos, é preciso insistir: A prioridade continua sendo a educação e a consolidação de conhecimentos da dimensão atitudinal, não o emprego formal. É mais importante desenvolver competências e oferecer oportunidades de experimentação do que favorecer o ingresso precoce e regular no mercado do trabalho. É importante olhar para o trabalho não como fim, mas como introdução em um mundo que pede constantes atualizações e aprimoramentos, hábitos que devem ser despertados e desenvolvidos na escola e nas atividades socioeducativas.

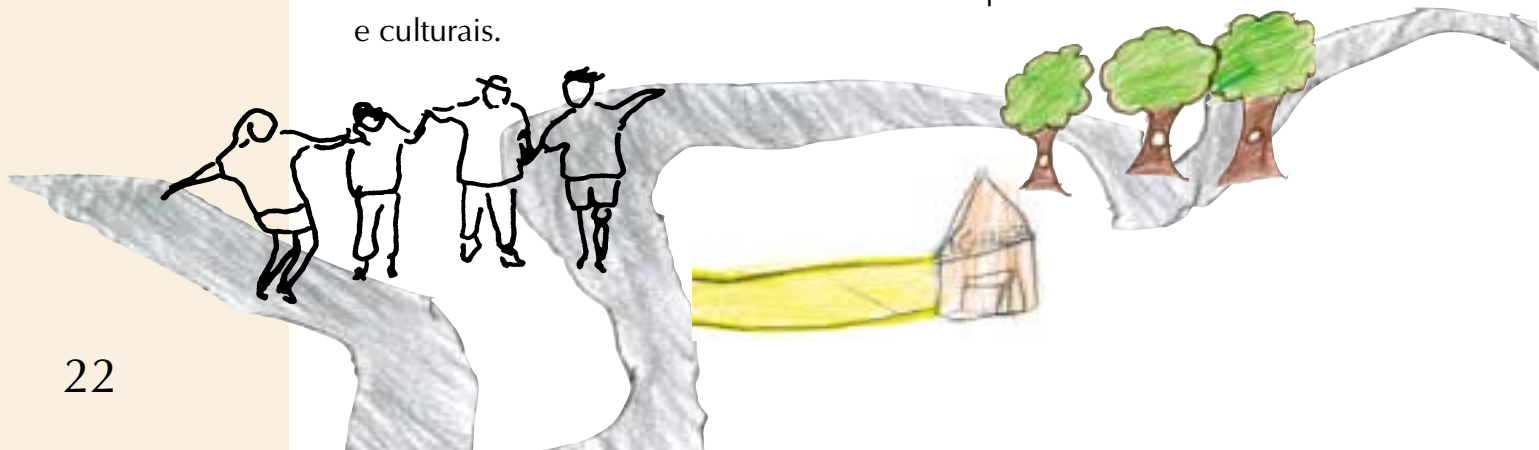
Exploração, experimentação e produção são considerados processos indissociáveis no desenvolvimento de situações de aprendizagem com a juventude. Inspiram-se em duas características marcantes dessa etapa: o espírito exploratório e a motivação para empreender descobertas.

Pode-se dizer que a cultura, as artes, a fluência comunicativa, o domínio das linguagens multimídia, o esporte assim como a circulação em diferentes e novos espaços, a exploração e experimentação constituem-se em “núcleo duro” de projetos formativos.

A cultura apresenta-nos o mundo em sua complexidade e particularidades de gostos, como fonte de beleza e prazer. A cultura e a participação na vida pública são mediações privilegiadas no desenvolvimento pessoal e social de jovens.

O serviço socioeducativo deixa de ser o único espaço de frequência regular. O jovem precisa de várias composições programáticas para desenvolver seus talentos, interesses e necessidades. Assim, a dinâmica de oferta de aprendizagens socioeducativas se altera. O próprio jovem faz suas opções e escolhas em torno de aprendizagens que deseja ou percebe como necessárias. Daí a importância do próprio Centro estimular e facilitar o trânsito deste jovem por um leque de aprendizagens que possam ocorrer em seu próprio equipamento ou em outros espaços. A gestão dos tempos programáticos também se altera flexibilizando oportunidades para um, dois ou três dias, pelo dia ou pela noite, durante a semana ou fins de semana. É importante a constituição de espaços-rede e serviços-rede no território, permitindo aos jovens a circulação e a experimentação.

A constituição de serviços-rede ocorre sem anular autonomias, caráter multidimensional e diversidades na oferta de oportunidades socioeducativas e culturais.



ATitudinal

- ❖ Confiar na própria capacidade de aprender, propor e atuar.
- ❖ Reconhecer o processo de escolarização como valor para fortalecimento da cidadania e o processo socioeducativo para ampliação das possibilidades de escolha.
- ❖ Conviver pautado em valores éticos, trabalhar em grupo respeitando pontos de vista distintos e utilizando o diálogo na resolução de conflitos.
- ❖ Discernir e repudiar ações de discriminação, assim como saber propor encaminhamentos para as mesmas.
- ❖ Respeitar os saberes e as experiências dos outros e recorrer a eles como fonte de aprendizagem e informação.
- ❖ Compreender o saber social e o conhecimento acumulado historicamente como patrimônio coletivo.
- ❖ Escolher e tomar decisões individuais e coletivas.
- ❖ Interessar-se por participar dos processos democráticos de discussão, questionamento e proposição de regras de convivência e leis, em diferentes âmbitos.
- ❖ Envolver-se na discussão de problemas sociais e ambientais do bairro e da cidade, propondo ações e projetos de intervenção social e ambiental no bairro e na cidade.
- ❖ Interessar-se por acompanhar o que acontece no País e no mundo.
- ❖ Conhecer os serviços de segurança pública, de saneamento básico, de distribuição de energia, telefonia e de inclusão digital.
- ❖ Reconhecer a inclusão digital como meio de ampliação de repertório e inserção no mundo contemporâneo.
- ❖ Interessar-se por acessar informações em diferentes mídias (jornais, revistas, televisão, rádio, internet, entre outros).
- ❖ Valorizar a própria identidade cultural, modos de vida, saberes e fazeres da cultura local na relação com a diversidade das culturas.
- ❖ Interessar-se por acessar os bens culturais da cidade.
- ❖ Conhecer e utilizar os espaços de participação pública.
- ❖ Reconhecer a importância de preservar o meio ambiente, ter responsabilidade com o ecossistema e com a biodiversidade.
- ❖ Valorizar a promoção à saúde individual, familiar e comunitária.
- ❖ Procurar conhecer-se e orientar-se para uma vida sexual saudável e segura.

PROCEDIMENTAL

- ❖ Providenciar a própria documentação e a inscrição nos serviços básicos das políticas públicas no território (saúde, educação, esporte, lazer, cultura).
- ❖ Lidar com sua saúde de forma preventiva e responsável.
- ❖ Agir com independência na vida cotidiana – cuidados corporais, alimentação, vestuário e orçamento.
- ❖ Planejar suas necessidades de consumo relacionando-as aos limites orçamentários.
- ❖ Encaminhar resíduos sólidos para reutilização ou reciclagem.
- ❖ Cuidar e preservar o ambiente coletivo.
- ❖ Deslocar-se com desenvoltura no território urbano.
- ❖ Discutir em grupo e propor regras definindo responsabilidades.
- ❖ Sistematizar e comunicar pensamentos e decisões (exposição, mostras, debates, assembléias).
- ❖ Acessar e analisar as diferentes mídias, identificando suas visões, valores e interesses, e estabelecer relações com os diferentes contextos e posicionamentos.
- ❖ Utilizar a informática e as mídias digitais como meio de ampliação de repertório e inserção no mundo contemporâneo.
- ❖ Participar da produção dos bens culturais locais.
- ❖ Planejar e gerir sua rotina.
- ❖ Desenvolver ações operativas do cotidiano (afazeres domésticos, consertos básicos).
- ❖ Planejar e gerir um projeto profissional.
- ❖ Obter passe escolar, título de eleitor, diplomas de conclusão do 1º e do 2º graus, carteira de trabalho, Cadastro de Pessoa Física, certificado de reservista.
- ❖ Utilizar com facilidade diferentes guias da cidade (impressos e digitais).



CONCEITUAL

- ❖ Identificar empiricamente os recursos, serviços e as características da vida cotidiana no bairro.
- ❖ Conhecer os valores que embasam os Direitos Humanos e o Estatuto da Criança e do Adolescente, compreendendo a construção histórica das legislações como um processo contínuo, que exige participação de toda a sociedade.
- ❖ Conhecer as instituições e legislações que trabalham para garantia de direitos (crianças e adolescentes, direitos humanos, consumidor, ambientais, etc.).
- ❖ Conhecer a legislação trabalhista.
- ❖ Conhecer as diferentes formas de participação na vida pública, as atribuições e competências dos poderes constituídos (Executivo, Legislativo e Judiciário).
- ❖ Conhecer os conceitos de diversidade e identidade cultural
- ❖ Conhecer estratégias de cuidado e preservação do ambiente coletivo.
- ❖ Conhecer diferentes modelos de urbanização.
- ❖ Identificar a construção histórica do local onde se vive a partir da comparação com outros períodos e outras regiões.
- ❖ Identificar os diversos contextos comunicativos, produzindo processos fluentes de comunicação oral e escrita.
- ❖ Relacionar criticamente informações, fatos, valores, conceitos e situações.
- ❖ Compreender o processo de produção de conhecimento, relacionando-o com as experiências cotidianas.
- ❖ Conhecer diferentes manifestações estéticas e compreender as diferentes concepções de arte.
- ❖ Identificar as manifestações artísticas contemplando a diversidade das culturas.
- ❖ Conhecer, produzir e utilizar as diferentes linguagens – artística, corporal e verbal – como forma de interação com diferentes tempos, lugares, pessoas e objetos das culturas.
- ❖ Conhecer os conceitos de diversidade, liberdade e identidade cultural na sua relação com o outro e com o momento histórico.
- ❖ Compreender a saúde dentro das dimensões culturais, sociais, ambientais e biológicas.
- ❖ Conhecer as possibilidades de formação e aperfeiçoamento profissional disponíveis na sociedade.
- ❖ Saber identificar seus interesses profissionais.
- ❖ Saber analisar as ofertas do mercado de trabalho relacionando-as com seus interesses.
- ❖ Conhecer as áreas de formação profissional e as carreiras correspondentes.




4. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS ARTICULADAS

Metodologias de ação são construtos pensados a partir de intencionalidades, conhecimentos e experiências que se convertem em princípios e diretrizes fundantes na condução da ação. Sua aplicação subordina-se ao contexto em que é aplicada e, portanto, exige plasticidade para constituir-se em processo capaz de produzir mudanças.

É necessário traçar caminhos intencionais nos modos como se operam as práticas e o trabalho socioeducativo. Duas propostas metodológicas orientaram a elaboração do conjunto de trajetórias que apresentaremos a seguir: cartografia e trabalho com projetos. Essas escolhas estão sustentadas na necessidade de explicitar dois caminhos privilegiados na promoção da convivência e participação social com crianças, adolescentes e jovens nos processos de aprendizagem.

4.1 CARTOGRAFIA COMO INSTRUMENTO DE PESQUISA-AÇÃO

 cartografia é um processo de produção de conhecimento, expresso por um conjunto de informações objetivas e subjetivas. Propõe diálogo e combinação entre as experiências, interesses, desejos e saberes de crianças, adolescentes e jovens, e as suas possibilidades de criar, inventar e intervir em seus territórios, sejam eles do grupo, dos Centros para Criança, Adolescente e Juventude, da comunidade ou da cidade. Tem por finalidade, então, reconhecer os territórios de crianças, adolescentes e jovens como lugares de residência, circulação, diversão, aprendizagem, criação, consumo e convívio, operando de forma a mapear as potencialidades do local, de seus habitantes, assim como seus interesses. Portanto, a cartografia remete a um território espacial e às rotas de navegação, mas também incorpora a dimensão subjetiva, captando o espaço existencial povoado por sonhos, desejos, percepções e sensações. Lugares e acontecimentos atravessam a vida das pessoas e as afetam com diferentes graus de intensidade, produzindo mudanças no modo de ver e de viver, gerando aprendizagens e sensações de diferentes tonalidades: encorajamento, conforto, medo, abalo, frustração, potência. Em todos os acontecimentos a vida pulsa, em constante movimento, um convite à transformação e à formação.

Tomada como metodologia, a cartografia contempla um conjunto de afirmações que dão sustentação às práticas socioeducativas.



O CARTÓGRAFO CAPTA A VIDA ONDE ELA ESTÁ ACONTECENDO, NAS PESSOAS E NOS GRUPOS COM OS QUAIS SE TRABALHA: O CARTÓGRAFO É UM INVESTIGADOR DE TERRITÓRIOS.



A educação não acontece fora dos espaços concretos de vivência, ocorre em territórios experimentados e vividos. Isso significa considerar os territórios como vínculos traçados na vida, como lugares onde crianças, adolescentes e jovens existem, atuam e se relacionam. A cartografia é instrumento de investigação e aproximação dos territórios vividos e construídos. Processo que possibilita ao jovem investigador estabelecer relações com o seu entorno, além de compreender e construir projetos de vida e de pertencimento ao seu espaço.



O CARTÓGRAFO DETÉM-SE NOS MOVIMENTOS, BUSCANDO APREENDER E DAR VISIBILIDADE ÀS POTÊNCIAS SOCIOTERRITÓRIAS.



A criança, adolescente ou jovem cartógrafo prepara o seu olhar interessado, curioso e aberto para perceber a vida, o movimento nos mais diversos espaços, lugares e grupos, identificando as intensidades e as possibilidades de transformação. Assim, busca apreender, maximizar e dar visibilidade às potencialidades dos territórios. Privilegia o que é forte nas pessoas, grupos, lugares, culturas sem desconsiderar o impacto das dificuldades. Trata-se de reverter situações em que fraquezas criam efeitos de imobilidade, para dar passagem às potencialidades e capacidades imanentes, que podem ser reforçadas nos processos de aprendizagens e trajetórias criadoras. Territórios considerados de risco, de alta vulnerabilidade e de profundas exclusões sociais não são apenas espaços de riscos, fragilidades ou carências, mas, sobretudo, de forças, de resistências, riquezas socioculturais e humanas, capazes de gerar ressonância criativa. A potência não está lá esperando ser descoberta, é incessante construção a serviço da vida, da produção coletiva com base nos valores de alteridade, solidariedade e justiça.





O CARTÓGRAFO PROPÕE NOVOS SENTIDOS PARA OS TERRITÓRIOS.

Com a cartografia a criança, o adolescente e o jovem vivenciam tanto processos de investigação como de produção. O princípio orientador dessa proposta é constituído por uma forte convicção de que os territórios estão presentes, mesmo como lembranças, nas trajetórias de vida dos indivíduos e dos grupos sociais e são bases concretas para ativar propostas e projetos interventivos, onde crianças, adolescentes e jovens pesquisam elementos na busca de construção de sentidos para as próprias experiências. Neste processo, a cartografia é uma estratégia que permite articular ações para a experimentação de novas práticas e novos olhares. Propõe que esses conteúdos, repletos de vida e intensidade, possam se configurar como insumos de sentido para a produção dos projetos educativos elaborados e realizados por educadores, crianças, adolescentes e jovens.



O CARTÓGRAFO CRIA FORMAS DE EXPRESSÃO – OS MAPAS CARTOGRÁFICOS NÃO SEGUEM UM MODELO ÚNICO DE EXPRESSÃO

O trabalho cartográfico não se restringe às marcações visíveis do espaço físico como na geografia. Pode-se cartografar múltiplas situações por meio de desenhos, colagens ou encenações. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como imaginação. Para isso são realizadas atividades em grupo cuja matéria-prima são os patrimônios existenciais que todos possuem: experiências, memórias, conhecimentos, imaginação, narrativas, aprendizagens, valores, sentimentos, emoções, expectativas, motivações, desejos, visões, ações, decisões, escolhas

e percursos das crianças, adolescentes e jovens. Nas atividades, procura-se dar a ver uma pequena parte desse patrimônio a partir de: diagramas, palavras, diálogos, enunciados, discursos, sinais, mapas, esquemas, desenhos, colagens, encenações, dentre outros recursos. Na cartografia, linhas não são sequenciais, mas podem se misturar e serem combinadas – como mosaicos – e modificadas de acordo com os territórios com os quais se trabalha. Pode-se cartografar o tempo da memória, da lembrança, momentos importantes das trajetórias de vida individual e coletiva das crianças, adolescentes e jovens; identidades individuais e coletivas, discursos e práticas sociais; rostos e corpos, estéticas e arquiteturas; espaços cotidianos que as crianças, adolescentes e jovens usam para trabalhar, para estudar, para se divertir, para acessar e usufruir a cidade; desejos, sonhos, expectativas, etc.

Trata-se de um mapeamento histórico e existencial, onde o reconhecimento de espaços e pessoas remete a sentidos e re-significações.

Assim, a identificação de elementos ao longo da vida das comunidades pode potencializar o desenvolvimento das crianças, adolescentes e jovens e permitir a realização de suas capacidades por meio de projetos individuais e coletivos.



4.2 A GESTÃO DA APRENDIZAGEM NO TRABALHO COM PROJETOS

Projetos educativos constituem uma estratégia metodológica primordial na gestão e oferta de aprendizagens socioeducativas, pois propiciam construção de conhecimentos mediados pela ação, estimulando o processo de aprender fazendo. Esta estratégia encontra nos serviços socioeducativos um campo propício para sua implementação.

Na adoção desta proposta metodológica, educadores, crianças, adolescentes e jovens vivem uma experiência colaborativa de aprendizagem em que definem o que pretendem realizar, escolhem rotas de pesquisa-ação, discutem responsabilidades, estabelecem cronogramas de ação e desenham claramente onde querem chegar. Metodologia que prioriza o diálogo, a troca de saberes, a expressão de dúvidas, a resolução de conflitos, a percepção das diferenças, como elementos-chave no processo de apropriação e expansão de conceitos, atitudes, valores e competências pessoais e sociais.

Um projeto é uma atividade intencional e planejada. Tem objetivos e metas definidas coletivamente, que dão unidade às ações. É composto por um conjunto de atividades diversificadas, mas articuladas entre si para que as metas e objetivos sejam alcançados. Tem duração prevista e um produto final que dá concretude à obtenção da meta.

Eorientado por uma idéia e um querer que dá sentido às ações. Todos os participantes de um projeto têm oportunidade de expressar a meta que pretendem alcançar, o que dá sentido à sua participação em todo o processo. Por isso é importante que, desde o início, fique claro quais são os produtos ou resultados a serem alcançados: aprender mais sobre determinado tema; compreender melhor uma situação; organizar um evento esportivo; uma festa; um passeio ecológico ou uma exploração na cidade; montar uma peça de teatro ou uma biblioteca na sala; produzir um caderno de receitas, de poesias; fazer uma intervenção em uma rua ou praça pública do bairro, etc.

Um projeto percorre várias fases: identificação do tema, formulação do plano de ação, planejamento e execução das atividades, avaliação e disseminação de processos e resultados. É uma proposta de intervenção pedagógica que gera situações de aprendizagem reais e diversificadas. À medida que gera



aprendizagens, possibilita que crianças, adolescentes e jovens se formem como sujeitos culturais, capazes de projetar intervenções pessoais e sociais. A abrangência e duração de um projeto vão depender do seu propósito e do desejo vinculado a ele. Embora seja possível prever algumas etapas nesse trabalho, é preciso considerar que trabalhar com projetos é um processo dinâmico de construção de conhecimento e como tal não pode ser encarado como uma sucessão de atividades que vão sendo desenvolvidas linearmente até o produto final. Avaliações e planejamentos são uma constante em todo esse processo.

Projetos, pela sua amplitude ou complexidade, envolvem a integração de conhecimentos e saberes. Mas não basta prever a integração de conhecimentos e conteúdos. É preciso pensar nas relações, na coesão grupal, criando espaços democráticos que favoreçam o encontro, o diálogo e a reflexão. Só assim será possível garantir as condições necessárias para que projetos educativos sejam propostos e implementados com sucesso e com o envolvimento e comprometimento de todos com os resultados.

Independente da amplitude, cada projeto deve ser apresentado ao público a que se destina, no sentido de mobilizar para a ação e agregar diferentes conhecimentos que contribuam com ele. É importante incluir a etapa de disseminação nos projetos para que crianças, adolescentes e jovens percebam que o conhecimento produzido socialmente é patrimônio de todos e por isso, em uma sociedade democrática, é preciso ter o compromisso de compartilhar os conhecimentos que adquirimos com outras pessoas como forma de participar da melhoria das condições de vida da comunidade. A disseminação é importante também por questões políticas, por se configurar como uma oportunidade para o Centro conquistar maior transparência e legitimidade junto à comunidade onde se insere, além de atender a um compromisso ético de prestar contas do seu trabalho e do resultado do que nela é investido em termos de recursos técnicos e financeiros.

O papel do educador é de vital importância no desenvolvimento das ações socioeducativas. Partilha o projeto com as crianças e jovens desde o início, de forma que os mesmos saibam o que e para que se vai estudar e realizar. Isso faz com que os envolvidos possam ver sentidos nas atividades. Por exemplo, se eles sabem que ao final do projeto terão que dar uma aula sobre determinado assunto poderão entender que precisam passar



por muitas etapas até a realização dessa tarefa: pesquisas, registros das informações mais importantes, produção de cartazes ou apresentações virtuais com ilustrações e pequenas informações que apóiem suas falas, ensaios para falar em público e outros. Assim, conhecimentos de diferentes naturezas são colocados em jogo. Pesquisar, por exemplo, exige que o aluno aprenda diferentes procedimentos (consultar índice, confrontar diferentes fontes, fazer grifos, etc.). Já a tarefa de registrar as informações exige que as crianças e adolescentes aprendam a resumir, selecionando as idéias mais importantes. A produção de cartazes ou apresentações virtuais leva-os a conhecer diferentes modelos para tomarem decisões sobre o conteúdo e a forma do que irão colocar no próprio cartaz ou tela. Para falar em público, as crianças e adolescentes precisam ter domínio sobre o conteúdo, falar em voz alta, olhar para as pessoas, reportarem-se ao cartaz ou tela no momento certo, etc.

Nesta forma de atuação, o educador deixa de ser a única fonte de conhecimento para se tornar um organizador e coordenador das ações, um mediador competente entre a sua turma e o conhecimento, que incentiva o diálogo, a reflexão, a cooperação e a participação de todos na realização de um conjunto de atividades cuidadosamente planejadas, diversificadas e inter-relacionadas, que se constituem em meio para alcançar as aprendizagens almejadas.

Cuidar das relações, promover a livre expressão, demonstrar confiança na capacidade de realização das crianças e jovens é importante para criar um clima de colaboração e entusiasmo e fazer com que todos se sintam responsáveis pelo processo de aprendizagem.

A produção do conhecimento se dá a partir das oportunidades presentes em cada dia de atividade, por isso é fundamental planejar as ações cotidianas com todo cuidado, planejar atividades significadas e diversificadas, cuidando do ambiente físico e das relações.

Estabelecer uma rotina diária com a participação de todos faz com que eles aprendam a planejar, a se organizar, a ocupar e a valorizar o tempo, assumir responsabilidades e tornarem-se cada vez mais independentes.

Por fim, pensar na organização da ação pedagógica é pensar nas relações que se estabelecem e na maneira como o educador percebe o seu papel. É pensar no uso do espaço, dos tempos, nas metodologias, na seleção de estratégias e atividades e na organização dos participantes. A coordenação de todos esses aspectos vai refletir as concepções de aprendizagem que orientam a prática do educador.



5. AÇÃO SOCIOEDUCATIVA EM MOVIMENTO

“ NUNCA ACREDITEI EM VERDADES ÚNICAS. NEM NAS MINHAS, NEM NAS DOS OUTROS. ACREDITO QUE TODAS AS ESCOLAS, TODAS AS TEORIAS PODEM SER ÚTEIS EM ALGUM LUGAR, NUM DADO MOMENTO. MAS DESCOBRI QUE É IMPOSSÍVEL VIVER SEM UMA APAIXONADA E ABSOLUTA IDENTIFICAÇÃO COM UM PONTO DE VISTA. NO ENTANTO, À MEDIDA QUE O TEMPO PASSA, E NÓS MUDAMOS, E O MUNDO SE MODIFICA, OS ALVOS VARIAM E O PONTO DE VISTA SE DESLOCA. NUM RETROSPECTO DE MUITOS ANOS DE ENSAIOS PUBLICADOS E IDÉIAS PROFERIDAS EM VÁRIOS LUGARES, EM TANTAS OCASIÕES DIFERENTES, UMA COISA ME IMPRESSIONA POR SUA CONSISTÊNCIA. PARA QUE UM PONTO DE VISTA SEJA ÚTIL, TEMOS DE ASSUMI-LO TOTALMENTE E DEFENDÊ-LO ATÉ A MORTE. MAS, AO MESMO TEMPO, UMA VOZ INTERIOR NOS SUSSURRA: NÃO O LEVE MUITO A SÉRIO. MANTENHA-O FIRMEMENTE, ABANDONE-O SEM CONSTRANGIMENTO.”

PETER BROOK (DIRETOR BRITÂNICO DE CINEMA E DE TEATRO, 21/3/1925, LONDRES)

5.1 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 6 A 12 ANOS

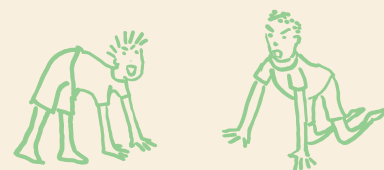
5.1.1. Tema – MINHA TURMA E EU

Conforme estipula a Constituição Federal de 1988, o nome, expressão identificatória e distintiva das pessoas naturais, é direito permanente de todo o cidadão, fruto da personalidade e dignidade pessoal (art. 1º, inc. III, e art. 5º, inc. X). O direito ao nome compreende as faculdades de usá-lo e defendê-lo, sendo um misto de direito e de obrigação.

Além de se constituir como um direito, o nome carrega sentidos singulares que dizem respeito a história de cada um, portanto tem uma dimensão afetiva muito importante que precisa ser considerada.

O nome é dividido em prenome (simples ou composto – comumente chamado de “nome”) e patronímico (nome de família – ou “sobrenome”). É provável que o nome de família tenha surgido da necessidade de melhor particularizar as pessoas, na medida em que os agrupamentos humanos foram se tornando cada vez maiores e mais complexos.

O tema proposto poderá ser desenvolvido no início das atividades anuais por possibilitar às crianças e adolescentes um melhor conhecimento de si e do outro. Assim, elas irão tecendo a rede de relações do grupo. O ponto de partida é a identidade de cada educando: nome, características, preferências, etc. – aspectos que trabalhados no coletivo permitem ir constituindo aos poucos, a identidade do grupo. Considere que o trabalho em grupo permite o desenvolvimento progressivo de competências sociais – ouvir, propor, argumentar, negociar – indispensáveis à participação de forma mais qualificada na vida pública.



Trajatória 1 — MEU NOME, NOSSOS NOMES

CONHEÇO

Quem?

Onde?

Eles

NÓS

VOCE

Eu

Não conheço

Quando?

COMO?

- Proponha uma roda de conversa de tal forma que todos possam se ver. Pergunte quem já se conhece, de onde, quem estuda na mesma escola e se sabem o nome de todos.
- Não perca oportunidade de fazê-los refletir, falar, opinar, tomar decisões. Pergunte se é importante chamar as pessoas pelo nome e que sugestões eles têm para decorar o nome dos colegas. Discuta as sugestões e coloque-as em prática no decorrer da semana.
- Diga que você também quer colaborar para que todos se conheçam e que trouxe algumas sugestões de jogos com nomes. Apresente as suas sugestões juntamente com as deles. Propomos que as atividades ora apresentadas sejam feitas na roda de conversa no início de cada dia de trabalho.



Nome e expectativa. Proponha que digam o nome e uma coisa que gostariam de fazer no Centro. No final, comente as expectativas: as que podem ser atendidas de imediato, as que serão possíveis a médio ou longo prazo e alternativas possíveis às demais expectativas.



Nome e qualidade. Proponha que digam o nome seguido de uma qualidade que cada um aprecie em si mesmo, como uma coisa boa, valorosa (fulano: alegre, fulana: esperta). Inicie por você para ir ficando claro o que é uma qualidade. Vá anotando as qualidades apresentadas pela turma. Ao final, comente as qualidades. "Quais as que mais apareceram? E as mais raras? As qualidades dos meninos foram diferentes das apontadas pelas meninas? O que as qualidades mostram? E se a turma tivesse apontado uma só qualidade? Retome algumas qualidades e pergunte se eles se lembram de quem as nomeou. Comente que a diversidade de qualidades, "tantos modos diferentes de ser, sentir" é que dá riqueza e completude ao grupo. Que, caso o grupo tivesse uma só qualidade, ficaria menos rico. Estimule uma troca de idéias sobre essa questão, deixando que expressem suas idéias, sentimentos e opiniões espontaneamente.



Dizer o nome de uma forma diferente. Convide a todos para dizer o nome de um jeito diferente, acompanhado de um gesto: separando bem as sílabas e estendendo os braços; bem alto e rápido, batendo com a mão no peito, etc. Estimule a criatividade. Se notar acanhamento, comece pelo seu. A turma repete o nome e o gesto dito por cada participante.



Jogo das bolinhas. Numa roda, peça às crianças que joguem a bola para um colega e digam o próprio nome. Combine um jeito de jogarem, de maneira que todos possam dizer o seu nome. Numa segunda rodada, peça que joguem a bolinha e digam o nome do colega para quem vão jogar a bola.



Nome e semelhanças. Proponha, então, que joguem a bola para alguém que tenha alguma característica semelhante, por exemplo: “Vou jogar a bola para a Ana porque ela usa tênis vermelho como eu”. Ao final, proponha uma roda e conduza uma conversa para que digam como se sentiram durante a atividade, como fizeram para se lembrar de quem já havia recebido a bola, ou como se sentiram quando a bola foi arremessada para o colega, o qual já tinham pensado em escolher. Comente a atividade, permita a expressão de idéias e sentimentos, chame a atenção para a observação de cada um, cuide do saber ouvir, conhecer e respeitar outros pontos de vista, organizando os turnos das falas para não haver ruídos e sobreposições.



Cartaz de todos os nomes. Em uma folha de papel dobrado ao meio, peça que escrevam, cada um, o seu nome em letra de forma. Em seguida, peça que recortem em volta do nome, ao abrir cada um verá que surgiu alguma figura. Cada um pode ilustrar o seu colorindo as letras ou o fundo, da forma como desejarem. Todas as crianças colam a sua figura-nome num cartaz e este fica exposto na sala de atividades.

- Fique atento aos conhecimentos atitudinais, procedimentais e conceituais que estão sendo desenvolvidos. Avalie com a turma o que aprenderam de mais importante com a trajetória. Incentive a auto-avaliação oral ou escrita quanto à participação e envolvimento nas atividades. Estimule os mais tímidos a se expressarem do seu jeito. Promova a troca de idéias, o diálogo.

COMO? COMO? COMO? COMO?
Quem? Quem? Quem? Quem?
Onde? Onde? Onde? Onde?
Quando? Quando? Quando? Quando?
NÃO CONHEÇO NÃO CONHEÇO NÃO CONHEÇO NÃO CONHEÇO

Trajetória 2 – NOMES, TANTAS HISTÓRIAS...

- **Faça um levantamento prévio para verificar se cada criança conhece a história do seu nome: quem escolheu, porque escolheu esse nome, etc. Combine que irão se informar em casa sobre esses dados e que eles serão utilizados na próxima roda de conversa.**
- **Se achar conveniente, comece relatando a história do seu nome. Conte em detalhes todos os pormenores dessa história. Cuide da forma como se comunica, porque você sempre será referência para as crianças.**
- **Então abra a roda até que todos tenham contado a história dos seus nomes.**
- **Se estiver trabalhando com crianças alfabetizadas, proponha que registrem por escrito o que relataram na roda. Auxilie as não-alfabetizadas a realizarem esse trabalho, atuando como escriba, ou seja, registrando por escrito o que a criança ditar.**
- **Habitue os educandos a relerem o que escrevem com atenção para verificarem se o registro corresponde ao que pretendem comunicar. Peça que troquem os registros entre si para certificarem-se de que podem ser lidos por outras pessoas. Auxilie o escritor a revisar o seu rascunho. Dê dicas para ele corrigir os erros eventualmente cometidos: a ortografia, idéias incompletas, períodos mal formulados, etc. Se necessário, peça que passem o registro a limpo, com todo cuidado, com legibilidade, para favorecer a compreensão de quem irá ler cada texto. Lembre-se de que as crianças poderão estar em vários momentos de aprendizagem e apropriação dos códigos e regras da escrita. Promova experiências de leitura e escrita em direção a uma função social (para outro ler). Eles poderão ilustrar os textos. Organize um mural com textos e ilustrações. Escolha com eles um título chamativo para o conjunto a ser exposto. Abra espaço para comentarem e ouvir comentários de outros leitores.**
- **Converse sobre a importância do nome de cada um e se eles perceberam que os nomes foram escolhidos com carinho e que devem ser respeitados. Converse ainda sobre os apelidos e pergunte qual a opinião deles sobre isso. Aproveite para comentar que um apelido é legal se for aceito pela pessoa; caso contrário, não deve ser usado para não magoar a pessoa.**



- Peça que coloquem data no registro e o guardem no portfólio.

PORTFÓLIO: É UMA PASTA PERSONALIZADA E PREPARADA PARA RECEBER AS PRODUÇÕES INDIVIDUAIS OU COLETIVAS COM O OBJETIVO DE MOSTRAR O APRIMORAMENTO DE UMA CRIANÇA OU DE UM GRUPO NO DECORRER DO TEMPO. AO MESMO TEMPO É POSSÍVEL VISLUMBRAR A DIVERSIDADE DE OPORTUNIDADES QUE AS CRIANÇAS VIVENCIARAM NUM PERÍODO.

- Comente a atividade.
- Você poderá trazer alguns livros de poesias para ler para a classe e ir exercitando o leitor que há em cada uma das crianças. Sugerimos alguns títulos de Bartolomeu Campos de Queirós que trazem poemas feitos com nomes (“De letra em letra, Diário de Classe, Pedro, Mário”). Você poderá trazer outros. O importante é que a cada poema lido, a cada nome identificado, inicie alguma conversa em que as crianças possam saborear a emoção da poesia como algo expressivo e subjetivo. E que se aventurem na brincadeira com as palavras, com os nomes. Ora fazendo rimas, ora repetindo palavras com sons parecidos, ora colocando uma palavra com outra e construindo imagens bonitas, diferentes.
- Outra atividade pode ser a criação de acrósticos. Traga alguns para que o grupo descubra como ele é feito. Descoberto o esquema, escreva as letras iniciais do seu nome e proponha à turma que construa um acróstico com o seu nome. Convide-as a escreverem acrósticos com seus próprios nomes e com as suas características pessoais. Ou com nomes de amigos, de pessoas queridas. Passar a limpo, ilustrar o acróstico pode ser um presente interessante para um homenageado.

ACRÓSTICOS: COMPOSIÇÃO POÉTICA NA QUAL O CONJUNTO DAS LETRAS INICIAIS (E ÀS VEZES AS MEDIAIS OU FINAIS) DOS VERSOS COMPÕE VERTICALMENTE UMA PALAVRA OU FRASE (DICIONÁRIO AURÉLIO).

Move minha vida com
A-mor, sorriso e carinho. Na
Rua é a que mais se descola
I-ndo pra escola
A-lgum dia te pego e roubo
um selinho.

Trajatória 3 – DE UM JEITO DIFERENTE!

JOCILENE

ANA MARIA

EDINEI

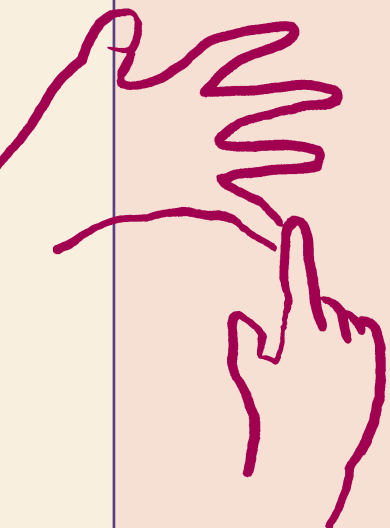
GUSTAVO

KARINA

- Verifique se todos sabem escrever o nome em letras de forma.
- Forme pequenos grupos que ficarão em roda e em pé. Proponha que um de cada vez escreva o próprio nome, utilizando gestos com a cabeça para fazer as letras no ar. Os demais observam atentamente os movimentos, para avaliar se o nome está “legível”.
- Peça que proponham outras formas de escrever o nome com partes do corpo: joelho, pé, cotovelo, etc.
- Ao final, abra a roda e peça que cada grupo apresente a criação que mais gostou.
- Peça que comentem a atividade.

Trajatória 4 – EU, ISSO! VOCÊ, AQUILO!

- Continue a exploração das características pessoais, fazendo um levantamento das preferências do grupo. Utilize, desta vez, a cartografia das semelhanças e diferenças. Distribua revistas, cola e tesoura e peça que recortem e coleem em folhas algumas coisas de que gostam e de que não gostam, sem identificá-las.
- Organize pequenos grupos para cada um mostrar suas folhas para os colegas com o intuito de identificarem as coisas de que cada um gosta e não gosta. Explique que o registro feito é um mapa que representa coisas sobre cada um deles. Peça para cada um colocar o seu nome no mapa, uma vez que é um mapa pessoal. Combinem e peçam para escreverem um título para cada mapa.
- Proponha uma segunda etapa: com base nos mapas pessoais, formar o mapa do grupo, recortando e agrupando em uma folha as coisas que todos, ou a maioria, gostam. Em outra, as que não gostam. Pergunte que título darão a cada mapa. Faça-os notar que agora não se referem a “coisas de que eu gosto”. As pessoas mudaram de uma situação para outra. Peça para observarem o título, o que precisa ser mudado. “Como teremos de escrever agora?/Quem deve assinar as folhas?”
- Você poderá propor ainda uma terceira etapa: a criação do mapa de todo o grupo, combinando a forma de organizar os dois cartazes. “Quem deve assiná-lo?”

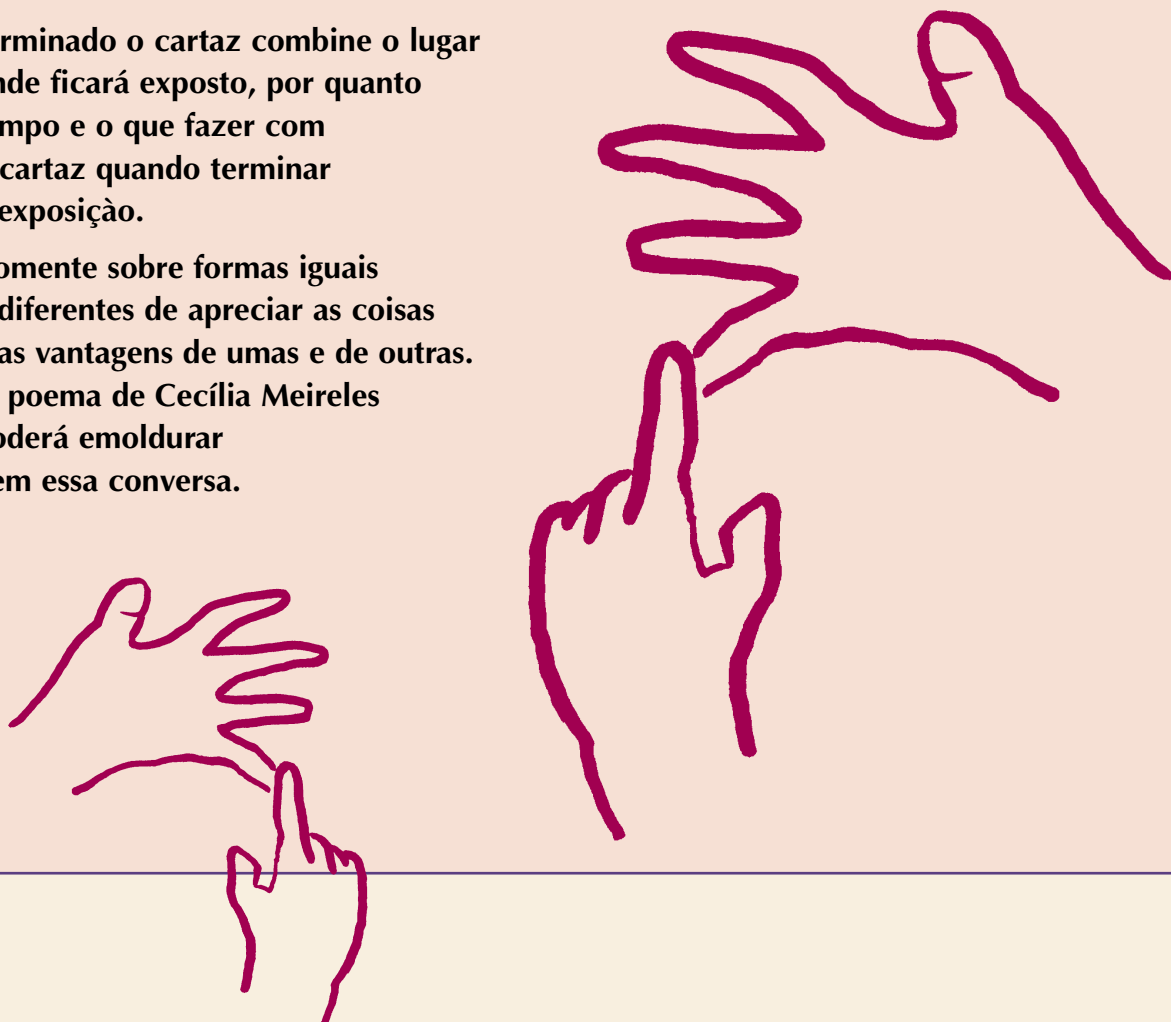


- Traga para a sala um livro, um poema ou uma canção que tenha alguma temática relacionada com a atividade cartográfica. Sugerimos trazer “Ou isto ou aquilo”, poema de Cecília Meireles. Leia-o para a turma em voz pausada para alimentar uma conversa gostosa e divertida sobre o que foi lido.

Pergunte se gostaram do que ouviram... do que gostaram... qual pedaço acharam bonito... se já viveram uma situação parecida.

Depois da atividade terminada você poderá retomar o poema, trazendo cópia para todos lerem individualmente. Você poderá fazer um jogral, marcando trechos do poema para serem lidos de diferentes maneiras, por diferentes agrupamentos de vozes. Também sugerir que façam uma música para o poema.

- Comente sobre o levantamento organizado das preferências do grupo. Retome o critério da unanimidade ou da maioria. Peça para uma ou outra criança, explicar e justificar, a sua maneira, o que foi representado no mapa como significativo do grupo. Peça para alguém justificar porque gosta ou não gosta do que foi levantado. Assim você estará abrindo um espaço para a manifestação de opiniões justificadas.
- Terminado o cartaz combine o lugar onde ficará exposto, por quanto tempo e o que fazer com o cartaz quando terminar a exposição.
- Comente sobre formas iguais e diferentes de apreciar as coisas e as vantagens de umas e de outras. O poema de Cecília Meireles poderá emoldurar bem essa conversa.



Trajatória 5 – AUTO-RETRATO

A trajetória do auto-retrato permite a percepção de si mesmo e das possibilidades expressivas de cada um.



- Recorte de revistas e jornais diversos rostos com expressões diferentes e distribua pela sala.
- Peça às crianças que façam uma visita aos recortes e que escolham algum rosto que lhes chamou mais a atenção.
- Forme pequenos grupos e peça que cada um apresente o seu recorte, dando-lhe vida: nome, idade, o que faz, porque está com aquela expressão e onde se encontrava quando foi retratado ou desenhado.
- No momento seguinte, abra roda e convide cada grupo a escolher um ou dois relatos para apresentar no coletivo.
- Distribua folhas de papel e proponha que cada um reproduza um colega. Oriente para prestar atenção às expressões do retratado. Feito o retrato, peça que registrem os dados sobre a pessoa: nome, idade, etc.

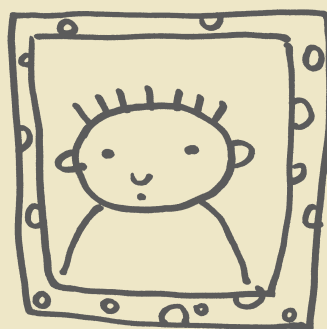
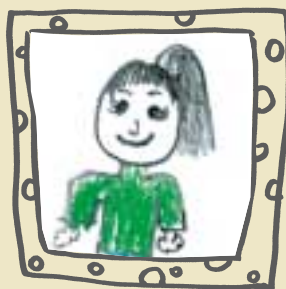


- Organize com a turma uma forma de expor os trabalhos.
- Em outro momento, peça às crianças que tragam espelhos de casa e também providencie alguns.
- Explique que desta feita irão fazer um auto-retrato. E que, antes vão fazer um treino de observação, olhando-se no espelho. Peça que observem cuidadosamente o formato da cabeça, o cabelo, nariz, olhos, boca, etc.



- Retome o exercício anterior e peça que tentem reproduzir/imitar a expressão da pessoa retratada. Peça que façam um treino de expressões: alegria, medo, pavor, surpresa, etc., e que digam o que diferencia uma expressão da outra e quais as transformações que se operam no rosto de cada um.
- Distribua folhas de papel, lápis, giz de cera, tintas, etc., e peça que façam o auto-retrato, escolhendo a expressão que quiserem.
- Peça que entreguem o desenho sem por o nome. Organize a apresentação do conjunto de auto-retratos de maneira a provocar um jogo de descobrir quem é quem nos desenhos. Reflita com o grupo sobre a atitude de todos frente aos auto-retratos: nada de zombaria ou deboche. O momento é de brincadeira, alegria e o que vale é o jeito de cada um.

- A seguir, ou em outro momento, convide-os a fazer o fundo do retrato, representando onde gostariam de ter sido “fotografados”.
- Peça que registrem o nome e a data do desenho.
- Os desenhos são apresentados, comentados e expostos, antes de ir para o portfólio.
- Se perceber que a atividade mobiliza o grupo, proponha sua continuidade. Forme pares e proponha que um de cada vez se deite sobre uma folha de papel pardo para que seu par desenhe o contorno do corpo. Após trocarem de lugar, cada um completa o seu “boneco” com desenhos, colagens, adereços, etc. Proponha que recortem os bonecos e comparem tamanho e outras características. Os bonecos podem ser expostos no ambiente de uma maneira criativa: em pequenos grupos, sentados em cadeira, de pernas para o ar, imitando uma onda, etc.
- Comente a atividade.



Trajatória 6 – MÁSCARAS

Originalmente, as máscaras eram feitas de pele de animais para camuflar o rosto do caçador. Escondido entre as folhagens, o mascarado homem primitivo atraía suas presas para o bote final!

Na Grécia antiga, a máscara aparece relacionada à mitologia, às forças sobrenaturais, ligada profundamente às manifestações teatrais. Máscara é sempre um disfarce que simula e transforma.

Mas antes de ser usada sobre o rosto de alguém, a máscara é um objeto de arte. Suas linhas e cores nos trazem sensações, impressões de alegria, de tristeza, de dor, de prazer. Quando colocamos sobre o rosto uma máscara novos contornos aparecem. Como se ganhasse outra vida, este novo rosto é um mar de possibilidades e projetos!

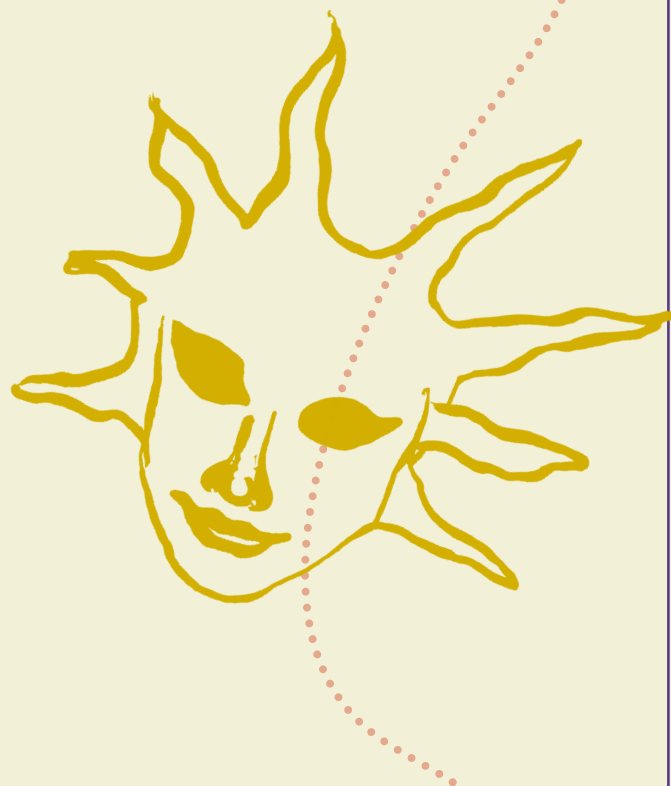
Nesta trajetória, a máscara é um recurso para refletirmos sobre a nossa identidade. Esta manifestação das artes plásticas pode trazer indícios de nossa história, nossa família, de nossos mais profundos desejos e modos de ver a vida.



- * Na roda de conversa, faça um levantamento inicial: “Quem sabe o que é uma máscara? E para que servem? Quem já viu uma máscara de perto? As máscaras que vocês conhecem são de vilões ou heróis? Fale de uma máscara que lhe chamou a atenção.”
- * Mostre para a turma algumas fotos de máscaras (revistas e catálogos de museus podem ser a fonte). Este é um bom momento para ampliar o repertório da turma sobre os tipos de máscaras que existem: máscaras gregas que simbolizam o teatro; máscaras de tribos africanas; máscaras balinesas; máscaras do teatro Nô (Japão); máscaras indígenas, além do Boneco de Olinda e a menor máscara do mundo, o nariz de palhaço!
- * Divida a turma em duplas para que brinquem com as expressões do rosto. Esta atividade é boa para aquecê-los para a construção das máscaras individuais.
- * Agora é hora de oferecer o material para a construção das máscaras. Coloque os seguintes materiais à disposição: caixas de papelão, fita crepe, papéis coloridos, cola, tesouras sem ponta, retalhos de tecido...

- * Use como base para a máscara, uma das faces da caixa de papelão. Ajude-os a decidir onde serão os furos dos olhos e da boca. Esses furos não precisam ser perfeitos nem simétricos. Deixe que eles explorem os materiais para dar contornos e detalhes a sua obra.
- * Organize uma exposição desses trabalhos em espaços da comunidade. É uma forma de publicizar esta produção. Também é muito interessante promover um baile de máscaras, com muita música e participação de todos os familiares!

Logo depois da festa você poderá organizar um painel decorativo em algum espaço de circulação. Poderá também ser o escriba de uma pequena notícia sobre a festa acontecida e que será relatada pelas crianças. Faça esse rascunho coletivamente organizando as idéias sugeridas pelas crianças. Traga alguma notícia interessante de um jornal do bairro para a leitura da classe. É importante que elas usufruam de sua escrita como referência e modelo. Se houver fotos da festa elas poderão ilustrar a notícia que será afixada junto com o painel das máscaras. Brinque com eles na escolha de um título bem interessante e chamativo para a notícia. Afinal, é na MANCHETE que fica a primeira impressão.



5.1.2. TEMA – MINHA HISTÓRIA, NOSSA HISTÓRIA

O relato da história de vida de cada um permite trabalhar a dimensão do tempo e perceber que cada um vai compondo sua história de uma forma peculiar, tecendo fatos, lembranças e sentimentos.

Trajatória 1 – É TEMPO DE HISTÓRIA!

Na roda de conversa, peça que relatem fatos associados às suas vidas: do que se lembram, de coisas interessantes que já viveram, de situações que mexeram com cada um... Peça que tentem lembrar ou adivinhar quantos anos tinham na época de cada relato. Uma outra forma de realizar essa atividade é preparar uma sessão de relaxamento.

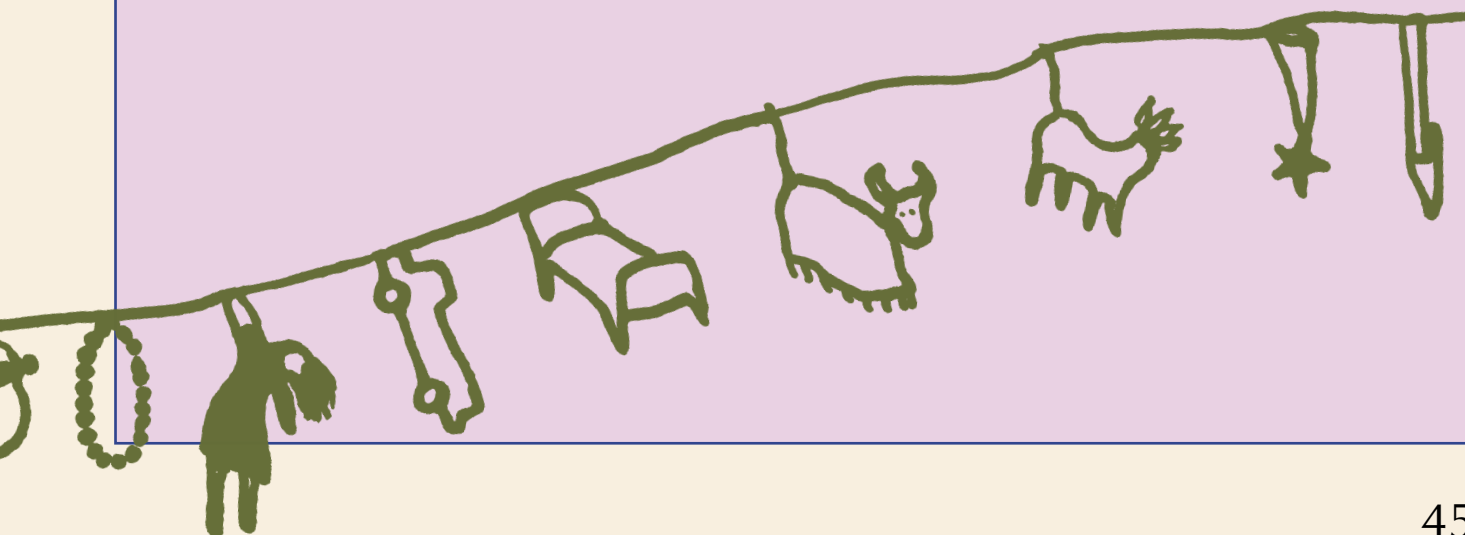
Os participantes ficam sentados confortavelmente, em silêncio, de olhos fechados ouvindo uma música instrumental, suave. Assim, nesse estado de concentração, você poderá alimentar a lembrança e a imaginação das crianças solicitando que pensem em passagens de sua vida: quando eram bem pequenos, acontecimentos alegres, tristes, engraçados, festas, visitas, viagens, episódios com animais... Depois, em pequenos grupos poderão conversar sobre o que vivenciaram.

Se achar interessante, poderão desenhar e expor.

- ◆ Proponha que tragam fotos e objetos para que tentem organizá-los em ordem cronológica. Promova uma visitação e converse sobre o significado dos momentos representados nas fotografia e nos objetos expostos.
- ◆ Proponha a elaboração de uma linha do tempo. Exemplifique o que é e como pode ser feita. Combine os intervalos: ano a ano; de dois em dois anos, etc. Os intervalos devem ser comuns para permitir comparações. Peça que registrem individualmente os fatos mais marcantes na linha do tempo de cada um.
- ◆ Forme pequenos grupos para que comparem as linhas do tempo elaboradas. Verifique que descobertas fizeram e quais ainda podem ser feitas. Abra a roda para que cada grupo apresente as suas descobertas para todos.
- ◆ Pergunte como e com quem poderão confirmar ou ampliar as informações registradas. Peça que levem a linha do tempo para casa para ser complementada com a ajuda dos familiares. Comente depois as linhas de tempo reelaboradas, as semelhanças

e as diferenças entre elas. Depois de utilizadas, peça que guardem a produção no portfólio, colocando nome e data.

- ◆ Pergunte se é possível, a partir das linhas de tempo individuais, saber o que é próprio de cada idade. Prepare uma linha do tempo semelhante à individual e diga que irão fazer uma linha do tempo coletiva. Nela irão registrar as hipóteses do grupo sobre o que é comum, característico, especial de cada idade. Você poderá também ir montando um grande painel para registrar as informações por categorias: desenvolvimento físico/alimentação/cuidados com higiene/vacinação/comportamento, etc.
- ◆ Pergunte como poderiam confirmar ou ampliar as hipóteses levantadas e quem poderia fornecer essas informações. Preparem juntos uma entrevista com os familiares na forma de um questionário escrito. Convide algumas mães para relatar o que ensinaram de mais importante para os filhos em cada fase e que cuidados tomaram: hábitos de higiene, cuidados com a alimentação, vacinação, matrícula na creche, escola, serviço socioeducativo, etc.
- ◆ Retome o trabalho orientando a organização dos dados coletados.
- ◆ É possível também perguntar quem poderá ampliar os dados sobre saúde. Combine como será feita essa ampliação: uma visita ao posto de saúde, uma entrevista com profissionais da área (médicos, dentistas, enfermeiros, etc.).
- ◆ Prepare a visita ou entrevista, de forma que possam ser colhidos dados sobre funcionamento, modalidades de atendimentos públicos, profissionais envolvidos no posto de saúde. Converse primeiro sobre o que precisam saber. Reflita sobre como perguntar. Elabore um roteiro que poderão utilizar no momento da entrevista.
- ◆ Organize o produto final: um painel, uma dramatização, um relato, um jornal mural, uma exposição, uma cartilha sobre cuidados com a infância, um prospecto informativo elaborado pelo grupo e que poderá circular entre as famílias...



Trajatória 2 – SEM LENÇO, MAS COM DOCUMENTO!

O tema desta trajetória permite que as crianças e adolescentes adquiram conhecimentos sobre a função e obtenção de documentos pessoais, como a certidão de nascimento e a carteira de identidade.

A certidão de nascimento é um documento muito importante para as pessoas, pois somente com ela pode ser tirada a carteira de trabalho, a carteira de identidade, o título de eleitor, o CPF, bem como ter acesso aos benefícios sociais que o governo oferece, matricular-se na escola, etc. Esse documento também é importante para que o País tenha um retrato mais real de si mesmo.



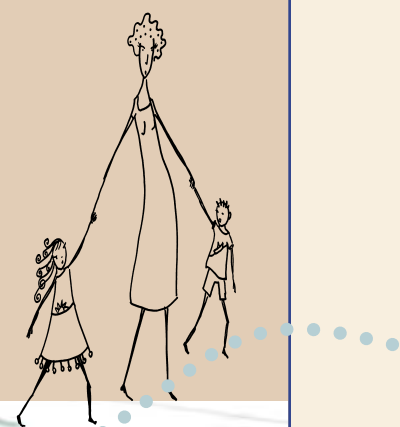
- Converse com os alunos sobre como é que as pessoas são oficialmente identificadas em nossa sociedade. Explique que quando uma pessoa nasce deve ser registrada pelo pai ou responsável em um cartório e que esse documento recebe o nome de certidão de nascimento.
- Estimule a turma a perguntar aos pais onde é que foram registrados.
- Solicite à secretaria do serviço as certidões de nascimento da turma. Providencie uma cópia de uma certidão de nascimento com os dados em branco para ser preenchida pelas crianças, com base na certidão de nascimento oficial.
- Em outro momento, converse sobre a carteira de identidade e para que serve. Mostre a sua cédula de identidade e a deles para que verifiquem que informações contêm. Discuta a importância desse documento, onde pode ser obtido (informe-se antes!) e que documentos são necessários para providenciar a carteira.
- Providencie uma reprodução da carteira de identidade para ser preenchida e assinada pelas crianças e adolescentes. No lugar da fotografia, as crianças poderão desenhar seu auto-retrato.
- Trabalhe outros documentos como carteira de vacinação e carteira escolar, se houver. Peça à escola uma cópia dos documentos que fazem parte do prontuário escolar e apresente cada documento.
Faça o mesmo com o prontuário do serviço.
 - Recomende que guardem os registros produzidos no portfólio.
 - Comente a atividade.



Trajatória 3 – FIZEMOS A DIFERENÇA!

O foco desta trajetória é cartografar os lugares por onde as crianças e adolescentes andam, seus relacionamentos, interesses e sentimentos que associam a esses lugares. Uma intenção é que percebam o quanto as suas vidas estão implicadas com a vida do bairro. Outra é motivá-los a melhorar algum aspecto do bairro por meio de uma intervenção direta.

- ▲ Propomos iniciar a conversa pelos percursos que as crianças realizam no bairro. Planeje um jeito diferente de introduzir o tema, por exemplo, propondo a audição de um rap que fale do bairro ou uma poesia que fale de trajetos. Peça que façam comentários sobre o que foi lido e que digam quais são seus trajetos nos dias de semana e nos finais de semana. Peça que representem esses percursos andando pela sala: “aqui está a minha casa, eu saio, vou pra escola, volto para casa, vou para o Centro, etc.” Comente os trajetos: semelhanças e diferenças entre os trajetos, entre meninos e meninas, onde costumam brincar, onde compram as coisas de que necessitam, onde vão quando estão doentes, etc.
- ▲ Prepare antecipadamente em papel pardo mapas com o contorno do bairro em tamanho e número suficientes para possibilitar trabalho em subgrupos. Para facilitar, acrescente algumas referências básicas: a igreja, a escola, o Centro, um córrego, uma praça, etc. É importante que as referências sejam feitas a lápis, para permitir outras formas de registro pela turma.
- ▲ Apresente a atividade na roda de conversa: a proposta é conhecer os percursos que eles realizam no bairro e o conhecimento que têm do local onde moram. Apresente o mapa para a turma e pergunte se eles sabem o que ele representa.
- ▲ Divida a turma, distribua um mapa para cada subgrupo e peça que o explorem, até que percebam que é uma representação do bairro. Converse um pouco sobre os pontos de referência colocados e pergunte se eles gostariam de acrescentar outros. Combine como poderão ser registrados: com palavras, desenhos, recortes, colagens ou uma combinação de estratégias.

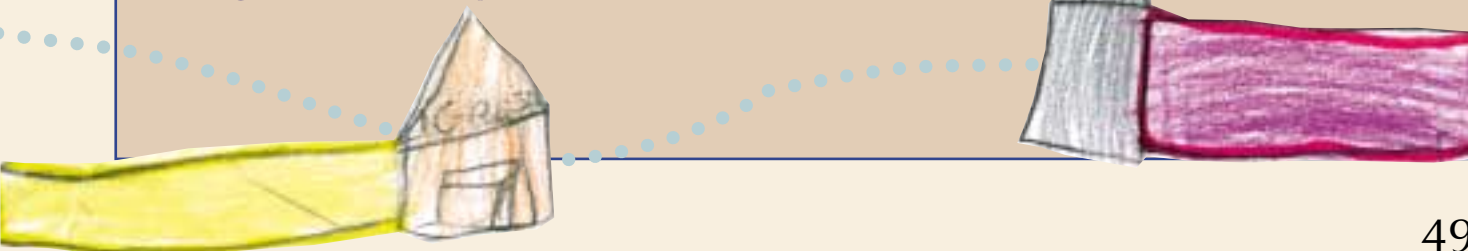
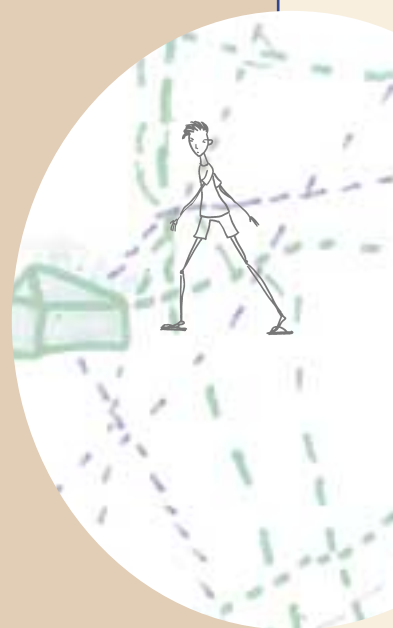


- ▲ Peça que cada um localize a sua casa no mapa com um pequena marca que possa ser deslocada até encontrar o seu lugar definitivo. Aí então, o grupo decide como vai fazer o registro e colocar a legenda: casa da Ana. Estimule a criatividade e discuta com eles formas de registro.
- ▲ A tarefa agora é registrar, partindo cada um de sua casa, um percurso que realizam de 2ª a 6ª feira, utilizando uma linha feita a lápis ou com barbante colorido. É importante que a cor seja comum a todos os grupos para permitir comparações. Saliente a necessidade de se organizarem e colaborarem uns com os outros. Cada lugar do percurso deve ser registrado e identificado de alguma forma: uma torre para a igreja, uma árvore para a praça, etc. O grupo poderá criar um conjunto de símbolos comuns e que serão utilizados por todos na referência coletiva. Analise com eles a simbologia que existe no bairro para orientar os percursos: os sinais de trânsito, as logomarcas, as placas...
- ▲ Em seguida, peça que registrem da mesma forma e em outra cor um percurso de final de semana.
- ▲ Dê um tempo para que cada grupo possa “incrementar” o seu mapa, que será exposto para visitaç o pelos grupos e depois comentado, comparado, etc.
- ▲ Uma outra possibilidade é executar os mapas em panos coloridos (tecidos utilizados como forro) e assim: “bordar” os trajetos, utilizar bot es, recortes de tecidos, l , etc., para identificar os lugares. O produto tem grande efeito e traz muito prazer.   uma boa ocasi o para aprender a lidar com linha, tesoura e agulha.
- ▲ Comente a atividade: “como se sentiram, como foi registrar a sua vida no mapa, como estava no in cio da atividade e como ficou agora; se eles est o presentes no mapa; se o mapa diz coisas sobre a vida de cada um, etc.”
- ▲ Aprofunde a discuss o sobre os lugares e trajetos com o levantamento de interesses, relacionamentos e sentimentos por meio, por exemplo, de uma tabela a ser preenchida pelos subgrupos.



LUGARES	PESSOAS COM QUEM NOS RELACIONAMOS	O QUE BUSCAMOS NESSES LUGARES	O QUE APRENDEMOS NESSES LUGARES

- ▲ Peça que a tabela seja preenchida por escrito ou utilizando símbolos e desenhos. Neste caso, entregue a tabela em branco e diga o que cada coluna deve descrever, pedindo que cada grupo encontre uma forma de representar os lugares, pessoas, etc.
- ▲ Ao final, todos apresentam as suas tabelas.
- ▲ Comente a atividade. Explique que é no bairro, por meio dos percursos, que realizamos a maior parte das nossas ações, onde crescemos e aprendemos. E onde estabelecemos relacionamentos, nos expressamos de várias formas e buscamos satisfazer nossas necessidades. Por isso é importante conhecê-lo e pensar qual é a nossa responsabilidade com a melhoria das condições de vida de todos, nesse lugar comum. Comunitário.
- ▲ A seguir, discuta com a turma que atitudes e procedimentos podem adotar para tornar a vida no bairro melhor; que mudanças poderiam ser produzidas por eles no bairro para torná-lo melhor: na própria casa, no Centro, numa praça, na rua onde moram; decorar paredes e muros, construir uma floreira ou canteiro, plantar uma árvore, elaborar e distribuir cartilhas sobre saúde, cuidados com o lixo, meio ambiente, etc.
- ▲ Faça o planejamento coletivo do(s) projeto(s) de intervenção e coordene sua realização. Não se esqueça de divulgar o produto final para os interessados. Você poderá coordenar a elaboração de uma carta de intenções com as diferentes intervenções e propostas de cada grupo na tarefa de melhorar a vida na comunidade. Guarde o registro e depois retome-o para verificar o que foi feito, verifique se cada grupo se reconhece na proposição feita.
Organize então um painel: “Fizemos a diferença!”



Trajatória 4 – CONHECENDO AINDA MAIS O MEU BAIRRO

Nesta trajetória propomos ampliar o conhecimento que as crianças têm do bairro, no sentido de localizar e usufruir de suas potencialidades.

- ❖ Retome a trajetória anterior e pergunte se há outros lugares que eles conhecem e que não apareceram no mapa. Registre os lugares citados. Pergunte o que é possível aprender em cada um desses lugares.
- ❖ Proponha a construção de uma maquete para registrar os lugares de aprendizagem e coordene sua execução. Explique a diferença entre um mapa e uma maquete. Defina com o grupo materiais que podem ser utilizados (caixote de areia, isopor, feltro). Comente como o relevo e os lugares poderão ser representados.

MAQUETE:
REPRODUÇÃO
EM MINIATURA
DE UM PROJETO
ARQUITETÔNICO
E AMBIENTAL
IMAGINADO OU
JÁ REALIZADO.



- ❖ Pronta a maquete, pergunte quem poderá contribuir sugerindo outros lugares onde podemos aprender coisas interessantes. Traga um jornal do bairro, folhetos, notícias que possam indicar a existência outros lugares.
- ❖ Envolve outros educadores e funcionários, convidando-os para a visita à maquete e abra um canal para a inclusão de sugestões. Faça o mesmo com familiares e pessoas da comunidade.
- ❖ Terminado o registro, proponha a escolha de um lugar representado na maquete para ser visitado pela turma: uma biblioteca pública,

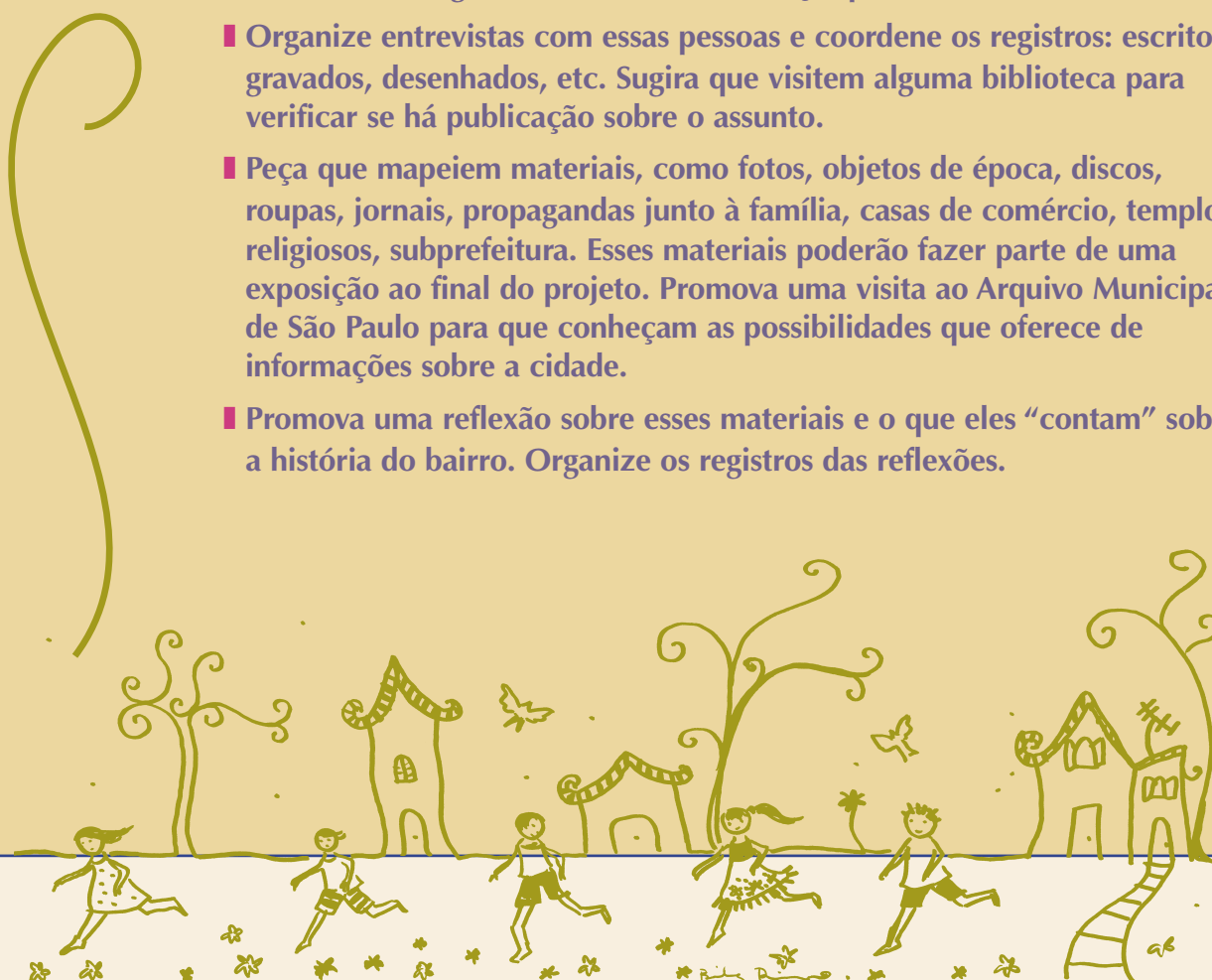
uma praça, uma padaria, uma rádio comunitária, uma indústria, um projeto de esportes, um clube municipal. Organize as indicações, ajude a refletir sobre as escolhas, considere a viabilidade das ideias e analise as possíveis alternativas.

- ❖ Planeje a visita. Cuide especialmente de compor com as crianças um roteiro de observação que sirva também de registro: como o lugar funciona, que serviços presta à comunidade, que objetos contém, que pessoas trabalham lá, o que fazem, etc.
- ❖ Proponha a confecção de um presente para ser ofertado durante a visita. Uma lembrança do Centro, um objeto, uma poesia, uma música, etc.
- ❖ Após a visita, organize uma roda de conversa para compartilhar as impressões e descobertas: com quem conversaram, o que aprenderam, o que acharam mais interessante, que surpresas tiveram, o que sentiram durante a visita? Peça que registrem a visita de alguma forma: por meio de desenhos, depoimentos, mapas, fotos, narrativas individuais ou coletivas.
- ❖ Proponha a organização de um álbum de recordação com todos os passos: a ideia inicial, o processo de discussão, as atividades, a visita, o pós-visita, impressões, etc. Também pode ser elaborado um jornal mural, um programa de rádio ou de TV para divulgação dentro do serviço. Se for possível, depois de conhecer a instituição eleita ao vivo e em cores, procure conhecê-la também pela internet.
- ❖ Ao final do processo, peça que preparem uma apresentação de toda a trajetória e convide todos que de alguma forma participaram dela. Chame a atenção para os potenciais de aprendizagem que estão nos lugares, nas pessoas, nos relacionamentos que estabelecemos.
- ❖ Aproveite para fazer distinção entre serviços públicos e privados. Em relação aos públicos, combinem uma maneira de aprofundar o conhecimento sobre eles por meio de depoimentos, entrevistas ou visitas. Convide pessoas de diferentes organizações e prepare uma mesa redonda onde cada representante possa discutir sobre temas e informes importantes às crianças e à comunidade.
- ❖ Se for possível, necessário, proceda a outras visitas.



Trajetória 5 – MEU BAIRRO TEM HISTÓRIAS

- Pergunte às crianças se sabem quando o bairro foi criado, porque tem esse nome, como era quando foi criado. Levante e registre hipóteses sobre a origem do nome do bairro. Organize um projeto sobre a história do bairro.
- Pergunte que modificações estão sendo feitas no bairro: construção de casas residenciais, comerciais, calçamento, etc. Peça que se lembrem de outras intervenções já terminadas. Converse sobre a ação das pessoas na transformação das paisagens e proponha que façam um desenho que represente o bairro como ele é hoje.
- Diga que juntos eles podem imaginar como o bairro era anos atrás. Para isso, proponha que entrem em um túnel do tempo, de olhos fechados, voltando vinte anos atrás. Peça que descrevam como era o bairro para a turma e que façam um desenho do que imaginaram. Não fique na paisagem. Explore também os usos e costumes: roupas, trajetos, objetos, penteados, gírias, hábitos, diversão, o que faziam as crianças de antigamente, como brincavam, como era a relação com a escola, etc.
- Pergunte como e com quem poderão coletar dados para comprovar ou não as hipóteses: “com familiares, vizinhos, comerciantes locais, moradores antigos, funcionários do serviço, professores da escola, etc.”
- Organize entrevistas com essas pessoas e coordene os registros: escritos, gravados, desenhados, etc. Sugira que visitem alguma biblioteca para verificar se há publicação sobre o assunto.
- Peça que mapeiem materiais, como fotos, objetos de época, discos, roupas, jornais, propagandas junto à família, casas de comércio, templos religiosos, subprefeitura. Esses materiais poderão fazer parte de uma exposição ao final do projeto. Promova uma visita ao Arquivo Municipal de São Paulo para que conheçam as possibilidades que oferece de informações sobre a cidade.
- Promova uma reflexão sobre esses materiais e o que eles “contam” sobre a história do bairro. Organize os registros das reflexões.



- **Promova um chá, um café, uma tarde... com “Pessoas Memoráveis”.** Elas serão garimpadas pelo bairro, valorizadas pela experiência vivida e convidadas a virem ao Centro dar depoimentos às crianças sobre o passado do lugar. Faça com as crianças os convites, ensaie como vão receber os “memoráveis”, o que irão perguntar, como irão ouvir, os registros a fazer... Seria uma boa oportunidade de socializar esse evento por toda a comunidade!
- **Inclua como objeto de investigação o histórico da escola e do próprio serviço.**
- **Organize a exposição: o que será exposto, de que forma, quem serão os convidados, etc.**
- **Avalie o projeto, tendo como foco, entre outras, considerações como:** o bairro tem a sua história; quem faz a história do bairro, da escola, do Centro, da família são as pessoas; a história é feita não só pelos heróis que constam dos livros, mas por pessoas comuns; a história está registrada não só nos livros, mas na memória de cada um; os objetos, usos e costumes, fotos também revelam aspectos das transformações que ocorrem com o tempo.



Trajetoária 6 – RAÍZES



- * Peça ao grupo para observarem a própria aparência física (cor e aparência do cabelo, cor da pele, formato da boca, dos olhos). Peça que façam o mesmo com colegas, vizinhos, professores e algumas pessoas da comunidade.
- * Na roda de conversa, peça que relatem suas descobertas. Auxilie a reflexão com perguntas: “As pessoas eram parecidas? Diferentes? Em que proporção? Qual foi a predominância? O que concluem sobre as observações realizadas? Como se explica a diversidade de tipos humanos, no Brasil?” Reflita sobre quais são os conhecimentos que o grupo tem sobre o tema.
- * Proponha então um projeto sobre a origem do povo brasileiro. Comece, por exemplo, com os negros. Levante com os presentes os assuntos que gostariam de pesquisar e levante com eles questões que orientem a pesquisa. Traga material de consulta e peça que façam o mesmo. Se possível, oriente uma pesquisa na internet.

- * Organize grupos para coleta e registro dos dados: históricos, influências dos negros na música, na comida, nas danças, na língua, na religião, etc.
- * Proponha uma conversa sobre a situação do negro na sociedade brasileira, sua presença nos esportes, na mídia e luta contra o preconceito da sociedade.
- * Selecione vídeos, poesias, artigos, gravuras que tratem do tema. Estimule uma leitura crítica de todo o material. Promova uma ou outra sessão de leituras de textos interessantes que provoquem a reflexão das crianças sobre o tema.
- * Traga novas questões para o grupo que o movimento para buscar mais informações, do que dar respostas. Dê atenção aos informes trazido pelas crianças, colocando-se sempre no meio da conversa e do trabalho cotidiano.
- * Proponha entrevistar educadores e lideranças negras da comunidade que possam colaborar na discussão e aprofundamento do tema. Organize com as crianças e adolescentes um roteiro de assuntos a serem explorados. Faça um levantamento das questões possíveis, construa com eles um roteiro de perguntas. Aproveite a oportunidade para oferecer ao grupo um modelo de linguagem escrita organizado e bem elaborado. Mediante as dúvidas de escrita e organização de idéias que surgirem, elabore rascunhos e provoque desafios para as crianças discutirem entre si, para verificarem o “correto”. É importante promover entre elas a troca de diferentes saberes e experiências. Explore a consulta do dicionário como ferramenta de trabalho, verificando a ortografia e a contextualização das palavras. O seu uso é favorável ao aprimoramento lingüístico.
- * Aprimore os registros e guarde para o encerramento do projeto.
- * Proceda da mesma forma em relação aos indígenas. Oriente a coleta de dados sobre as várias etnias indígenas que ainda restam no Brasil. Cuide para acabar com a idéia estereotipada dos índios: de tanga, uma pena na cabeça, soltando grunhidos ao bater na boca. Inclua as lendas indígenas como tema. Guarde os produtos confeccionados para posterior divulgação.
- * Por fim, estude os imigrantes de origem européia e asiática e a contribuição que trouxeram para a cultura brasileira, em seus vários aspectos. Elabore registros.
- * Ao final, organize com a participação de pais, comunidade e outras turmas do Centro, uma festa das nações, com várias atividades: danças típicas, contação de histórias e lendas, sarau de poesias, barraca de comidas típicas, oficinas com representantes dos povos pesquisados e uma exposição reunindo todo o material pesquisado.
- * Este é um projeto que pode ser desenvolvido por vários meses e envolver todo o serviço.

5.1.3. Tema – MEIO AMBIENTE

Muitas vezes falamos do meio ambiente como se não fizessemos parte dele.

Meio ambiente é o lugar onde vivemos, nosso corpo, nossa casa, nossa rua, nosso bairro, nossa cidade. Portanto ações que promovam a proteção e preservação do meio ambiente devem fazer parte do nosso cotidiano. As nossas atitudes do dia-a-dia influenciam na sustentabilidade do planeta. Por exemplo: no cuidado de fechar uma torneira, no apagar da luz de um ambiente que não estamos usando, não jogando papel no chão...

Você já parou para pensar na quantidade de recursos naturais que cada um de nós consome diariamente? Haja natureza!

Desenvolver hábitos que preservam o meio ambiente é um dever de todo cidadão e deve fazer parte da formação do ser humano.

Trajatória 1 – UM DIA COMIGO MESMO



Você já parou para pensar de onde as coisas vêm? Acordamos de manhã, levantamos, escovamos os dentes, tomamos café... Nossa! Quantos objetos já usamos! Será que eu sei mesmo de onde eles vêm?

Esta trajetória trata exatamente disso. Ao refletirmos sobre as nossas ações cotidianas vamos descobrir quanto da natureza estamos “gastando”!

- Peça para que cada um escreva, em detalhes, tudo o que faz desde a hora em que se levanta até a hora do café da manhã. Organize grupos e solicite que conversem sobre o que escreveram. Convide a dramatizarem uma seqüência vivida por algum colega. Combinem que a dramatização será feita apenas com gestos, ou seja, cena muda. Poderá haver diferentes personagens: o aluno, um dos pais, um vizinho, a professora, um desconhecido, etc.
- Depois inicie uma conversa: “De onde vem a água da descarga? E o plástico da escova de dente? E a energia elétrica? E o chuveiro? O tecido da toalha? O vidro da xícara de café? E o café? De onde vêm?...” Estimule a fala e a expressão de todos. Cuide para que todos tenham seu espaço na discussão coletiva. Valorize as atitudes que respeitam pontos de vista diferentes.
- Anote tudo e divida a turma em grupos. Cada grupo pode pesquisar de onde vem um destes objetos. Como resultado, eles podem montar uma dramatização sobre a origem de cada objeto!

Trajatória 2 – ESCULTURAS ... UM LUXO!

Como o lixo é um dos grandes problemas da humanidade é preciso encontrar um lugar para ele. Os aterros são o destino mais comum, mas a reciclagem tem ganho cada vez mais espaço e importância.

Muitos artistas, preocupados com a questão ambiental, têm realizado suas obras com lixo. Vamos nos inspirar neles para seguir a próxima trajetória:

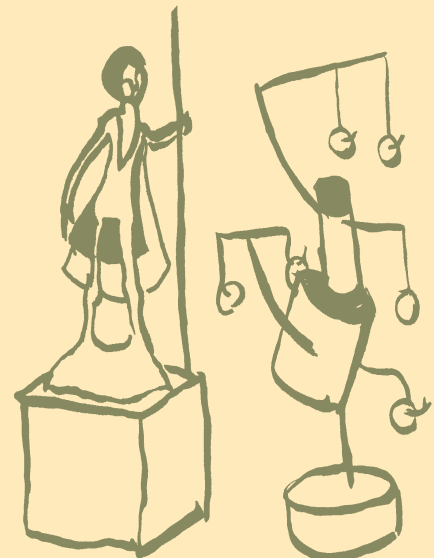
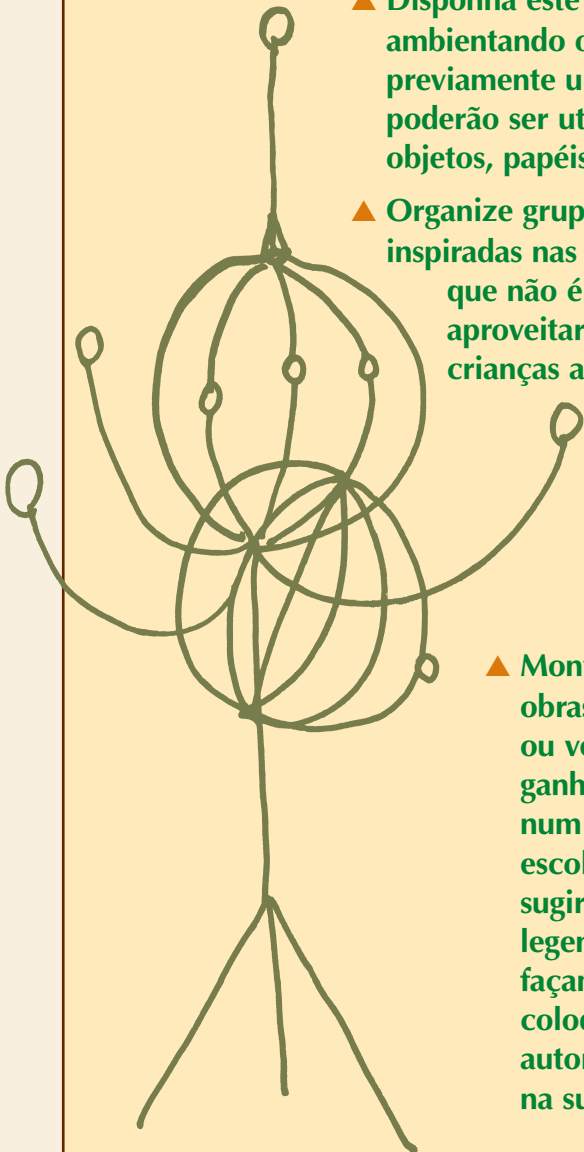
▲ Traga para o espaço de trabalho fotos e imagens de esculturas expostas nos espaços públicos da cidade. Quem são os grandes escultores de espaços públicos da cidade de São Paulo? Caso a turma não conheça nenhuma destas obras, é um bom momento para começar! Programe um tour pela cidade! Complemente a pesquisa numa visita orientada em algum museu ou biblioteca. Ou também pela internet.

▲ Disponha este material coletado (fotos e imagens) pela sala, ambientando o espaço para o desenvolvimento da atividade. Organize previamente uma coleta na comunidade de materiais de sucata que poderão ser utilizados na criação: embalagens, retalhos, pedaços de objetos, papéis, etc.

▲ Organize grupos e estimule-os para que criem esculturas de sucata inspiradas nas produções artísticas conhecidas na pesquisa. Diga-lhes que não é necessário copiar a obra, mas sim inspirar-se nela, aproveitar dela o que achou bonito, chamou a atenção. Convide as crianças a manusearem os diferentes objetos de sucata disponíveis.

O que querem fazer? Como irão fazer? Vale inventar!... Durante a construção das esculturas coloque músicas inspiradoras. Depois, abra um espaço para todos apreciarem a criação dos grupos e tecerem comentários sobre as esculturas, o que elas transmitem...

▲ Monte uma exposição com as obras de arte no próprio serviço ou verifique a possibilidade de ganhar um espaço de exibição num centro cultural ou na escola do bairro. Para expô-las sugira que coloquem uma legenda em cada trabalho, que façam como os artistas, coloquem título da obra, os autores, os materiais utilizados na sua composição, a data.



Trajatória 3 – CAMINHOS DA NATUREZA

Que tal estimular e aguçar a percepção e curiosidade de seu grupo sobre os objetos da natureza? Este é o objetivo desta trajetória!

❖ Proponha a sua turma uma saída pelo bairro, passando por praças e jardins. Durante o passeio estimule a turma para:

- OUVIR OS SONS DOS PÁSSAROS, DO VENTO;
- OBSERVAR AS ÁRVORES E SUAS FORMAS TÃO PECULIARES;
- PERCEBER OS CHEIROS.

❖ Cada um deverá trazer para a sala de atividade um objeto da natureza encontrado. Pode ser uma folha, um galho, uma flor, uma pedra, pequenos insetos mortos.

❖ Em conjunto, a turma deve criar um Canto da Natureza na sala. Esse canto permanente pode ser incrementado com artigos de jornal, fotos e tudo que eles acharem conveniente.

❖ Faça deste espaço um local agradável e utilize-o sempre que estiver trabalhando com um tema correlato. Organize no grupo o cuidado e a manutenção desse espaço.

❖ Outra atividade interessante, dependendo das possibilidades de espaço, seria organizar com diferentes grupos e com outras turmas alguns cantinhos da natureza no serviço: uma pequena horta, um canteiro de ervas, um vaso de flores... Convide alguém disponível da comunidade para orientar as crianças nessa atividade.

Uma outra variação dessa atividade é mapear os espaços onde existe muito lixo no bairro.

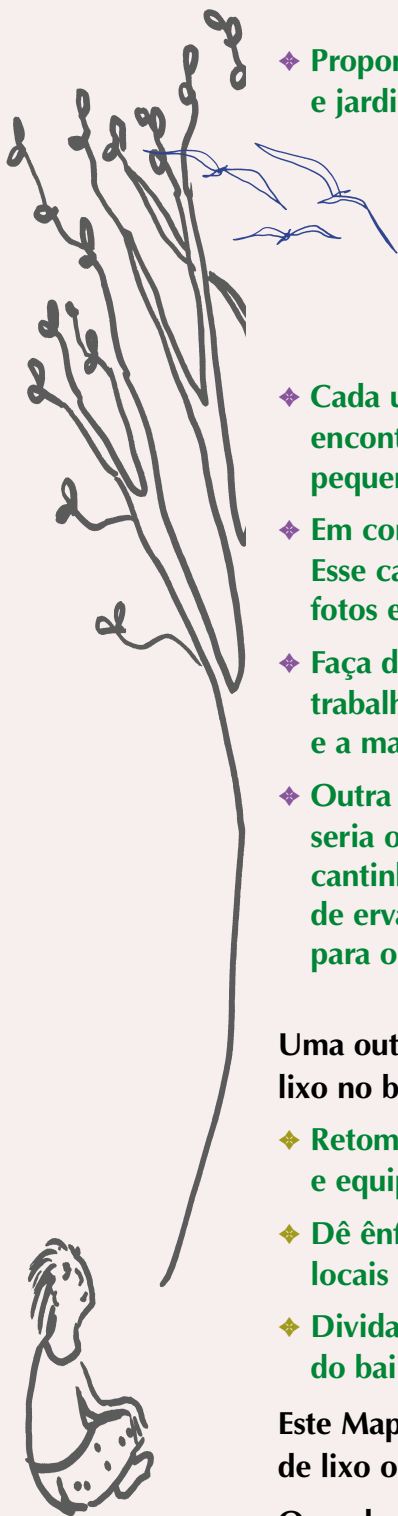
❖ Retome com a turma a conversa sobre os diversos espaços e equipamentos públicos da cidade.

❖ Dê ênfase a uma observação sobre o lixo produzido nestes diversos locais destacando a quantidade e qualidade.

❖ Divida a turma em grupos para que elaborem um Mapa do Lixo do bairro.

Este Mapa poderá ser bem colorido, com colagens e indicações de roteiros de lixo orgânico, lixo hospitalar, lixo industrial, etc.

Quando os Mapas estiverem prontos, promova uma reflexão coletiva sobre as descobertas realizadas pelo grupo durante a confecção dos Mapas.



5.1.4. Tema – ARTE

**O ARTISTA SE COMPLETA SOMENTE QUANDO DESENVOLVER,
NA PLENITUDE, A SUA PRÓPRIA ARTE. A OBRA SÓ SE COMPLETA
QUANDO ESTIVER IMPREGNADA DO PENSAMENTO DO ARTISTA,
QUANDO ELA, POR SI SÓ, TRADUZIR O SENTIMENTO DO ARTISTA.**

TIKASHI FUKUSHIMA

Nosso tema agora é Arte. O que é Arte? É possível uma definição única?

O conceito de arte é subjetivo e varia de acordo com a cultura a ser analisada, o período histórico ou até mesmo o indivíduo em questão. Não é mesmo um conceito simples e muita gente já refletiu sobre ele.

O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, 2ª edição), assim se expressa:



“atividade que supõe a criação de sensações ou de estados de espírito, de caráter estético, carregados de vivência pessoal e profunda, podendo suscitar em outrem o desejo de prolongamento ou renovação”...ou “a capacidade criadora do artista de expressar ou transmitir tais sensações ou sentimentos”

Para criar essas sensações, o artista busca concretizar suas idéias e sentimentos por meio das chamadas manifestações artísticas. Por isso quando falamos de arte, logo nos vem à mente uma destas classes de manifestação: uma peça de teatro, um quadro ou uma escultura, um grafiti, uma música.

Independente da dificuldade de definição do que seja a arte, o fato é que ela está sempre presente na história humana, sendo inclusive um dos fatores que nos diferenciam dos demais seres vivos. Além disso, a produção artística revela valores do meio onde ela é produzida e faz de nossos jovens criadores e comunicadores de um ponto de vista estético sobre o mundo.

Vamos conhecer algumas formas de manifestação artística abordadas em nosso repertório: **A.** Artes Cênicas, **B.** Artes Plásticas e **C.** Música.

A. ARTES CÊNICAS

São todas aquelas que se desenvolvem num palco ou local de representação para um público. Muitas vezes apresentações das artes cênicas podem ocorrer em praças e ruas. Assim podemos dizer também que este palco pode ser improvisado. Ou seja, o palco é qualquer local onde ocorre uma apresentação cênica. Podemos destacar os seguintes tipos: Teatro, Ópera, Dança, Circo.

A palavra teatro define tanto o prédio onde podem se apresentar várias manifestações artísticas quanto uma determinada forma de arte.

O vocábulo grego Théatron estabelece o lugar físico do espectador, “lugar onde se vai para ver”. Entretanto o teatro também é o lugar onde acontece o drama frente a audiência, complemento real e imaginário que acontece no local de representação. O teatro surgiu na Grécia Antiga, no século IV a. C.

Trajétoria 1 – PERSONAGENS DA MINHA CIDADE

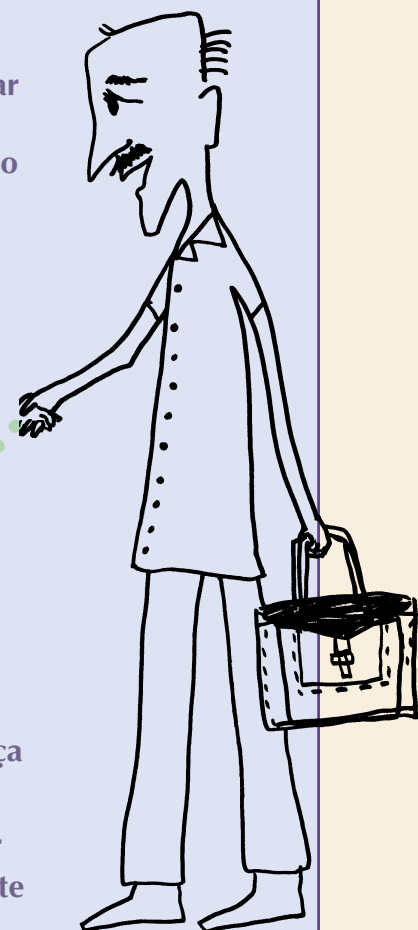
Para trabalhar com teatro, proponha à turma uma saída pelo bairro para observar as pessoas e seus trejeitos particulares. “Como eles estão se movimentando? Como eles falam e gesticulam? Será que conseguimos imitá-los?” Essa observação ajuda a criar personagens e é sempre muito divertido descobrir possibilidades de movimentos que caracterizam personagens.

Também podemos inventar personagens que não existem, misturando o gesto de um amigo ou familiar com o andar de um animal. Estas composições são muito ricas e resultam em personagens muito divertidos.

- Proponha que cada criança escolha uma pessoa para imitar. Pode ser alguém da família, um amigo, um vizinho ou alguém que observamos no passeio.
- Escolhida a pessoa, sugira que observe atentamente como ela age, caminha, fala, sorri. Esta observação minuciosa é fundamental, pois cada pessoa tem particularidades que a fazem absolutamente única! Comente para que não deixe a pessoa saber que está sendo observada, para que não perca a naturalidade!



- Peça para diante de um espelho tentar reproduzir os trejeitos da pessoa escolhida, brincar com isso, divertir-se nesta exploração!
Convide-a a mostrar para outras pessoas para que tentem adivinhar quem é a pessoa imitada.
 - Depois proponha a escolha de um bicho. Peça para imitar este bicho por alguns instantes. Seja fiel a sua proposta e mergulhe nesta aventura de ser o outro!
 - Então comece esta brincadeira, misturar o bicho com a pessoa: ora, o andar do bicho com a voz da pessoa; ora, o som do bicho com a gargalhada da pessoa... entre outras... Invente outras composições e veja que personagens interessantes acabam por criar!
- Você poderá criar uma intervenção cênica com os personagens em espaços públicos do serviço ou da comunidade:
 - Prepare a turma para sair da sala de atividades caracterizados como personagens. Oriente-a informando que é um jogo de faz-de-conta e que todos devem agir como personagens, esquecendo suas verdadeiras identidades.
 - Prepare o espaço do Centro para Criança ou da comunidade com um aparelho de som e uma música bem alegre. Antes, divulgue o evento para que todos venham conhecer os personagens. Seria interessante o grupo construir um cartaz para o espetáculo. Traga para a sala algum material de propaganda das revistas e analise coletivamente o que não pode faltar em um cartaz e para que eles existem. Com base nesses exemplos peça que façam um cartaz para divulgar o trabalho do grupo. Cuide para tudo ficar correto e organizado. E aproveite para explorar a parte artística do grupo fazendo um cartaz interessante aos olhos do leitor.
 - Faça a apresentação da turma em forma de desfile.
 - Outra possibilidade para esta caracterização partindo de uma história:
 - Faça um levantamento prévio com os aprendizes para descobrir as histórias que as crianças mais gostam. Suponhamos que a preferência do grupo seja por histórias de terror. Pesquise e escolha uma história para ser lida. Promova sessões de diferentes leituras da história eleita para as crianças vivenciarem as diferentes situações, climas, sentimentos dos personagens, cenários, desfecho... Brinque com as diferentes entonações de voz das diferentes personagens da história a ser dramatizada.
 - Ofereça materiais simples como retalhos, roupas velhas e sucata e peça para que formem grupos.
 - Cada grupo deverá caracterizar um personagem que será definido por sorteio. Não esqueça de lembrar a turma das descobertas feitas durante



o passeio e observação de pessoas e familiares. Assim podemos ter, por exemplo, uma Cinderela composta de: sorriso da irmã do Pedro, modo de andar de uma gata e voz da mãe da Joana.

- Quando todos estiverem prontos, promova uma entrevista coletiva com os personagens, com a possibilidade de debate entre os personagens.
- Os produtos deste trabalho podem ser dramatizações em espaços do serviço ou da comunidade e um mural de fotos com os personagens e sua origem. Podem também criar um mapa com os diversos personagens do bairro.

Trajetória 2 – HOJE TEM ESPETÁCULO!

Uma das maneiras de fazermos o registro de um espetáculo teatral é criar um roteiro. É claro que o roteiro é apenas um projeto-memória das encenações e nem de perto gera as mesmas sensações de uma apresentação. Mas possibilita um outro ponto de vista sobre a cena.

Em um roteiro detalhamos a movimentação das personagens e indicamos como cada personagem deve reagir às situações.



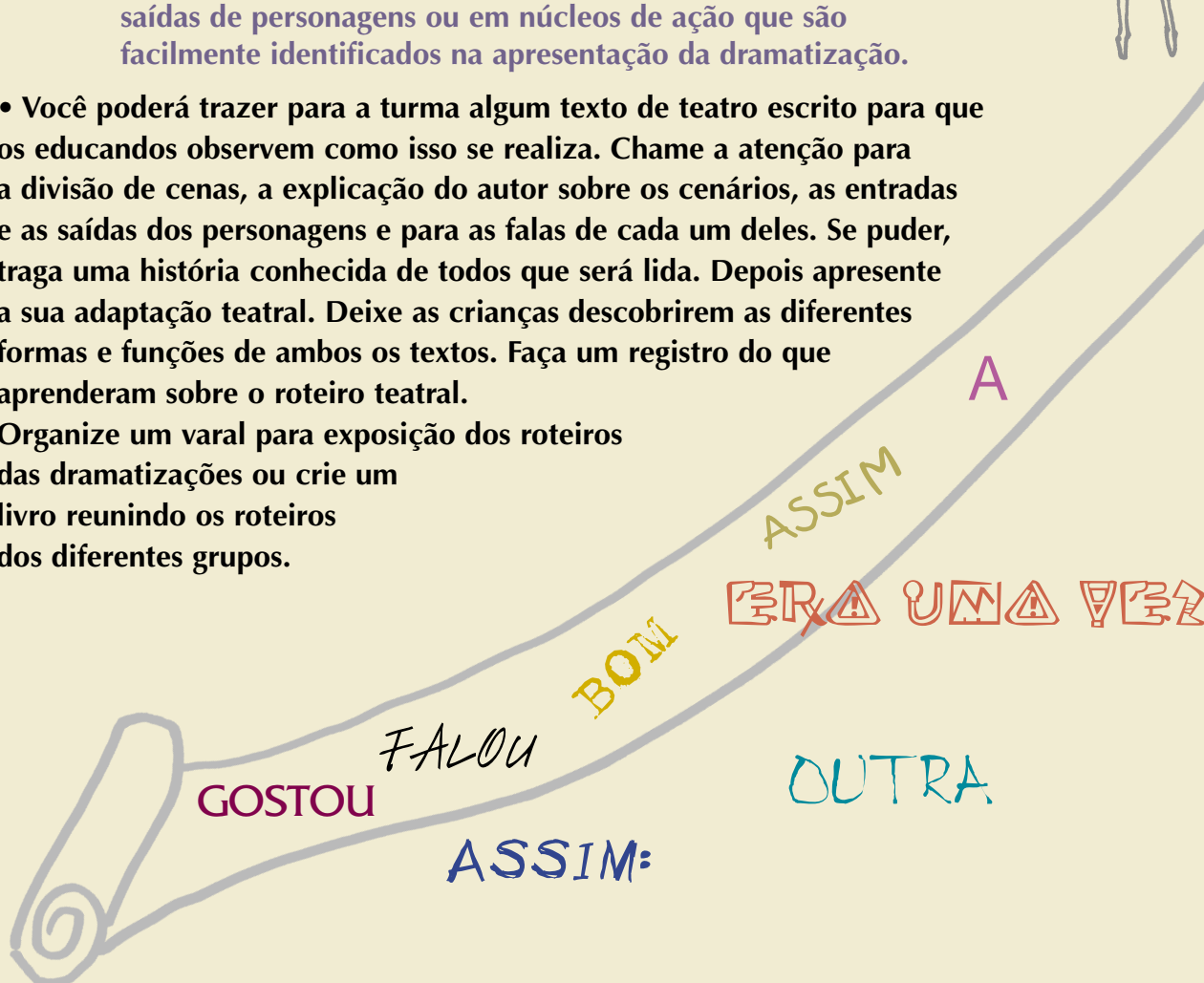
- **Nessa seqüência você poderá partir da trajetória anterior, mas também pode iniciar esta trajetória lendo um texto:**
 - Faça um mapeamento das histórias mais conhecidas.
 - Eleja coletivamente uma destas narrativas.
 - Dê continuidade com uma leitura compartilhada. Você poderá ler ou pedir que o texto seja dividido e lido por todos na roda.
 - Feita a leitura, faça o reconto da história oralmente, resgatando as personagens.
 - Peça para que se dividam em grupos para caracterizar as personagens com as quais mais se identificam.
 - Feita a caracterização das personagens, peça ao grupo para dramatizar uma nova história com as personagens escolhidas. Chamamos este momento de improvisação livre, quando personagens conhecidas são colocadas em situações inusitadas.
 - Para ajudá-los, sugira temas como: Um dia de sorte; Um dia de azar; Perdidos na floresta; Um aniversário diferente, etc.

• Inicialmente, deixe que os grupos trabalhem sozinhos. Observe como eles organizam a dramatização. Normalmente um dos participantes assume a direção do espetáculo, outros preferem ajudar a confeccionar os adereços e figurinos improvisados. E há os que escrevem a seqüência de ações da apresentação. Circule pelos diferentes grupos para orientar nas maiores dificuldades.

- Este momento, em que se distribuem os papéis e funções, poderá ser mediado pelo educador, caso haja algum tipo de conflito. É raro, mas as divergências de opinião são sempre muito ricas e ajudam o grupo a desenvolver-se e a socializar-se.
- A seguir, convide cada grupo a apresentar a dramatização ao restante da turma. O educador pede aos grupos que retomem suas dramatizações, tentando registrá-las de forma escrita.
- Eis o roteiro teatral! O roteiro é um texto onde existem indicações de como a dramatização irá acontecer. Divide-se em cenas. Esta divisão pode ser feita pensando nas entradas e saídas de personagens ou em núcleos de ação que são facilmente identificados na apresentação da dramatização.

• Você poderá trazer para a turma algum texto de teatro escrito para que os educandos observem como isso se realiza. Chame a atenção para a divisão de cenas, a explicação do autor sobre os cenários, as entradas e as saídas dos personagens e para as falas de cada um deles. Se puder, traga uma história conhecida de todos que será lida. Depois apresente a sua adaptação teatral. Deixe as crianças descobrirem as diferentes formas e funções de ambos os textos. Faça um registro do que aprenderam sobre o roteiro teatral.

Organize um varal para exposição dos roteiros das dramatizações ou crie um livro reunindo os roteiros dos diferentes grupos.



Trajétória 3 – FESTIVAL DE TEATRO

- * Outra maneira de explorar o teatro com a sua turma é organizar um pequeno Festival. Esta mostra é sempre um momento de reverenciar as conquistas de cada grupo em termos estéticos e organizacionais. Para quem participa de um processo de montagem teatral, a apresentação pública é fundamental, pois o fenômeno teatral só se concretiza no momento em que temos atores e espectadores.

- * Para organizar este evento crie núcleos de ação:
 - elenco (atores);
 - figurinistas e aderecistas;
 - produtores do eventos (infra-estrutura do evento);
 - sonoplastas e iluminadores;
 - dramaturgos(escritores do texto teatral);
 - mestre de cerimônia;
 - divulgadores.

Este exercício de trabalho em equipe é muito envolvente e traz aprendizagens importantes para o convívio social, além de criar um clima muito amistoso para todos que participem!

É importante que você coordene este trabalho, ajudando na organização das diferentes tarefas, sobretudo no planejamento e na interação entre as diferentes ações que irão culminar com a montagem das peças escolhidas pelas crianças. Traga sugestões, estimule idéias interessantes, aposte na colaboração e na criatividade. Acompanhe as tarefas dos escritores, dos ensaios. Divulgue o trabalho na comunidade de maneira a se garantir os espectadores.



B. ARTES PLÁSTICAS

O domínio das Artes Plásticas é imenso! Existem as pinturas, as esculturas, as instalações, as artes virtuais, entre outras. Imagine estas manifestações ao longo de toda a história humana! Tivemos muitas linhas estéticas, como a Arte da Grécia Antiga, da Mesopotâmia, a Arte Bizantina, a Arte Renascentista, Barroca até as mais atuais, como a Arte Conceitual que se vale de objetos e espaços para comunicar sensações e sentimentos. Os grafiteiros são exemplos de como a arte conceitual está presente em nosso dia-a-dia.

BELAS ARTES – TERMO APLICADO ÀS ARTES "SUPERIORES", NÃO-UTILITÁRIAS, POR OPOSIÇÃO ÀS ARTES APLICADAS OU DECORATIVAS. NO USO MAIS COMUM, O TERMO ABRANGE A PINTURA, A ESCULTURA E A ARQUITETURA (MUITO EMBORA A ARQUITETURA SEJA OBVIAMENTE UMA ARTE "ÚTIL"), ABARCANDO TAMBÉM, COM FREQUÊNCIA, A POESIA E A MÚSICA. O TERMO SÓ SURTIU NO SÉCULO XVIII, E IMPORTANTE PARA SUA DIVULGAÇÃO FOI A OBRA "LES BEAUX ARTS RÉDUITS À UN MÊME PRINCIPE" (1746), DE CHARLES BATTEAUX (1713-80). BATTEAUX DIVIDIU AS ARTES EM ARTES ÚTEIS, BELAS (ESCULTURA, PINTURA, MÚSICA, POESIA) E AS QUE COMBINAM BELEZA E UTILIDADE (ARQUITETURA, ELOQUÊNCIA). POUCO TEMPO DEPOIS, NA ENCICLOPÉDIA DE DIDEROT, O FILÓSOFO D'ALEMBERT (1717-83) ARROLOU ENTRE AS BELAS ARTES A PINTURA, A ESCULTURA, A ARQUITETURA, A POESIA E A MÚSICA. ESSA LISTA FIRMOU-SE POR SI MESMA, E NA INGLATERRA O TERMO "CINCO ARTES" ERA POR VEZES USADO COM O MESMO SIGNIFICADO.

*CHILVERS. IN: DICIONÁRIO OXFORD DE ARTE.
S. PAULO, MARTINS FONTES, 1996.*



Trajatória 1 – GIBIS DA TURMA

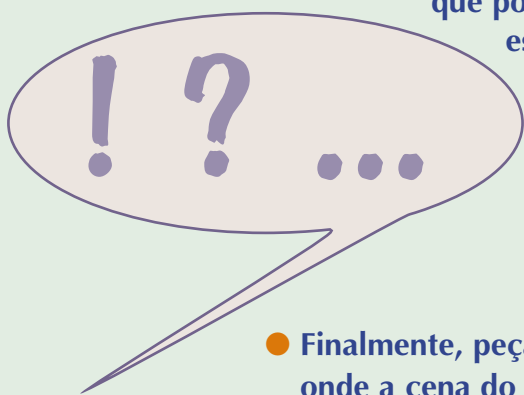
Desenhar personagens fantásticos é sempre uma atividade divertida! Nossos aprendizes vivem contando histórias sobre este ou aquele super-herói, seu arquiinimigo e seus poderes especiais para modificar o mundo. Para aproveitar esta fonte e inspiração podemos criar histórias em quadrinhos com personagens conhecidos e com as releituras e criações de nossos jovens.

Para iniciar este projeto pesquise fontes diferenciadas para a criação dos gibis.

- **Encontre imagens e reproduções de obras de arte de pintores famosos. Você pode escolher um único artista ou então selecionar vários que pertençam a uma linha estética em especial: Modernistas, Impressionistas, Cubistas, Surrealistas.**

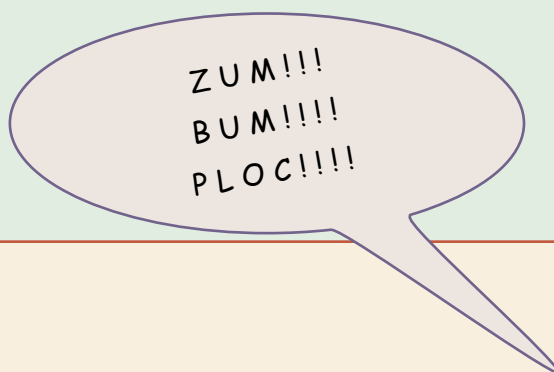
- **Escolhidas as produções artísticas, prepare o espaço de trabalho com o material coletado. Como se estivessem em um museu, deixe que as crianças percorram as obras livremente por alguns instantes.**

- **Escolha uma destas produções para analisar conjuntamente, perguntando sobre os personagens, a situação, o espaço e o tempo ilustrados pela obra: “Quem são estes personagens do quadro? Será que podemos adivinhar onde eles estão? O que será que eles estão fazendo? Será que está calor ou frio neste dia? Faz tempo que essa cena aconteceu?”**



- **Organize a turma em grupos e peça para que reproduzam com o corpo, o quadro, proporcionando um momento para que todos se apresentem.**
- **Finalmente, peça para que cada grupo crie uma história em quadrinhos onde a cena do quadro apareça.**

Esta produção poderá transformar-se em um gibi disponível para todo o Centro e a comunidade. O lançamento do gibi pode ser um evento, com direito a lanche e participação das famílias dos autores.

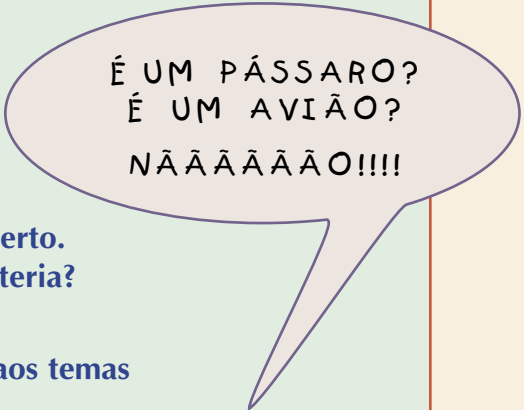


Outra forma para inspirar o grupo:


- **Você pode pedir a sua turma para que traga de casa seus gibis preferidos ou empreste do acervo do Centro alguns exemplares interessantes e que tenham sido destacados pelo grupo.**
- **Elejam alguns gibis e formem grupos.**
- **Esse material poderá ser utilizado para leitura individual, de maneira convencional ou você poderá propor que os grupos façam leituras dramáticas das histórias que é aquela feita em voz alta, utilizando movimentos e tons de voz diferenciados. Nessa leitura as diferentes vozes (narrador e personagens) dão vida às histórias desenhadas. Dê dicas aos leitores na entonação. “Esse personagem é mau, bravo... Como ele fala? Esse já é tímido, está com muito medo... Como ele falará? Já esse personagem é divertido, gozador... Como podemos imitá-lo na voz?...”**

Uma sugestão para fazer uma leitura dramática:

- **Aqueça o grupo coletivamente com uma música.**
- **Promova uma caminhada pelo espaço e vá orientando, por meio de comandos claros: “continue caminhando, respire fundo. Agora vamos imaginar que estamos em um deserto. Como você caminharia em um deserto? Que sensações você teria? Não fale, demonstre com o corpo...”**
- **Continue orientando o grupo, criando imagens relacionadas aos temas das histórias escolhidas.**
- **Com o grupo aquecido (corpo e mente) peça para que façam em grupos uma leitura em voz alta, utilizando gestos e movimentação, sem a necessidade de decorar o texto.**
- **Para esta leitura, o grupo deve dividir os personagens entre si e descobrir, por meio das falas e desenhos, o tipo de movimentação das personagens.**
- **Finalmente, cada grupo apresenta a sua leitura dramática.**



É UM PÁSSARO?
É UM AVIÃO?
NÃÃÃÃÃÃO!!!!

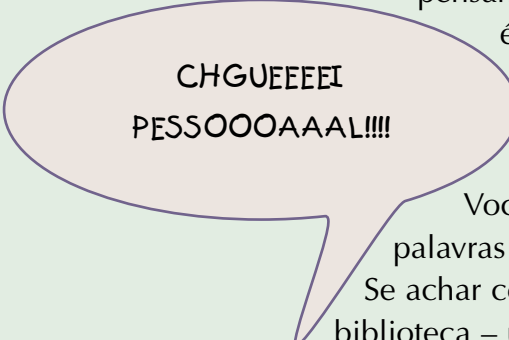


LÁ VEM
O SUPERZÉ DA ESQUINA!!!!
VIVA!!!!

Agora é hora de criar! Depois deste mergulho no mundo dos gibis, proponha ao grupo inventar os próprios super-heróis, masculinos ou femininos. Você poderá iniciar perguntando: “Se você fosse um super-herói, que poderes gostaria de ter? Como seria seu nome? E sua identidade secreta? Faça agora um desenho deste seu super-herói! Quem seria seu arquiinimigo?”

Organize a turma para que, em grupos, criem histórias em quadrinhos utilizando seus personagens. Promova nos grupos um espaço de observação sobre a forma como as histórias em quadrinhos são feitas. Além dos desenhos das personagens, dos locais, da movimentação desses personagens nas páginas e nos quadrinhos que se sucedem, estimule-os a falarem sobre os diferentes balões que utilizarão para dar voz aos personagens criados. Retome o uso dos balões das falas e os balões dos

pensamentos. Peça para verificarem também como a história é registrada quando quem fala é o narrador. Outra observação interessante é o visual das letras que representam os diferentes sons existentes nas histórias. (Bum! Trriimmm!!!!).



CHGUEEEI
PESSOOOAAAL!!!!

Você poderá falar das onomatopéias, que são palavras que representam os sons.

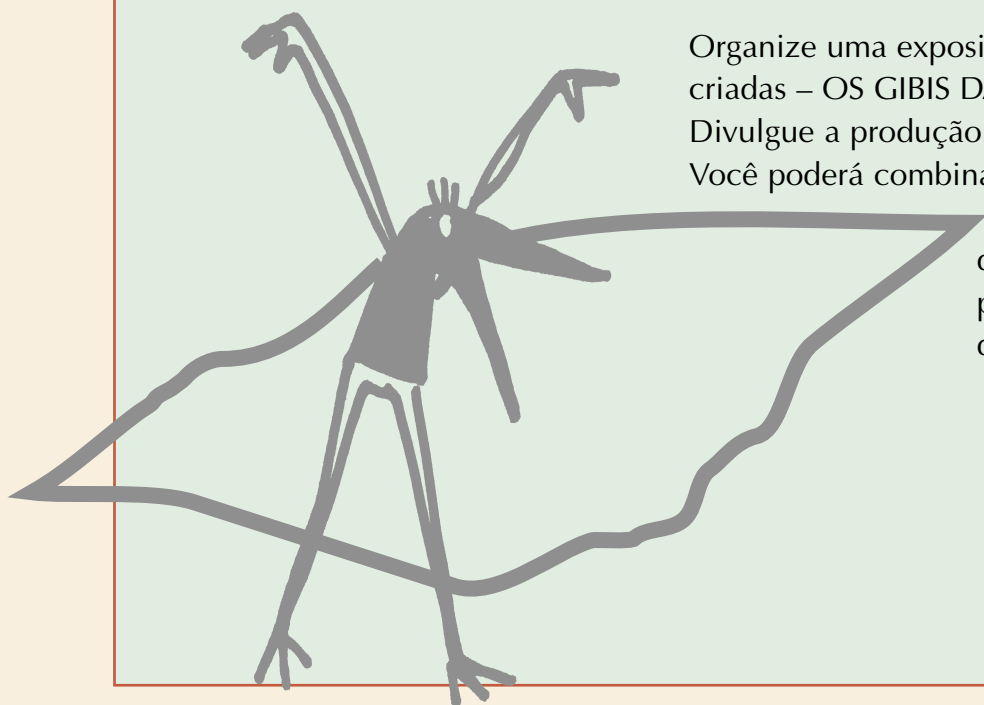
Se achar conveniente, traga para o uso geral algum material da biblioteca – um livro, um prospecto, uma matéria – que auxilie as crianças a saberem mais sobre a confecção de histórias em quadrinhos.

Organize uma exposição com as histórias criadas – OS GIBIS DA TURMA.

Divulgue a produção.

Você poderá combinar com outros educadores

uma atividade de troca de gibis. Assim, uma turma poderá curtir a produção de outra.



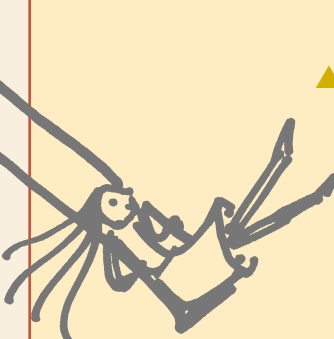
Trajatória 2 – MEU PARQUE DIFERENTE!

Todos os sentidos-olfato, visão, audição, tato e até mesmo o paladar podem ter seu espaço em uma instalação artística. Criada para dar nova dinâmica às artes plásticas, aguçando todos os sentidos, a instalação artística é o espaço da magia.

Entrar em um espaço-instalação requer curiosidade, coragem e sensibilidade. Cada objeto exposto, cada um dos pequenos detalhes do chão ou do teto nos fazem sentir e pensar. “Será que entendi o que o artista quis dizer?” Essa é a primeira barreira a ser transposta. No momento da experiência estética, basta sentir. Deixe para refletir em outro momento. Para trabalhar com a criação de instalações, considere o espaço sempre como o grande mestre, ou seja, o próprio espaço pode nos guiar, para isso é necessário observar atentamente e soltar a imaginação.

- ▲ **Proponha à turma uma visita a uma praça próxima ao serviço. Dê preferência a um espaço que possua um pequeno parque (escorregadores, balanços). Deixe as crianças brincarem à vontade, num primeiro momento.**
- ▲ **Peça às crianças que percorram os brinquedos de uma outra maneira, e pergunte: “Este escorregador tem uma forma interessante. A sua forma nos faz pensar em algum bicho? Em algum lugar da cidade ou do campo? Se cobríssemos este brinquedo com um grande tecido, como ficaria? Com o que se pareceria?”**
- ▲ **Faça a mesma exploração com outros brinquedos e proponha que eles levantem todas as hipóteses.**
- ▲ **Peça às crianças que façam um mapa do parque, com a localização dos brinquedos, suas cores e formas. Este desenho inicial pode ser feito de ângulos diferentes. Assim, forme grupos para que tenhamos no final alguns mapas diversos para observar.**
- ▲ **Na sala de atividade, retome os mapas estude-os coletivamente. Esta observação será importante para confrontar a localização aproximada dos brinquedos e não para avaliar o melhor desenho.**
- ▲ **Em um outro momento, levante com o grupo um tema para uma instalação perguntando: “Se fossemos transformar este parque em outro espaço, qual seria este espaço? E se quiséssemos transformar este parque em um grande animal, qual seria este animal? Se este parque fosse uma comida, qual seria esta comida?”**



- 
- ▲ Na medida em que levantam hipóteses, observe quais propostas têm maior repercussão e interesse. Escolha coletivamente o grande tema da instalação.
 - ▲ Ainda na sala de atividades, programe com os aprendizes como será feita a instalação proposta. Faça isso em forma de desenho em uma cartolina grande para que todos vejam e opinem no projeto.
 - ▲ Para esta atividade será preciso trabalhar em equipe, dividindo os momentos em dias e até semanas. Muitas tarefas poderão ser realizadas simultaneamente: pedir a autorização para utilizar o parque, agendar dia e hora para transformá-lo; conseguir material para executar a instalação (tecidos, papel craft, tecido-não-tecido, fitas crepe, tinta, plásticos, caixas de papelão, latas e garrafas PET vazias).
 - ▲ No dia previamente agendado, vá para o parque com as crianças e prepare o espaço. Você precisará de alguns monitores para acompanhar a atividade. Uma forma de facilitar a execução é dividir a turma entre os brinquedos. Assim todos terão a chance de participar.

Quando tudo estiver pronto podemos chamar os convidados: pais, familiares, amigos e professores para participar da festa!

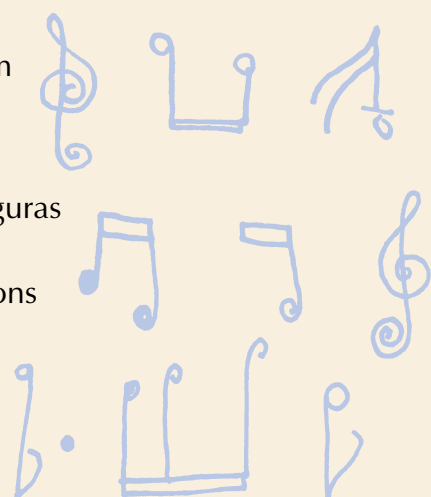


C. MÚSICA

Agora é a vez da Música. Onde é que esta manifestação se encaixa em nossos repertórios?

A música é umas das manifestações mais antigas da humanidade. Se observarmos a arte rupestre, veremos uma grande quantidade de figuras representativas de objetos sonoros tais como bastões e objetos entrecrocados. Também são observadas figuras que ilustram gritos e sons da natureza, assim como xilofones feitos de ossos e madeira.

Assim, faz muito tempo que os sons mexem com a natureza humana. E continuam mexendo!

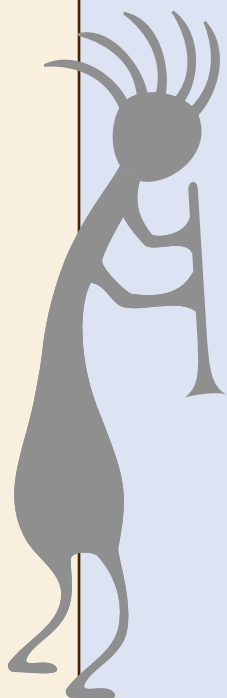


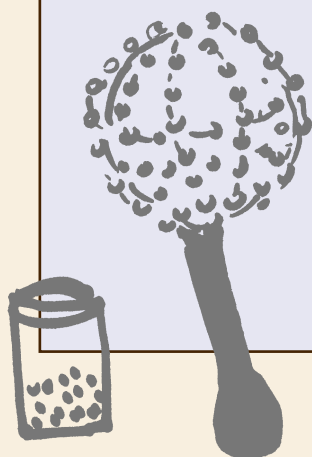
Trajetória 1 – RITMOS, LUGARES

Para trabalhar com música é preciso buscar espaços onde os sons não incomodem. Caso não seja possível contar com um espaço fechado de experimentação sonora, encaminhe a turma até uma praça ou outro espaço público onde o som se dissipe e não cause maiores problemas. Afinal, assistir a um grupo descobrindo possibilidades sonoras é sempre muito interessante!

E por falar em espaços públicos, você já pensou que cada lugar tem seus sons particulares? Pois é, se fecharmos os olhos em uma praça, em um bosque, em uma rua movimentada perceberemos o quanto estamos imersos em ritmos e melodias. Um assóvio aqui, uma buzina acolá, passos apressados podem ser a composição inicial de uma música.

- **Faça com a turma um mapeamento de sons e espaços, e vá anotando tudo em um papel ou flip-chart. Se tiver a possibilidade de gravar, grave uma rodada de imitações de sons de uma rua movimentada, de uma floresta, de uma escola.**
- **Reúna o grupo em torno de materiais tais como garrafas PET, latas e outras sucatas disponíveis e de fácil obtenção. Deixe que o grupo experimente os sons produzidos por estes materiais por algum tempo.**
- **Em seguida, divida a turma em grupos. Cada grupo escolherá um ambiente para reproduzir sonoramente: uma escola, um supermercado, uma feira, entre outros espaços sugeridos.**





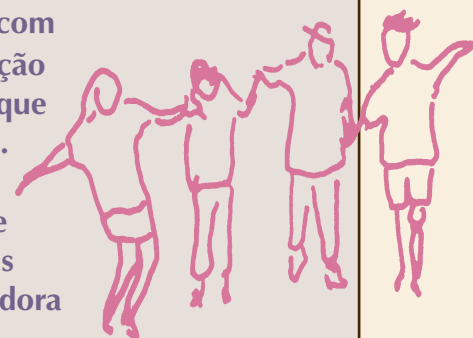
- Durante as apresentações, o restante da turma poderá tentar adivinhar qual é o espaço representado sonoramente.
- Caso possua o recurso da gravação, registre estas descobertas e promova um momento de audição das produções.
- Crie com o grupo um mapa sonoro da cidade ou do bairro e divulgue para a comunidade. Outra possibilidade é fazer intervenções cênicas em espaços públicos com estas sonoridades.
- Com ritmos e músicas criados, você poderá promover uma festa! Organize esse evento para que as músicas sejam apresentadas em um espaço onde todos possam dançar, criando coreografias e danças diferentes, estimuladas pelas sonoridades descobertas.

Trajetória 2 – MEU CORPO CANTA

A percussão com partes do corpo é muito interessante e possibilita uma investigação rica por parte dos aprendizes.

“Será que só fazemos sons com a voz? Quais as possibilidades de sons produzidos por minhas mãos? E pelos meus pés? Será que dá para tirar um som do cabelo? E da barriga?” Todas estas perguntas podem constituir um levantamento prévio da percepção sonora da turma. Anote tudo o que for dito em um flip-chart.

- Depois desta abordagem inicial, possibilite à turma uma experimentação prática dos sons do corpo em movimento.
- Espalhe a turma pela sala e faça um pequeno aquecimento físico, com caminhada em ritmos diferentes e alongamento. Enfatize a percepção de cada parte do corpo. Peça para que se organizem em duplas e que conversem entre si – com as mãos, os pés, a cabeça, a barriga, etc. Estimule o grupo para que descubram quais sons podem ser criados a partir da junção de partes como: mãos e barriga, perna e perna. As duplas devem criar uma conversa musical utilizando seus corpos, sem recorrer a voz. Promova sempre uma situação desafiadora e divertida!
- Deixe que a turma explore estas possibilidades e proporcione um momento para que todos apresentem seus diálogos musicais ao restante do grupo.



Estas descobertas poderão ser gravadas e apresentadas para outras turmas. Outra possibilidade é criar melodias para estes diálogos, apresentando o resultado para outras turmas. Um professor de música pode ser o narrador musical, acompanhando as produções com um instrumento musical.

Trajatória 3 – UMA ORQUESTRA ANIMAL

Se o corpo inspira canções e melodias, a natureza é uma outra fonte riquíssima de sonoridade. Quem não imitou um bicho, o vento soprando, um trovão?

■ Para esta experimentação sonora, inicie com uma movimentação suave.



Peça às crianças para caminharem pelo espaço da sala, de forma silenciosa. Deixe que descubram por meio de ritmos variados desta caminhada, como a respiração muda.

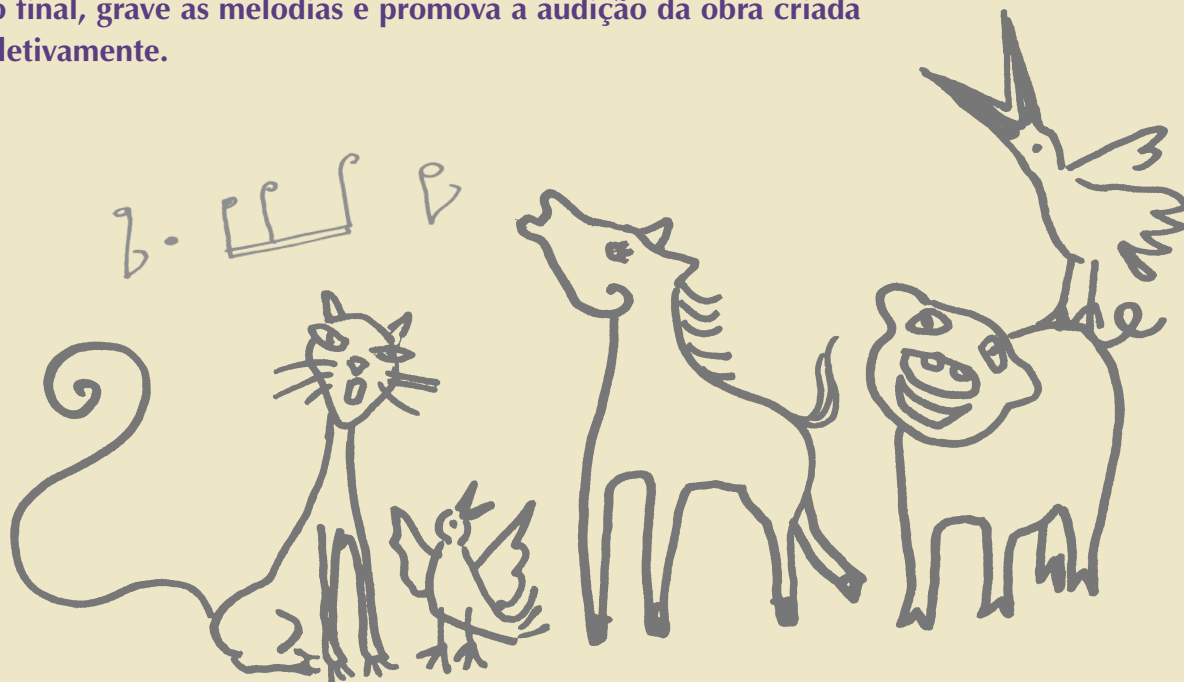
■ Por meio de comandos objetivos e claros, peça para que elas pensem num bicho e que comecem a caminhar pelo espaço como se fossem este animal. Deixe que explorem a movimentação e estimule a vocalização de sons que estes animais produzem.



■ Quando perceber que todos estão realizando seus sons, proponha um jogo teatral – a Floresta da Montanha Verde vai realizar um grande baile. Neste baile haverá a apresentação da Orquestra da Floresta e todos os bichos irão participar. Nesse clima, peça para que cada bicho faça o seu som. Em seguida proponha um ritmo – baião, axé, valsa... Peça, então, para que os bichos cantem.

■ Diga que você será o regente desta orquestra. Deixe que a turma descubra sua música e não se preocupe com o resultado final da melodia criada. O mais importante é que eles descubram suas possibilidades sonoras de forma divertida e prazerosa.

■ No final, grave as melodias e promova a audição da obra criada coletivamente.



Este material poderá servir de estímulo para o desenvolvimento de projetos tais como:

- Sons, cores e formas (onde as sonoridades dos animais são fonte de inspiração para a produção de pinturas e desenhos).
- A voz da natureza (onde o estudo de sonoridades de animais em extinção estimulam a pesquisa de suas possibilidades de sobrevivência).
- Diário de um bicho de estimação (escrita de páginas de um diário fictício de um cão, um gato compondo um livro de narrativas fantásticas). Converse com as crianças sobre o uso de diários, esses textos íntimos e muito pessoais. Traga algum texto desse tipo para perceberem do que se trata. Investigue se alguém da turma possui um diário. Peça para contar sobre isso, sem, é claro, invadir sua intimidade. Trabalhe com o grupo o registro do diário na primeira pessoa e ainda explicitando que o narrador do diário inventado será o próprio bicho imaginado. Traga textos interessantes e que possam servir de referência para demonstrar esse modo de contar, na primeira pessoa. Ou seja, cada um irá “entrar na pele” do bicho escolhido. Imagine o que ele sente, pensa e faz! Seria interessante organizar um espaço para trocarem os diários e se divertirem com os textos!



5.1.5. Tema – ARTE DO MOVIMENTO

“A MINHA MAIS BELA POESIA? EU NÃO A ESCREVI.
DO MAIS PROFUNDO ELA EMERGIU. E EU A SILENCIEI.”
MASCHA KALECO

Crianças, adolescentes e jovens são sempre agitados, movimentam-se o tempo todo. Afinal de contas, estão em plena experimentação do aparelho mais complexo de todo o universo: o corpo humano.

Para começarmos a nossa conversa sobre o movimento e sua importância para os nossos aprendizes, vamos conhecer um pouco sobre um dos grandes estudiosos do movimento, Rudolf Von Laban (1879-1958), que no início do século XX, propôs um sistema de análise do movimento. Ele descobriu que existem fatores que compõem qualquer movimento humano: peso, tempo, espaço e fluência. Combinados, estes fatores podem ser observados tanto na vida cotidiana como na arte! (Se quiser aprofundar-se neste tema, leia o livro “O domínio do movimento”, de Laban.)

Nesse tema, A Arte do Movimento, podemos desenvolver atividades que envolvam a experimentação lúdica, explorando todas as possibilidades e momentos onde o repertório expressivo possa ser ampliado. Um dos maiores obstáculos ao desenvolvimento de atividades que envolvam movimentos é o espaço. Nem sempre utilizamos nossas salas de forma a estimular o trabalho com o corpo. Reproduzimos um modelo engessado que acredita que aprendemos somente com a mente. Então, nada mais instigante que modificar o ambiente de trabalho coletivamente:

- ▲ **Você pode transformar a rotina de recepção, sugerindo à turma que modifique o ambiente da sala, trocando cadeiras e mesas de lugar, alterando a localização de cartazes e quadros, de modo que possam se movimentar com mais liberdade. “Como podemos organizar os espaços da sala de forma diferente? Esta organização sugere alguma atividade em especial? Como são os espaços de convivência em nosso Centro? Poderiam ser diferentes se quiséssemos ampliar nosso repertório de movimentos?”**
- ▲ **Feita a modificação do espaço, levando-se em conta que trabalharemos com os movimentos do corpo, peça ao grupo para falar sobre suas brincadeiras preferidas. Dentre as propostas feitas coletivamente, escolha uma para ser jogada. Não se esqueça de decidir em conjunto a brincadeira e de definir bem as regras desta atividade. Um jogo interessante é o da Bola Imaginária, pois integra e serve de aquecimento inicial.**



Trajatória 1 – BOLA IMAGINÁRIA

- ✦ Com a turma em roda, inicie um jogo com uma bola imaginária. Deixe que todos experimentem a sensação de lançar e receber uma bola imaginária.
- ✦ Oriente para que dêem diferentes pesos e tamanhos para esta bola, além de realizar lançamentos inusitados com ela.

Uma variação possível desta atividade é lançar a bola trocando de lugar com o outro participante.

É uma excelente atividade de integração e de aquecimento para iniciar as atividades do dia.

- Depois do bom aquecimento, organize uma atividade para ampliar a percepção do corpo, enfatizando sensações, seus contornos e desenhos no espaço. Esta percepção plástica do corpo no espaço desenvolve o olhar estético sobre a vida.

- ✦ Faça uma reflexão com seu grupo sobre como os corpos movimentam-se no espaço. “Todos os espaços que percorremos diariamente favorecem os movimentos? Onde eles são mais amplos e belos? Em quais espaços os movimentos são mais restritos e por quê?”
- ✦ Para aprofundar esta percepção, trabalhe atividades de observação dos corpos em movimento. Sugira que a turma realize, pelo espaço da sala, movimentos cotidianos: brincar, andar de bicicleta, fazer compras, andar de skate, jogar bola, etc. Deixe que todos experimentem as ações. Peça que façam pausas (estátua!) para que percebam seu desenho de corpo. Crie outras atividades para atingir este objetivo.

Trajatória 2 – MUSEU VIVO

- ▲ Comece o trabalho com um leve aquecimento físico. Utilize uma seqüência musical previamente gravada, com músicas de diferentes ritmos. O importante é aquecê-los de forma criativa e não-convencional.
- ▲ Peça à turma que se organize em duplas que deverão assumir os seguintes personagens – o escultor e a escultura. O escultor deve explorar diversas posturas e atitudes no corpo do outro até ficar satisfeito com uma determinada forma. Peça para o escultor dar um nome a sua obra e oriente a escultura a trabalhar em parceria com o artista.
- ▲ Quando todos estiverem prontos, organize um Museu Vivo para que outras pessoas possam admirar as obras artísticas criadas.
- ▲ Fique atento para as crianças perceberem-se enquanto corpo, em determinados espaços e tempo. Peça para observarem como tudo está sempre em movimento e que fazemos parte desta dinâmica. Você poderá promover estas reflexões: "Que linguagens artísticas utilizam o movimento? É possível ver o movimento em um objeto ou pessoa estática?"
- ▲ Você poderá trazer para a sala fotos e imagens de esculturas expostas em museus e espaços públicos. Também poderá utilizar quadros famosos que sugerem o movimento. Nossos aprendizes podem experimentar fisicamente as posturas e ações sugeridas pelas obras de arte, de forma dramática ou estática. Uma sugestão de atividade é a partir de esculturas, criar exposições de modelos vivos, intervenções cênicas que tenham sua origem em um quadro ou escultura ou narrativas que podem ter sido inspiradas nestes mesmos modelos. Aproveite para descobrir quem são os artistas mais conhecidos pelo grupo e adapte as suas atividades a esta demanda. É sempre bom trabalhar a partir dos conhecimentos prévios de nossos aprendizes.



Trajatória 3 – ESCULTURAS DE RODIN

Para realizar esta atividade será necessário encontrar figuras das principais obras do escultor francês Auguste Rodin. Existem livros e catálogos onde estas obras estão documentadas. A internet pode ser uma excelente fonte deste material.

Há um filme sobre a vida de Rodin, inserida na vida de outra escultora. O título é “Camille Claudel”, que também foi uma escultora. Você poderá apresentar um ou outro trecho selecionado do filme que mostra o trabalho do escultor.

Para trabalharmos com o movimento, nada mais interessante do que conhecer a obra de Rodin. Com uma obra impregnada de movimento e emoção, Rodin pode ser a chave de entrada para que nossos jovens descubram outros escultores que sugerem movimentos em suas obras.

- ◆ Com a turma em roda, espalhe as figuras com as obras do escultor no centro. Deixe que a turma explore o material livremente.
- ◆ Divida a turma em grupos de cinco pessoas e distribua as imagens das esculturas. Oriente os grupos para que tentem reproduzir as esculturas com seus corpos.
- ◆ Dicas para montar a escultura com o corpo: “Quem é este personagem? O que ele estava fazendo? De onde parte o movimento nesta obra? Para que postura este movimento se encaminha?”

- ◆ Reflita com o grupo sobre as sensações de movimento existentes na obra de Rodin. Se for possível, você poderá organizar uma visita a um museu da cidade, a uma exposição de esculturas. Caso essa atividade aconteça, prepare as crianças para aproveitarem bem a visita, a partir das descobertas nas atividades realizadas. No retorno abra um espaço para trocarem as impressões sobre a visita.



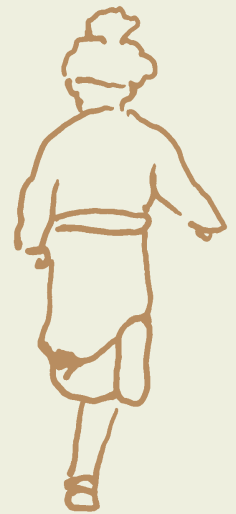
Trajatória 4 – DANÇA CORAL

Com o corpo em movimento, a dança é quase inevitável. Se cada corpo tem seu jeito especial de movimentar-se, estimule sua turma a descobrir sua dança pessoal.

Assim você poderá trabalhar com uma seleção de ritmos variados para que a turma se solte, descobrindo como os sons e ritmos estimulam determinados movimentos. Enfatize a importância do sentir-se livre para experimentar. Afinal não existem regras para criar sua dança-identidade!

Para aquecer o grupo, sugerimos a Dança Coral. Veja como esta atividade pode ser adaptada ao seu jeito de conduzir o grupo em movimento! Use toda a sua imaginação!

A Dança Coral é uma atividade muito interessante quando trabalhamos movimento com grupos numerosos. Esta atividade consiste em reger os movimentos utilizando música e ritmos.



- * **Escolha uma seqüência de músicas com diferentes ritmos. Com o grupo aquecido e alongado, vá indicando a movimentação por meio de seus movimentos.**
- * **Você poderá dar alguns comandos tais como: “exagere seus movimentos; imite um bicho-preguiça subindo em uma árvore; imagine-se um rio com corredeiras velozes; você agora é um urso muito forte e bravo; formem um agrupamento de minhocas famintas; etc.”**
- * **No final da atividade, promova uma reflexão sobre as descobertas individuais e coletivas a partir da movimentação dos participantes.**



5.1.6. Tema – SAÚDE

- Nessa temática vamos entender o indivíduo como um todo, seu corpo e suas inter-relações com o meio. Para compreender melhor nosso corpo, precisamos conhecê-lo nesta interação.
- Quando nos exercitamos, dizemos que estamos buscando ter mais saúde. Quando nos alimentamos com consciência também. Esta dinâmica nos faz compreender e perceber melhor o funcionamento deste complexo aparelho: o nosso corpo. Mas será que é só isso?
- Não podemos nos esquecer de que vivemos inseridos em um meio, com outras tantas pessoas. Assim, nosso corpo só pode ser saudável se o ambiente como um todo contribuir para isso. E como será um ambiente saudável e que promove saúde?
- Essas questões podem ser muito instigantes para a nossa turma e uma boa oportunidade de ampliar nossa concepção de saúde!
- Para trabalhar com este tema, vamos propor uma experiência sensorial!

Trajetoária 1 – O TUNEL DA SAUDE

- **Sensibilize as crianças e adolescentes sobre conceitos como “a saúde é fundamental” utilizando a linguagem dos sentidos. Cheiros, imagens e sons promovem um envolvimento mais profundo com este tema tão importante para a formação de crianças e jovens.**
- **Sugerimos que você crie com a turma uma instalação artística com o tema Saúde x Doença.**
- **Inicie com uma roda de conversa sobre o que é saúde e o que é doença. Deixe que os participantes falem livremente sobre o assunto. Faça uma lista de objetos e materiais que estão associados ao conceito de Saúde e ao conceito de Doença e organize grupos para conseguirem parte destes materiais com a comunidade e com a família.**
- **Traga recortes de jornais e revistas sobre o tema que também serão muito úteis para a criação da instalação.**
- **Com os materiais disponíveis, proponha a construção de um túnel onde estes materiais possam ser expostos.**
- **Os visitantes do Túnel da Saúde poderão ver como a turma organizou seus saberes e percepções sobre a Saúde e refletir sobre como cada um pode atuar para transformar esta situação.**
- **Oferecer e discutir a definição da Organização Mundial de Saúde (OMS): “Saúde é o estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença.”**



Trajatória 2 – PERSONAGENS DA SAÚDE

Uma maneira divertida de refletir sobre a saúde é a criação de personagens relacionados a este tema. Doenças podem ser excelentes vilões! Nossos órgãos internos também podem travar interessantes diálogos sobre como manter a saúde equilibrada!

Então deixe solta a sua imaginação e aproveite para estimular a turma a embarcar nesta viagem pelo mundo fantástico do corpo humano!

- **Numa roda de conversa, explore a percepção das crianças sobre os órgãos internos de todos. “Onde fica nosso coração? Como sabemos disso? E meu estômago, onde é? Ele faz algum tipo de som? Qual o som do seu estômago?” Repita esta dinâmica referindo-se a outros órgãos do nosso corpo.**
- **Pergunte: “E as doenças? Quem conhece uma e pode descrever como ela se manifesta? Como é a voz da catapora? E da dengue?” Deixe que a turma explore esses personagens na roda, mostrando seus traços e suas vozes particulares.**
- **Proponha: “E se um dia, doenças e órgãos se encontrassem, como seria esta história?”**
- **Proponha também que cada um escolha um órgão/doença para representar. Você poderá dividir a turma para que surjam vários corpos humanos. Deixe que cada turma se reúna para dramatizar a invasão de uma doença e como os órgãos internos fizeram para combatê-la.**
- **Proporcione o momento das apresentações e aproveite para enfatizar a questão do meio onde vivemos: “Como o meio (cidade ou natureza) pode ajudar a termos mais saúde?”**
- **Para divulgar as descobertas, nada melhor que uma apresentação cênica. Você pode organizar uma Semana da Saúde, onde estas dramatizações aconteçam, abrindo debates e palestras sobre esta temática.**
- **Convide um Agente Comunitário de Saúde do bairro para contar sobre seu trabalho.**

Outra variação para essas dramatizações podem ter como personagens centrais os remédios.



Trajatória 3 – REMÉDIOS EM COMBATE

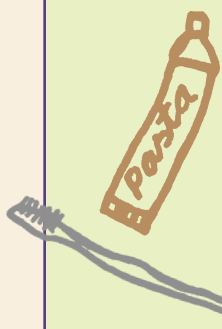


- ✗ **Faça um pequeno aquecimento físico com sua turma. Em seguida proponha à turma que se organize em trios.**
- ✗ **Cada trio deverá inventar o nome de dois remédios e o nome de um paciente, criando uma dramatização com o seguinte tema: dois remédios disputam o mesmo paciente.**
- ✗ **Evite dar muitas indicações de como a cena deve ser feita. Deixe que cada equipe descubra uma maneira interessante de dramatizar esta situação.**
- ✗ **Organize a apresentação de cada equipe e depois abra para os comentários. Pergunte como foi fazer a atividade.**
- ✗ **Proponha uma pesquisa sobre as diferenças entre remédios que servem para os mesmos sintomas.**

Trajatória 4 – SORRISO CAMPEÃO

Todos sabem como se faz uma escovação eficiente?

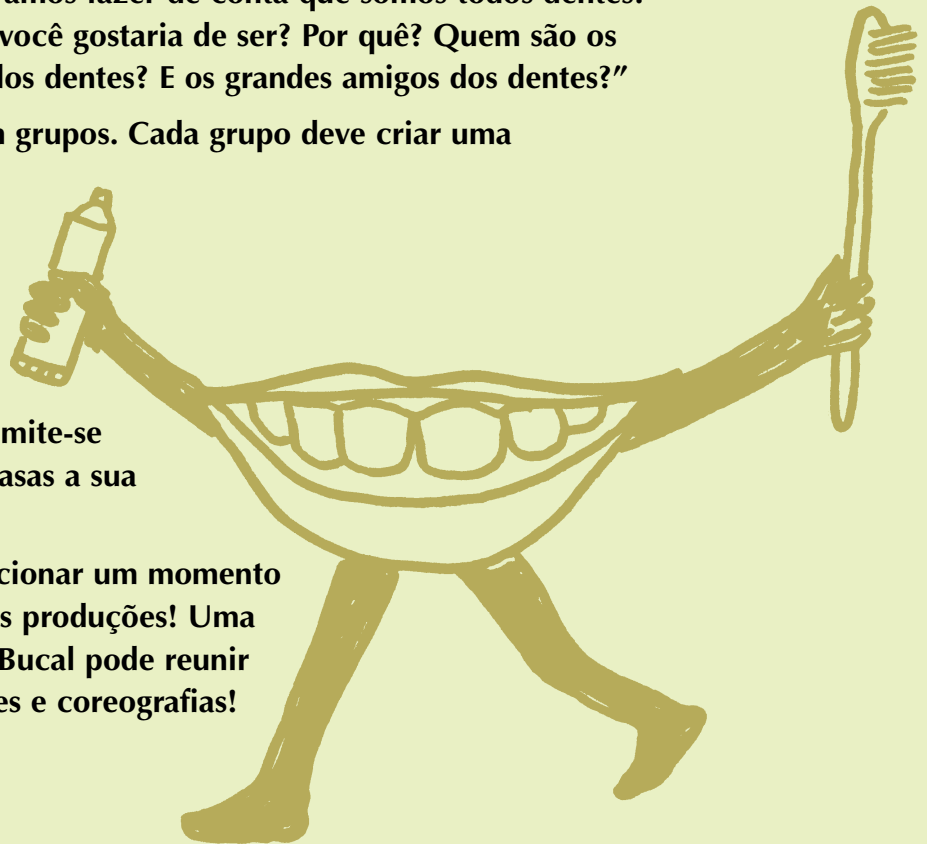
De um jeito ou de outro, todo mundo aprendeu ou já ouviu falar do movimento do “trenzinho”, da “bolinha”: o trenzinho é o movimento de vai e vem feito nos dentes da arcada superior e da inferior. O da “bolinha” é o movimento de escovação que fazemos com os dentes cerrados. Essas técnicas ajudam a tornar o hábito da escovação uma atividade divertida!



- ▲ **Na roda de conversa, inicie um levantamento prévio sobre como cada um escova os dentes.**
- ▲ **Lembre-se que você irá orientar nessa seqüência a escovação, mostrando quais são os movimentos desejáveis e importantes.**
- ▲ **Pergunte-lhes sobre a importância de termos os dentes sadios e vá anotando tudo em uma folha de cartolina, sem censuras.**
- ▲ **Peça às crianças que tragam de casa as suas escovas de dente. Providencie escovas para alguém que não tenha trazido.**
- ▲ **Faça um aquecimento físico e um breve alongamento com a turma.**
- ▲ **Faça uma seleção musical bem animada e oriente a turma: “Vamos inventar uma nova maneira de escovar os dentes?”**

Peguem suas escovas e ao som das músicas que vamos ouvir, crie uma coreografia enquanto escova seus dentes!” Deixe a turma brincar de escovar e dançar livremente!

- ▲ Depois deste aquecimento inicial, converse com a turma sobre as danças inventadas, as mais engraçadas. Pergunte-lhes como se sentiram dançando e escovado. Este é um bom momento para ampliar os conhecimentos sobre saúde bucal! Providencie materiais para mostrar como devemos escovar os dentes, ilustrando em você mesmo os principais movimentos.
- ▲ Organize a turma em dois grupos. Cada grupo deverá criar uma dança da escovação. Esta dança deverá incluir os movimentos do corpo e da escovação dos dentes. Lembre a todos que a coreografia deverá incluir os movimentos aprendidos anteriormente.
- ▲ Os grupos apresentam suas coreografias para o restante da turma. Além dos movimentos coreográficos para a escovação, você pode orientar a turma para criar uma dramatização sobre higiene bucal.
- ▲ Na roda de conversa, levante os elementos que fazem parte da saúde bucal: “Vamos fazer de conta que somos todos dentes! Qual o dente que você gostaria de ser? Por quê? Quem são os grandes inimigos dos dentes? E os grandes amigos dos dentes?”
- ▲ Divida a turma em grupos. Cada grupo deve criar uma dramatização com temas como:
 - “O ataque das cáries”;
 - “O superdente”;
 - “Heróis da saúde bucal”; etc. Não limite-se a estes temas! Dê asas a sua imaginação!
- ▲ Agora é só proporcionar um momento de socialização das produções! Uma Semana da Saúde Bucal pode reunir estas dramatizações e coreografias!



5.1.7. Tema – JOGOS E BRINCADEIRAS

“UM HOMEM SOMENTE BRINCA QUANDO ELE É HUMANO NO SENTIDO AMPLO DA PALAVRA, E ELE SOMENTE É HUMANO NO SENTIDO AMPLO DA PALAVRA QUANDO ELE BRINCA.”

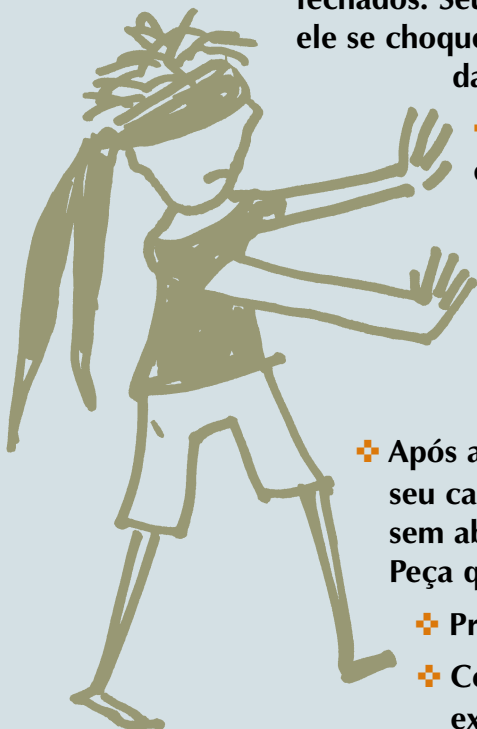
FRIEDRICH SCHILLER

(poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemão)

Trajatória 1 – UM GUIA DE CONFIANÇA

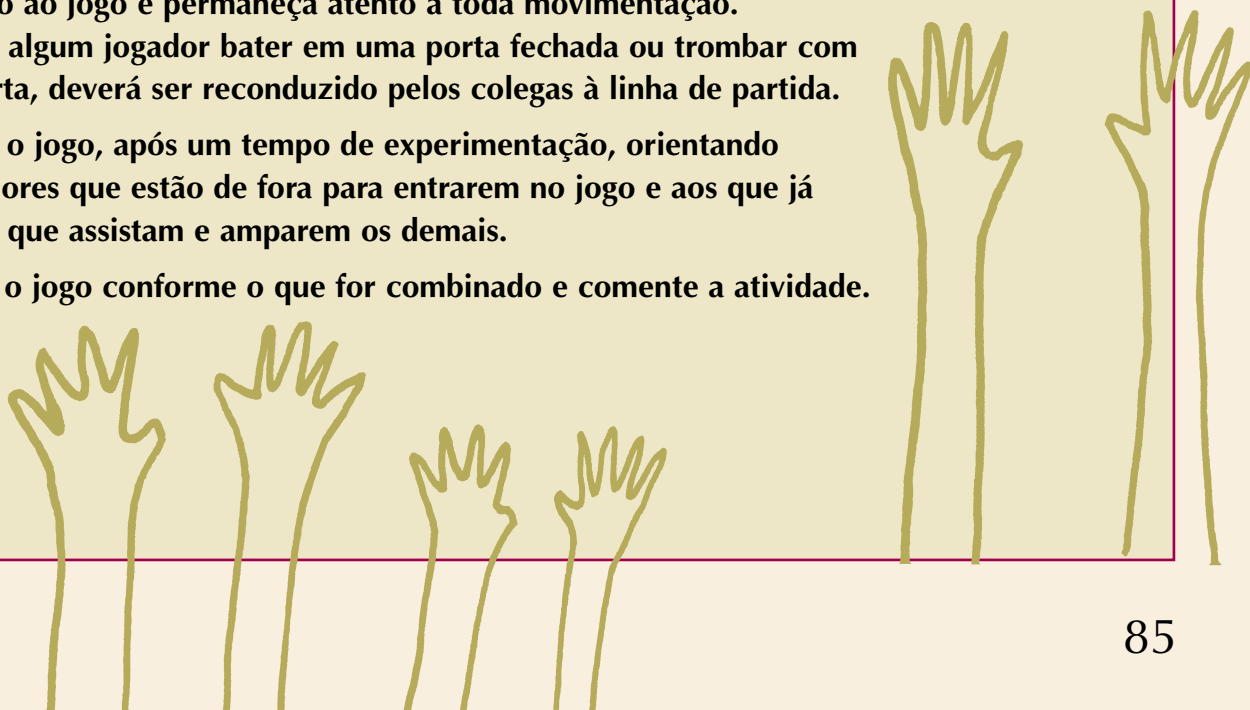
Esta atividade permite trabalhar a atenção em relação a si mesmo, ao outro, ao espaço; e desenvolver a conexão entre a sensação do corpo e a visualização da mente.

- ❖ Como os jogadores vão precisar permanecer de olhos fechados, proporcione um treino que lhes possibilitem perceber que “seus olhos” serão a voz e o toque do colega. Explícite que, mesmo de olhos fechados, precisarão visualizar o espaço com a mente. Convide a todos para entrarem no jogo e fiquem descalços.
- ❖ Forme duplas e informe que um de cada dupla deverá ficar de olhos fechados. Seu companheiro deverá guiá-lo pelo espaço, evitando que ele se choque com as demais duplas. Pode usar palavras e toques para dar as orientações.
- ❖ Incentive o grupo a utilizar a maior área possível do espaço disponível.
- ❖ Dê um tempo para que as duplas combinem estratégias e quem começa com os olhos fechados.
- ❖ Durante a experimentação, incentive os jogadores a ousarem movimentos: andar em círculos, agachar-se e correr juntos, aumentando a confiança e a sinergia.
- ❖ Após algum tempo, peça que a dupla suspenda seu caminhar e que o jogador de olhos fechados, sem abri-los, visualize sua localização espacial. Peça que abra os olhos.
- ❖ Proceda à inversão de papéis. E tudo recomeça.
- ❖ Comente a atividade. Deixe rolar a conversa sobre a experiência que acabaram de viver.



Trajatória 2 – ATRAVESSANDO PORTAS

- * Em outro momento, proponha a continuação do exercício de enxergar com outras partes do corpo.
- * Organize o grupo de tal forma que uma parte acompanhe a movimentação dos jogadores, impedindo que eles se choquem com os colegas ou saiam do espaço definido. Outra parte se posicionará no centro da sala, lado a lado, posicionando os braços lateralmente, de modo que somente as pontas dos seus dedos se toquem.
- * Depois disso, solicite que abaixem os braços. Esses jogadores devem permanecer de olhos fechados, ficando atentos à passagem de pessoas entre eles. Explique que quando sentirem que alguém se aproxima, devem levantar o braço para “fechar as portas”, ou seja, impedir a passagem de colegas.
- * A parte restante dos jogadores deve se posicionar há alguns passos de distância desta fila. Explique que terão por objetivo passar através das “portas”, caminhando de olhos fechados.
- * Certifique-se de que todos entenderam bem as regras e saliente a importância de vencer a tentação de abrir os olhos, num treino de autocontrole e de lealdade com os companheiros.
- * Peça aos jogadores que vão tentar passar pelas portas e aos que vão impedi-los, que fechem os olhos, pois o jogo irá começar. Peça que os demais fiquem atentos, protegendo os colegas.
- * Recomende às “portas” que só levantem seus braços quando tiverem certeza que há alguém querendo passar. Diga a todos que o desafio é “escutar” com o corpo todo.
- * Dê início ao jogo e permaneça atento a toda movimentação. Quando algum jogador bater em uma porta fechada ou trombar com uma porta, deverá ser reconduzido pelos colegas à linha de partida.
- * Reinicie o jogo, após um tempo de experimentação, orientando os jogadores que estão de fora para entrarem no jogo e aos que já jogaram que assistam e amparem os demais.
- * Termine o jogo conforme o que for combinado e comente a atividade.



Trajatória 3 – JOGO DO ESPELHO

Este jogo aguça a atenção, a observação e favorece um estado de alerta do corpo. Propicia a criação de movimento e a variação de ritmos.

- ◆ Forme duplas e peça aos jovens que se distribuam pelo espaço, ocupando-o da forma mais homogênea possível.
- ◆ Explique que os parceiros devem ficar de frente um para o outro, sendo que um deles iniciará o jogo fazendo movimentos que serão rigorosamente imitados pelo outro, como se um fosse o espelho do outro.
- ◆ Durante a experimentação, estimule os parceiros a criarem movimentos e ritmos inusitados, surpreendendo o colega e que este fique atento à movimentação para reproduzi-la da melhor forma possível.
- ◆ Após um tempo de experimentação, promova a inversão de papéis na dupla. Ao final é sempre bom conversar sobre os sentimentos de cada um.
- ◆ Como variação da atividade você poderá orientar que quando os dois da dupla já tiverem passado pela experiência de conduzir, poderão acrescentar um novo dado ao jogo: a partir dali, não existe um líder fixo, ambos podem conduzir os movimentos sem combinação prévia. Faça-os perceber que a mudança vai exigir mais atenção para que a sintonia seja possível. Saliente que é importante não se combinar verbalmente, mas perceber as transições.



Trajatória 4 – MUITOS OBJETOS NUM SÓ OBJETO

O foco desta atividade está no trabalho com a imaginação, com a fantasia, com a utilização de recursos sensoriais. O que propicia a criação coletiva e a desinibição.

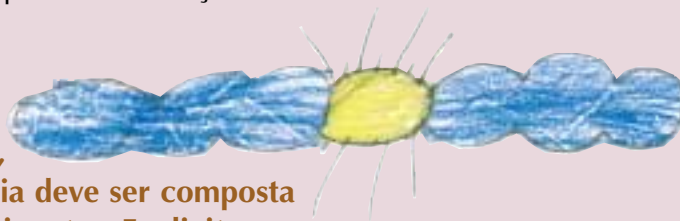
- ❖ Distribua para cada jogador uma página de jornal e pergunte o que é, para que serve e o que é possível fazer com ela.
- ❖ Proponha que cada jogador crie algo com a folha e que apresente para os colegas vivenciando a criação com o corpo, acrescentando movimentos, gestos, ações e sons. Você poderá iniciar fazendo uma demonstração.
- ❖ Numa segunda rodada, proponha que se estabeleça um encadeamento entre as propostas, formando uma narrativa. Insista para que sejam utilizadas não só palavras, mas outros recursos expressivos.
- ❖ Comente a atividade: “você sentiram que podiam criar uma narrativa juntos? Como foi enfrentar esse desafio? E o que acharam dos resultados?”



Trajatória 5 – UMA HISTÓRIA COM VIDA!

Além de trabalhar a imaginação criadora, a capacidade de improvisar com rapidez, de expressar-se corporalmente, esta atividade permite a criação coletiva e a interdependência entre os vários grupos.

- ❖ Separe a turma em dois grupos: platéia e atores. Separe os atores em categorias: sol, nuvem, chuva, vento e terra. Cada categoria deve ser composta de no mínimo três e no máximo seis participantes. Explícite que os participantes de cada categoria devem agir em conjunto e interagir com os subgrupos restantes.
- ❖ Comece a narrar uma história, variando as entonações, de forma a dar vida e colorido à história: “O sol brilha muito forte, aquecendo e irradiando-se por tudo”. À medida em que narra, os componentes da categoria “sol” expressam com o corpo o que ouvem.
- ❖ Continue a narrativa, mobilizando as demais categorias. “Lá embaixo a terra está seca, ressecada de tanto sol. O vento começa a trazer nuvens carregadas de chuva. As nuvens começam a inchar de água. Um raio aparece, cortando o céu e furando a terra!”





Começa de mansinho a chover... A chuva aumenta mais... Irrompe a tempestade! O sol luta para continuar no céu, forçando a chuva a diminuir...

O vento se acalma, as nuvens estão tranqüilas, a terra se aquece..."

- ❖ Terminada a narrativa, invertem-se os papéis. Utilize a mesma narrativa para que os participantes percebam que é possível aprender com a experiência do outro; ou faça a narrativa de outra história, se a ênfase for na improvisação. Você poderá também criar um texto especial para esta vivência ou criar uma história com a participação das crianças.
- ❖ Comente a atividade, envolvendo a platéia e os atores.

Trajatória 6 – ESTENDER UM COBERTOR

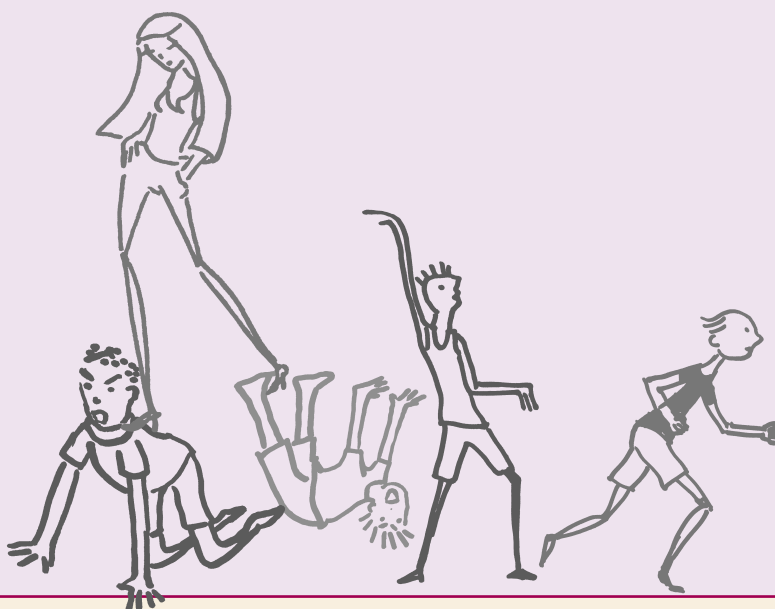
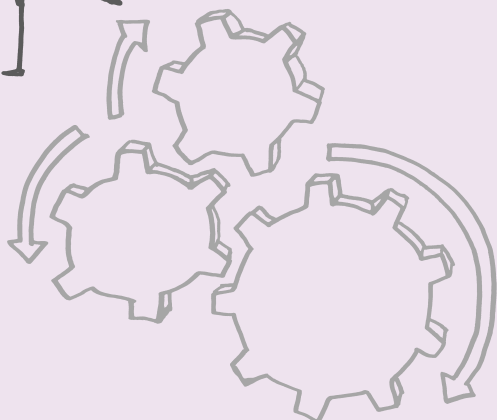
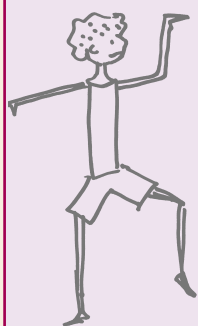
Esta atividade permite trabalhar situações ficcionais, lidar com objetos imaginários, expressar com o corpo a imagem visualizada na mente e estabelecer harmonia com o imaginário em dupla.

- Divida a turma em duplas e peça que fiquem um de frente ao outro, a uma pequena distância. Diga que entregará a cada dupla um cobertor. Peça que imaginem o tamanho, o peso, a cor do cobertor.
- Proponha que estendam esse cobertor imaginário. Incentive a observação, a atenção para uma melhor harmonização dos gestos.
- Em seguida e sem comunicação verbal solicite que manipulem o cobertor imaginário.
- Outras opções: puxar uma rede cheia de peixes saindo do mar; transportar um piano; atravessar uma ponte muito estreita, etc.
- Comente a atividade. Pergunte em que momento sentiram que deram realidade aos objetos imaginários, quais os gestos, ações e sons que os ajudaram a “enxergá-los”.

Trajatória 7 – ENTRE NA MÁQUINA

Esta atividade integra a turma, promovendo a percepção coletiva do corpo e do movimento para a construção da “máquina barulhenta”.

- ▲ Faça um círculo com a turma e explique que irão construir uma máquina com a participação de todos.
- ▲ Oriente a turma para que se encaminhem para o centro da roda, um de cada vez, realizando um som e um movimento. Explique que todos devem permanecer na atividade (som e movimento) até que todos estejam em ação. Este é um momento muito interessante, quando os participante percebem a sonoridade e movimentação construída coletivamente.
- ▲ Oriente então para a desmontagem da máquina: o último a incorporar-se sai do conjunto e se dirige para a roda. E assim sucessivamente, até que todos estejam de volta ao círculo.
- ▲ Converse com a turma sobre a atividade, perguntando como se sentiram. Convide os participantes a darem nomes para esta máquina maluca: “Qual seria o nome de nossa máquina? O que será que ela produziria? Onde ela seria muito útil? Você é um dos componentes da máquina. Qual é a sua função neste conjunto? E se um dos componentes quebrasse, o que aconteceria?” Invista nas diferentes falas e percepções. Solicite sempre que necessário alguma explicação ou justificativa para auxiliar tanto a atividade de expressão do emissor como a compreensão dos ouvintes.



Trajatória 8 – QUAL É O SEU NÚMERO?

Esta atividade promove e desenvolve a escuta dos participantes, além de estimular a comunicação e a concentração.

- ♥ **Faça uma grande roda com toda a turma. Conte quantas pessoas estão fazendo parte da atividade: 10, 15, 20 pessoas?**
- ♥ **De acordo com este número, a atividade consistirá em contar até 15 (caso o grupo tenha 15 pessoas). Cada participante dirá um número, na seqüência. Se duas pessoas falarem ao mesmo tempo, retoma-se a contagem do início.**
- ♥ **Esta dinâmica continuará até que o grupo consiga terminar a contagem, sem falas simultâneas.**
- ♥ **No final, comente a atividade: “Como vocês se sentiram? O que descobriram enquanto jogavam? Qual foi a estratégia coletiva usada para terminar a contagem?”**

Trajatória 9 – FAZENDO PIPA

Promova a ambientação da sala com artigos sobre a utilização da pipa no Brasil e em outros países. Promova uma visita ao material e então inicie uma conversa sobre as pipas: o que sabem sobre ela, que outros nomes recebem (pandorga, rabiola); qual a experiência que eles têm com o brinquedo; quais os tipos conhecem, quais os cuidados ao empiná-las, que histórias já ouviram contar sobre pipas.

- ♦ **Proponha uma visita a um parque público onde possam soltar as pipas com maior segurança quando estiverem prontas. Tome as providências necessárias para a realização da visita.**
- ♦ **Providencie antecipadamente material para confecção das pipas: varetas de bambu, folhas de papel de seda, cola, fita adesiva, tesoura, carretéis de linha, etc.**

- ♦ Organize na lousa ou num papel pardo as informações básicas que toda pessoa deve saber para confeccionar uma pipa. Assim como para fazer um bolo precisamos de uma receita, para fazer um brinquedo também. Comece tirando deles as informações necessárias com base nas experiências ou na consulta aos materiais da ambientação. Divida o texto em “material” e “como fazer”. O importante é organizar a seqüência de ações que resultem no objeto pretendido. Lembre-se que os textos instrucionais são muito presentes em nossa vida cotidiana.
- ♦ Organize a turma em duplas para a confecção das pipas. Estimule o diálogo da dupla para decidir o modelo que utilizarão, a troca de informações entre eles, a cooperação e a partilha dos materiais entre todos. Saliente que o importante é que todos terminem suas pipas contando com o apoio uns dos outros.
- ♦ Lembre que são pequenos detalhes que fazem com que a pipa tenha um bom desempenho. Por isso é preciso caprichar. Fazer bem feito, sem pressa.
- ♦ Terminado o trabalho de todos organize uma breve exposição das peças. Solicite que cada dupla dê um nome à pipa construída e que represente o processo de criação e a experiência vivida:
a de confecção de uma mesma pipa por duas pessoas. Abra uma roda para cada dupla na sua vez dizer o nome e a história desse nome, colocando as devidas justificativas ao grupo. Combinem o dia e local da visita ao parque público para o vôo inaugural das pipas.
- ♦ Depois de toda essa vivência, organize uma roda de conversa para comentarem desde a confecção até o vôo coletivo. Comente que cada pipa tem um jeito de voar – e nós também. Cada pipa tem a sua cor, a sua forma e é essa variedade que torna o conjunto mais bonito. Faça relação com as diferenças entre as pessoas e como estas contribuem para dar mais colorido à vida.



Trajatória 10 – TRAVA - LÍNGUAS

Os trava-línguas e as adivinhas são brincadeiras orais muito apreciadas pelas crianças e adolescentes por serem desafiantes e divertidas. Podem ser uma estratégia para a roda de conversa no início do dia, gerando risos e alegria.

- ✦ Inicie a conversa, perguntando às crianças se conhecem algum trava-língua e se podem apresentá-lo ao grupo.
- ✦ Em seguida, forneça alguns exemplos: *“Em um prato de trigo comiam três tigres. Um tigre, dois tigres, três tigres.”* Pode pedir para todos repetirem e se divertirem com os resultados.
- ✦ Depois de apresentar outros exemplos, pergunte se elas notaram como se constrói um trava-língua.
- ✦ Peça que consultem familiares sobre trava-línguas que conhecem para posterior apresentação aos colegas. Combine como registrá-los.
- ✦ Pergunte se gostariam de compor eles mesmos os seus trava-línguas.
- ✦ Proponha então que listem palavras que possam entrar na composição de trava-línguas: pato/prato – Pedro/preto/pedra; traça/taça/prata/quebrou... Estimule a pesquisa, propicie desafios.
- ✦ Divida-os em pequenos grupos e peça que criem trava-línguas, utilizando como inspiração as palavras elencadas ou outras. Cada grupo apresenta o seu trava-línguas para os demais, convidando os colegas a repeti-los.
- ✦ Promova torneios para ver quem é capaz de repetir um trava-línguas sem errar.
- ✦ Após o registro dos trava-línguas, proponha e organize a elaboração de um álbum ilustrado de todos os trava-línguas trabalhados e criados, colocando os nomes de seus respectivos autores. Proponha dar um exemplar do registro para cada turma do Centro e para sua turma na escola.
- ✦ Trabalhe também com as adivinhas e combine a criação de um registro para elas. Envolve as famílias, outras turmas, funcionários do serviço para o levantamento de repertório. Peça que estes venham apresentar suas adivinhas na roda de conversa no início do dia. Depois de um tempo todos terão um rol de adivinhas curiosas e interessantes. Com o grupo faça uma seleção delas e confeccionem um almanaque de adivinhas que poderá ser utilizado para a diversão de leitores.
- ✦ Combine com os educandos como farão os almanaques e para quem e como distribuí-los.



5.1.7. Tema – JOGOS POPULARES

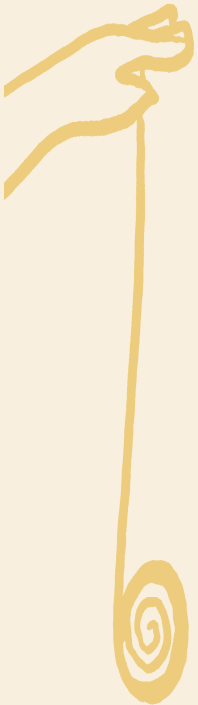
Sugerimos nessa temática alguns jogos populares bastante conhecidos pelas crianças e introduzimos algumas inovações.

O objetivo é que os participantes percebam que não precisamos fazer as coisas conhecidas sempre da mesma forma; que com criatividade podemos renovar o que fazemos no nosso cotidiano e torná-lo mais interessante.

Os jogos populares fazem parte da cultura infantil e ao serem trazidos para a atividade cotidiana permitem resgatar a memória lúdica da comunidade. Apesar das modificações e limitações para sua utilização ocorridas em função de fatores sociais, notamos, que as brincadeiras tradicionais ainda são praticadas e apreciadas pela maioria de nossas crianças e jovens.

Sugestões para a introdução do tema:

- Na roda proponha que conversem sobre os jogos mais populares entre eles. Peça que comentem os jogos apontados. Veja se há preferências acentuadas pelas meninas e pelos meninos. Se sim, lance o desafio: “Será possível meninos e meninas participarem dos mesmos jogos? É possível desenvolver estratégias de tal forma que todos possam jogar?” Ouça os comentários.
- Verifique se eles conhecem variações para os jogos apontados, por exemplo, a queimada.
- Proponha que em conjunto criem outras formas de desenvolver o jogo. Estimule a criatividade do grupo.
- Após experimentarem as inovações propostas, introduza a variação “queimada gol”.
- Proceda da mesma forma em relação aos outros jogos.
- Proponha que elaborem um registro para os jogos e suas variações. Combine como será esse registro e qual a destinação dele.
- Quando o registro for considerado completo, discutir como publicizá-lo, para quem e de que forma.



Trajatória 1 – QUEIMADA GOL

A queimada é um jogo tradicionalmente identificado com as meninas, mas que também pode interessar aos meninos, quando variações representando novos desafios são introduzidas. Assim, podem ser de grande valia quando o educador quer trabalhar questões de gênero e quebrar modelos: meninos jogam futebol e meninas jogam queimada.



- **Divida o grupo em duas equipes, dispondo no fundo da quadra da queimada um gol de cada lado. Combine com os participantes que o objetivo do jogo é marcar um gol na equipe adversária, podendo a outra equipe interceptar a bola impedindo o gol. Se o interceptador for queimado deverá mudar de lado da quadra. Nesse caso, deve se deslocar para o fundo da quadra da outra equipe ou para as laterais, facilitando as estratégias de “queimada”. O jogo termina com a equipe que marcar mais gols, enquanto houver componentes no “campo” de jogo.**



- **Terminado o jogo converse com o grupo sobre seus sentimentos, dificuldades, opiniões sobre a brincadeira e sugestões de alteração. Além de divertir este jogo permite ao educador trabalhar a questão da “mudança de time”, que nem sempre pode ser fácil para a criança. Se essa dificuldade aparecer, lembre que na vida também mudamos muitas vezes de time: de escola, de classe, de bairro. E que podemos aproveitar o que a mudança traz de positivo como, por exemplo, fazer novos amigos, conhecer novos lugares, novas brincadeiras, superar desafios, etc. Outra questão que pode ser trabalhada é a questão de gênero: o envolvimento de meninos e meninas em uma mesma atividade.**



Trajatória 2 – QUEIMADA SECRETA

- Divida o grupo em duas equipes, solicitando que ambas as equipes escolham um componente para ser o “reizinho” (coringa), o qual será protegido pela sua equipe. Isso significa que, se o mesmo for queimado a equipe adversária vence o jogo. É óbvio que a equipe adversária não sabe de antemão quem será o reizinho, mas poderá descobrir pela atitude protetora dos participantes.
- Combine que, ao serem queimados, os participantes deverão mudar de lado da quadra, podendo estar não somente no fundo da quadra da outra equipe, mas nas laterais também, facilitando as estratégias de “queimada”.
- Ao final, comente a atividade. Como em todo jogo, o importante é que a criança se divirta, mas é possível trabalhar nesta atividade o sentimento de proteção, de co-responsabilidade perante o bem-estar de outra pessoa. Refletir com as crianças se essa situação evoca outras situações presentes na vida. Pode ser comentada também a existência de rainhas na vida animal, entre formigas e abelhas, e a importância destas para a sua colméia e o quanto ela é protegida pelas demais companheiras.



Trajatória 3 – PEGADOR NUNCA TRÊS

- * Inicialmente, explique o jogo e as regras. Juntos escolham uma criança para iniciar o jogo como pegador e outra, como fugitivo. As demais são organizadas em duplas com uma das mãos dadas.
- * Inicie o jogo. Os pegadores atuam da seguinte forma: quem foge, ao se sentir cansado ou ameaçado, pode pegar na mão de uma das pessoas da dupla, resultando em um trio. Essa nova situação obriga que a segunda pessoa da dupla, a quem não foi dada a mão, passe a ser o fugitivo ou pegador. Esta brincadeira obriga as crianças a prestarem atenção, a agir rapidamente, buscando adaptar-se a um novo papel. Além disso, essa troca de fugitivo para pegador é importante como forma de se trabalhar o comando motor.
- * Termine o jogo no prazo combinado. Comente a atividade. A novidade neste pega-pega é a possibilidade do pegador ou fugitivo administrar suas ações, decidindo quando trocar de papel.



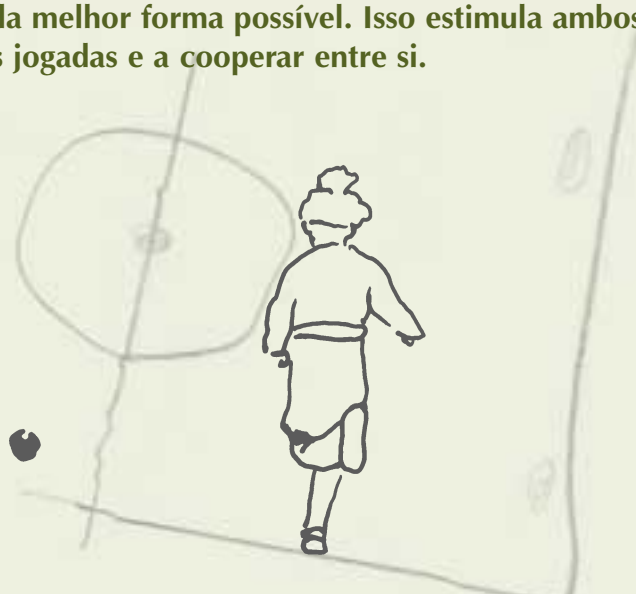
5.1.9. Tema – JOGOS VINCULADOS AOS ESPORTES

A aproximação das crianças e adolescentes com os esportes é realizada por meio de jogos pré-esportivos ou adaptados, que permitem a inclusão de todos e aprendizagens gradativas, de acordo com o ritmo de cada um.

As atividades são programadas para que os jovens possam experimentar situações de cooperação e de competição.

Trajatória 1 – FUTEBOL DE TRANSIÇÃO

- ✿ Divida o grupo em duas equipes e cada equipe em dois subgrupos (A e B), sendo que o subgrupo A de cada equipe ficará disposto em uma metade de quadra. O deslocamento de cada grupo se restringirá ao espaço de sua metade de quadra. Assim, cada equipe terá um subgrupo A, que permanece em sua metade da quadra e um subgrupo B que circula na outra metade da quadra.
- ✿ É importante que em uma metade da quadra fiquem os que têm menos prática de futebol, de ambos os times; na outra, os que têm mais prática. No centro da quadra criamos uma zona de transição, onde os dois grupos da mesma equipe poderão se encontrar (o grupo A e B de cada equipe), para dar prosseguimento às jogadas.
- ✿ A zona de transição permite, em primeiro lugar, uma interação entre os que têm mais e menos prática de futebol, fazendo com que uns dependam dos outros para avançar no jogo, aprendendo a lidar de forma construtiva com as diferenças. Assim, os que têm mais prática têm que “caprichar” nos passes e torcer pelos que têm menos prática, além de orientá-los da melhor forma possível. Isso estimula ambos os grupos a melhorar as jogadas e a cooperar entre si.

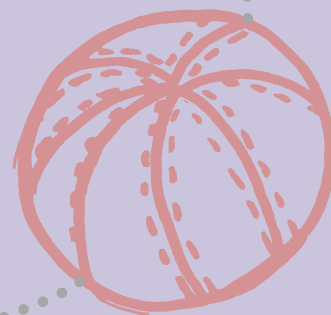


Trajatória 2 – FUTEBOL COM MUITAS BOLAS

Esta proposta caracteriza-se pela presença de várias bolas em um jogo ao mesmo tempo. Ela cria uma dinâmica diferente, uma vez que os jogadores deverão se preocupar com todas as jogadas que acontecerão simultaneamente, ampliando as suas tarefas dentro da quadra.

Esse recurso desenvolve a atenção e a rapidez em responder a uma situação.

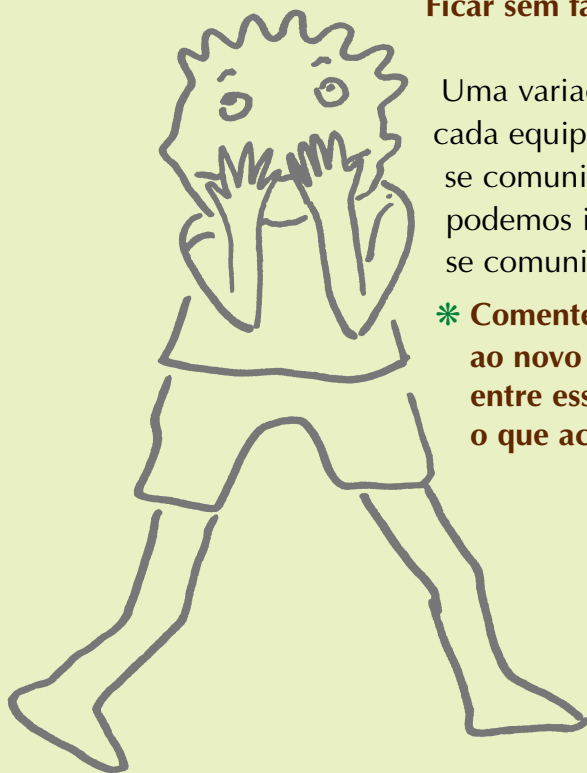
- ✦ **Divida os jogadores em duas equipes e proponha o jogo. Combine coletivamente as regras iniciais, o tempo de jogo e o que definirá qual a equipe vencedora.**
- ✦ **Dê tempo para que discutam a posição que vão assumir no jogo e as estratégias iniciais.**
- ✦ **Dê início à partida com uma bola. Depois de algum tempo introduza a segunda bola.**
- ✦ **Programe alguns “tempos” (momentos de parada para analisar o jogo e rever estratégias), sempre que notar que o bate-boca está sugerindo necessidade de conversar.**
- ✦ **Termine o jogo no tempo combinado.**
- ✦ **Comente a atividade.**



Trajatória 3 – SILENCIOBOL

Nesta atividade é proibido falar durante o jogo. Os participantes podem se comunicar, contanto que não por palavras. Utilize esta atividade quando notar que os educandos estão falando muito durante o jogo, acusando-se, cobrando atitudes uns dos outros, agredindo-se com palavras. Geralmente, o que ocorre num jogo no qual os jogadores não podem falar, é que acabam se concentrando mais nas próprias jogadas e caprichando mais nos passes. Percebem também, que é possível utilizar outras formas de comunicação durante o jogo.

- * **Divida o grupo em duas equipes e apresente a proposta do jogo. Combine as regras e o tempo da partida.**
- * **Dê um tempo para que as equipes se organizem e planejem as estratégias de jogo.**
- * **Pare o jogo se perceber que as regras não estão sendo cumpridas. Retome os combinados.**
- * **Termine o jogo no tempo combinado.**
- * **Comente a atividade: “Foi difícil ficar sem falar? Que estratégias utilizaram para se comunicar? Elas foram eficientes? Ficar sem falar trouxe alguma vantagem? Qual?”**



Uma variação: ao longo do jogo, pode-se pedir para cada equipe escolher um participante que poderá se comunicar, falando. Depois de alguns minutos podemos indicar outros participantes para que também se comuniquem com a equipe.

- * **Comente a atividade: “como se sentiram frente ao novo desafio; que estratégias utilizaram; há relação entre esse jogo e alguma situação da vida cotidiana; o que acharam da proposta.”**

Trajetória 4 – VÔLEI COOPERATIVO

- ◇ Divida os participantes em duas equipes. Cada equipe deve se organizar formando duplas. Se possível, distribua para cada uma delas um “camisetão”, especialmente confeccionado para esta atividade. Neste camisetão há lugar para duas cabeças para vestir duas pessoas que passam a jogar juntas: uma, utilizando somente uma mão direita e a outra uma mão esquerda. Se não for possível, peça que joguem de mãos dadas.
- ◇ Verifique que este jogo exige uma bola bem maior e mais leve que a convencional. Logo no início do jogo alguns acertos precisam ser feitos na dupla: como decidir, por exemplo, quem vai jogar com a mão esquerda e quem vai jogar com a direita; qual a equipe que vai dar o saque inicial.
- ◇ Explícite algumas regras: após o saque inicial, que poderá ser feito de qualquer parte da quadra, a equipe que receber deverá dar dois passes para passar a bola de volta. Em seguida a outra equipe dá três passes, aumentando assim sucessivamente o número de passes. Se a bola cair no chão as equipes começam novamente a contagem.
- ◇ Após um período, mude as duplas de lado na quadra quando passarem a bola ou simplesmente a composição das duplas.
- ◇ Ao final, comente a atividade, incluindo qual foi a maior e a menor marca e o que favoreceu os avanços.
- ◇ É interessante aplicar este jogo quando a competição está muito acirrada entre os jovens, pois permite trabalhar a cooperação e o sentimento de grupo, uma vez que o mais importante aqui é torcer para que a bola não caia e o jogo possa continuar. Acaba-se, assim, torcendo para que o outro time acerte, o que é bom para todos. A competição também ocorre, pois cada time pode contar o máximo de pontos que conseguiu atingir; desta forma, trabalha-se equilibradamente competição e cooperação. Neste jogo é possível ganhar com o outro e valorizar com quem jogamos e como jogamos, ao invés de ganhar contra o outro.



5.2 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 12 A 15 ANOS

5.2.1. Tema – IDENTIDADE

Criar condições para a construção de identidades significa, entre outras coisas, cuidar das relações, dos discursos e das atitudes e planejar estratégias que possibilitem aos educandos perceber a existência de diferentes grupos culturais, com manifestações específicas e propiciar a identificação como membro de determinado grupo social que tem cultura, saberes e história.

Trajatória 1 – ZIP - ZAP - ZOP

- ✓ Inicie o dia formando duplas. Cada dupla deve conversar um pouco para descobrir coisas interessantes um do outro. Após algum tempo, peça que cada elemento da dupla apresente o outro no coletivo. Combine a forma de apresentação: “Esta é a Lurdes e ela gosta muito de melancia; Apresento a vocês o Luís, que gosta de desenhar carros.”
- ✓ Na roda, peça que marquem bem o nome do colega da direita e da esquerda, pois assim que você disser “zip”, eles devem dizer bem alto o nome do colega da direita. Quando você disser “zap”, devem dizer o nome do colega da esquerda. E quando você disser “zop” o próprio nome.
- ✓ Repita as ordens na seqüência proposta para um treino.
- ✓ Acrescente a última regra: quando você disser bem rápido as três ordens juntas “zip-zap-zop”, todos devem mudar bem rápido de lugar. Quem ficar por último conduzirá a brincadeira.
- ✓ Você poderá dizer que dará as ordens fora da seqüência: zop – zap – zip – zip – zop.
- ✓ A troca faz com que novamente os participantes tenham que prestar atenção aos nomes dos colegas da esquerda e da direita.
- ✓ Termine a atividade no tempo combinado.

Trajatória 2 – MEU NOME, MINHA MARCA

O objetivo da atividade é descobrir novas formas de desenhar o seu nome, partindo de desenhos, formas e materiais inusitados.

- ★ Antes que as crianças entrem no espaço, prepare tudo de forma especial. A ambientação é sempre muito inspiradora para as atividades artísticas.
- ★ Espalhe pela sala folhas de papel sulfite, giz de cera e lápis de cor. Recorte figuras interessantes, formas geométricas, além de materiais como fitas, tecidos e retalhos e coloque-as no mesmo ambiente.
- ★ Peça para as crianças explorarem o local e o material disponível.
- ★ Depois desta exploração as crianças devem ser orientadas a escrever o seu nome de uma maneira diferente, sem letras e utilizando desenhos, colagens e tudo que achar interessante para descrever quem elas são.
- ★ Você poderá, caso ache interessante, pedir que cada um traga uma mensagem, uma letra de música ou um poema para ler para a classe como uma maneira de se apresentar para o grupo e falar um pouco de si. Esse material será exposto para o coletivo.
- ★ Traga para a sala alguns livros selecionados e que possam provocar o interesse das crianças em conhecer as “pessoas” que falam de si, na forma de diários: “O diário de Anne Frank¹”, “O diário de Zlata²”, por exemplo. Promova empréstimos dos livros e marque um espaço para comentarem as leituras, falarem dos diários e comentarem sobre as autoras conhecidas por meio das leituras.
- ★ No final, peça para que cada um mostre sua obra de arte. Para finalizar, organize um painel com toda a produção da turma.
- ★ Comente a atividade.

Outra possibilidade é trabalhar com biografias como a de Esmeralda Ortiz relatada no livro “Porque não dancei”³.

1. **Annelise Marie Frank**, mais conhecida como **Anne Frank**, (Frankfurt am Main, 12 de junho de 1929 – Bergen-Belsen, início de março de 1945) foi uma judia obrigada a viver escondida dos nazistas durante o Holocausto. Ela e sua família, juntamente com mais quatro pessoas, viveram 25 meses, durante a Segunda guerra mundial, num anexo de quartos por cima do escritório do pai dela, em Amsterdã, nos Países Baixos, denominado Anexo Secreto. Enquanto vivia no Anexo Secreto, Anne escrevia em seu diário (que ganhou de aniversário), ao qual deu o nome de *Kitty*. No diário escrevia o que sentia, pensava e o que fazia. *Kitty* era sua única amiga dentro do Anexo Secreto. (http://pt.wikipedia.org/Anne_Frank)

2. **Zlata Filipov** (Sarajevo, 3 de dezembro de 1980) tem onze anos e vive em Sarajevo. Mantém um diário no qual registra seu cotidiano. Mas a guerra eclode na ex-Iugoslávia e irrompe no diário da menina. As preocupações do dia-a-dia desaparecem diante do medo, da raiva, da perplexidade. O universo de Zlata desmorona. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Zlata_Filipovi%C4%87)

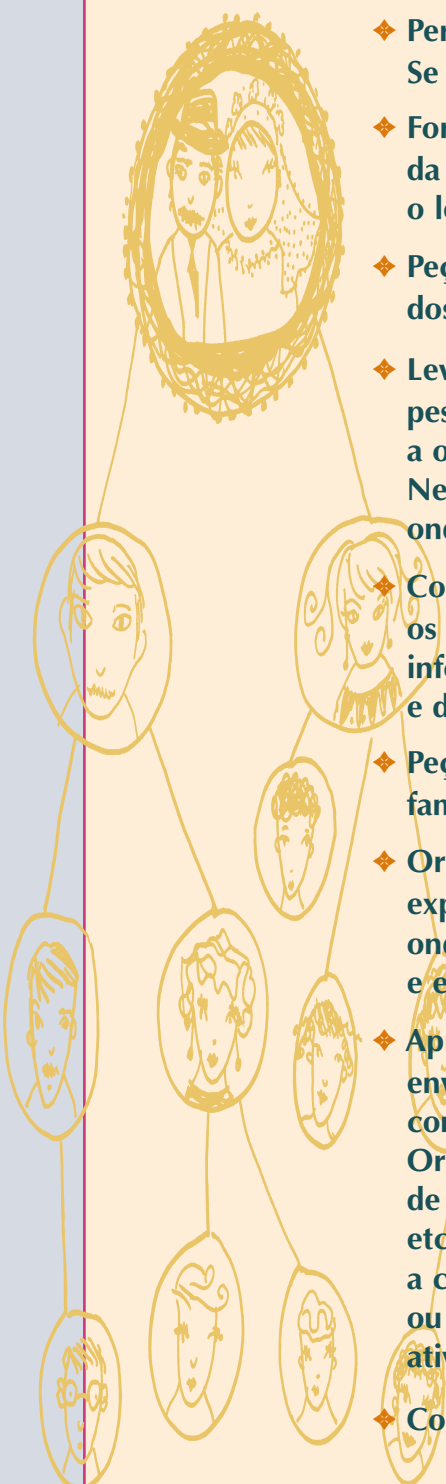
3. Negra, ex-menina de rua e ex-usuária de drogas, **Esmeralda** relatou a experiência de quem se envolveu em um mundo perigoso. Mas pelo prazer do conhecimento, pela vontade de dizer algo ao mundo, conseguiu se libertar do espectro do crack e da violência. (http://www2.uol.com.br/aprendiz/n_noticias/congressos/id171100.htm)



5.2.2. Tema – FAMÍLIAS

Trajatória 1 – A HISTÓRIA DA MINHA FAMÍLIA

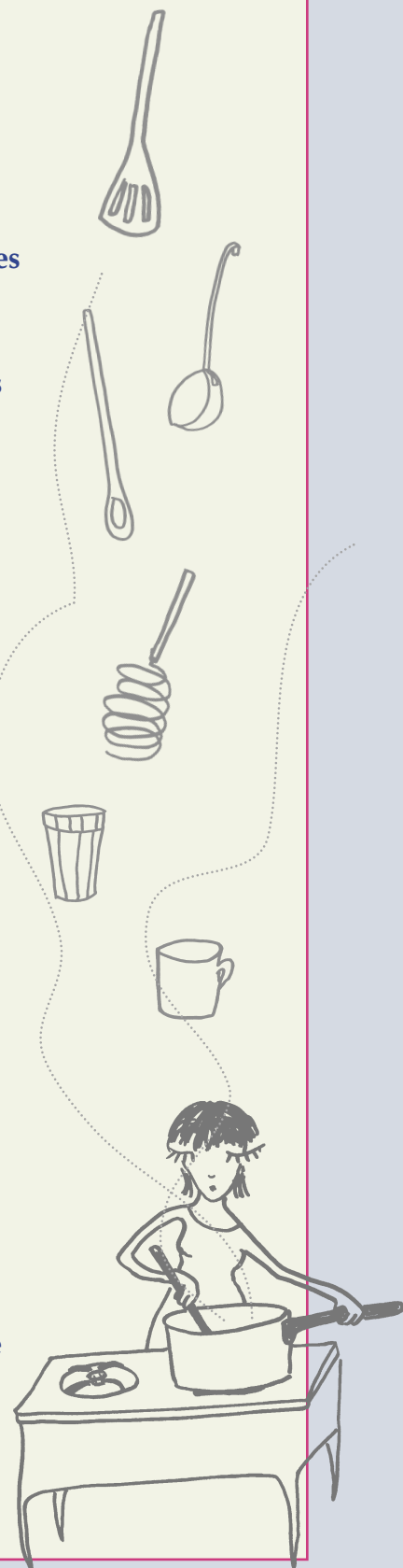
Posteriormente, passe da história do participante para a história da família.

- 
- ❖ Pergunte se já ouviram falar em árvore genealógica. Se houver necessidade, exemplifique desenhando a de sua família.
 - ❖ Forneça um esquema que os ajude a coletar e registrar os dados da família. Organize um roteiro que será utilizado por todos para o levantamento inicial.
 - ❖ Peça que desenhem a sua família e coloquem o nome de cada um dos familiares.
 - ❖ Levante com eles a origem do pai ou da mãe ou de uma pessoa-referência, com quem vivem. Traga mapas para localizar a origem de cada um deles, seja estado ou região do país. Nesse mapa, puxe uma linha que ligue a cidade de origem à cidade onde vivem hoje.
 - ❖ Converse sobre os dados levantados, sobre os motivos que levaram os pais a mudar de cidade, se eles têm alguma lembrança ou alguma informação desses lugares de origem, se os pais falam de semelhanças e diferenças que notam entre os lugares, etc.
 - ❖ Peça que tragam fotos da família, de pessoas, de acontecimentos familiares para organizar uma exposição.
 - ❖ Organize também uma atividade de legendar as fotos que serão expostas. Mostre o que é uma legenda trazendo revistas ou jornais onde apareça este tipo de registro. Cuide para que tenha sentido e esteja correto antes de expor.
 - ❖ Aprofunde a conversa, se for o caso, levantando as questões que envolvem a migração para as cidades grandes. Organize entrevistas com migrantes da comunidade para falarem das suas experiências. Organize registros, empreste objetos da comunidade, fotos dos lugares de origem, registre poesias e “causos”, organize um livro de receitas, etc. Se houver material suficiente, monte uma exposição e convide a comunidade para participar. Nesse mesmo dia, organize um sarau ou baile, para a comunidade relembrar seus lugares de origem, numa atividade intergeracional.
 - ❖ Comente a atividade.

Trajatória 2 – LIVRO DE RECEITAS

Esta seqüência de trabalho levará os participantes a conhecerem um pouco mais sobre o paladar das diferentes origens familiares.

- 🌀 **Proponha que todos conversem na família sobre a alimentação da região de origem ou sobre uma receita de família.**
- 🌀 **Cada um deverá trazer sua receita para o Centro para Adolescente e contar sobre o porquê, da escolha realizada.**
- 🌀 **Escolha com o grupo algumas das receitas apresentadas, de diferentes origens, para serem preparadas considerando os recursos e espaços possíveis do Centro. Você poderá sugerir com a devida explicação.**
- 🌀 **Traga para a sala alguns livros de receita para que o grupo analise-os e verifique o que contém um texto desse tipo.**
- 🌀 **Antes de fazer a receita, consulte-a no coletivo e relacione os ingredientes necessários à sua preparação.**
- 🌀 **Proponha que façam uma pesquisa de preço sobre os produtos.**
- 🌀 **Discuta sobre os valores e as possibilidades de substituição de um produto por outro mais barato.**
- 🌀 **Pergunte se sabem a origem dos ingredientes (açúcar vem da cana-de-açúcar, mas também pode ser feito de beterraba). Sugira que pesquisem e apresentem para todos.**
- 🌀 **Aproveite as receitas para falar sobre quantidade, peso, medida.**
- 🌀 **Quando forem preparar as receitas, lembre e fale sobre os cuidados de higiene e segurança a serem seguidos por todos.**
- 🌀 **Ao final, organize um momento aconchegante para degustar e apreciar os sabores.**
- 🌀 **Peça que prestem atenção nos sabores e pergunte se é possível identificar os ingredientes utilizados. Percebemos alguns, não discriminamos outros e da mistura de todos surge outro alimento, outro sabor.**
- 🌀 **Proponha, então, reunir as receitas num livro. Coordene essa atividade. Combine que a cada receita irão registrar um pequeno histórico sobre a origem da mesma.**
- 🌀 **Solicite que ilustrem as receitas e acrescentem os comentários sobre a degustação dos pratos. Poderá funcionar como um belo presente! O livro poderá ser distribuído entre os familiares e a comunidade, assim como publicado na internet.**



Trajatória 3 – HISTÓRIAS QUE A FAMÍLIA CONTA

O relato de histórias e "causos" que a família conta possibilitam conhecer e partilhar o patrimônio cultural de cada família.

Esta trajetória pode ser desenvolvida por meio de um projeto que culmine na organização de uma coletânea de "causos" e histórias que circulam pela comunidade.

* **Proponha aos participantes que investiguem junto à família "causos" e histórias contadas e repetidas no ambiente familiar, envolvendo pessoas da família ou de seu relacionamento. O importante é o valor que elas atribuem a esses relatos. Discuta com eles como desenvolver o projeto e qual será o produto final: uma coletânea confeccionada e ilustrada por eles com o registro de todas as histórias contadas.**

* **Peça que perguntem porque esse "causo" é tão marcante para quem o contou. Explore essas razões.**

* **Organize uma roda de conversa, para todos ouvirem os relatos trazidos das casas. Aproveite e conte também histórias ou "causos" da sua família.**

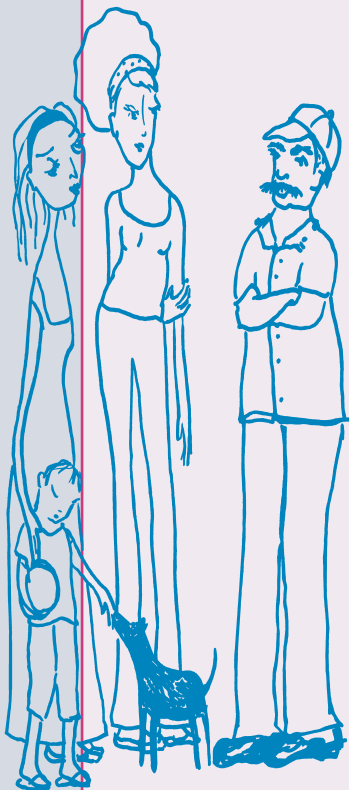
* **Após a contação das histórias, combine com eles que irão registrá-las. Tome os cuidados que já foram mencionados anteriormente, com a relação à escrita. Explique que as histórias serão divulgadas, lidas por outras pessoas e assim, todos deverão ter o compromisso de escrever de acordo com os padrões da norma culta, sem incorreções, como se escreve num jornal, num livro. Valorize o esforço de cada um para escrever "corretamente". É um sinal de respeito à cultura e ao leitor. Traga alguma história de família publicada, um livro de "causos" e leia algum trecho para a turma. Combine que todos terão um espaço para escrever primeiramente, o rascunho das histórias. Depois de ouvir comentários e sugestões dos colegas e também consultar o dicionário, poderão reescrever e aprimorar o trabalho escrito.**

* **Pode-se combinar que cada história será ilustrada e que conterà o nome de quem registrou a história e de quem a contou.**

* **Prontas e revisadas as narrativas e ilustrações, discute-se como será montada a coletânea: como será a capa, a contracapa, se haverá apresentação e quem a fará, onde serão registrados os nomes dos autores, para quem será divulgada e de que forma, etc.**

* **Se houver condições, pode-se pensar na reprodução da coletânea e na festa de lançamento, com a presença de todas as famílias envolvidas e a contação ao vivo de algumas histórias. Nesse dia, pode ser organizada uma exposição de fotos das famílias envolvidas.**

Blá - blá-blá
Lá-lá-lá
Té-re-re-te
Ti-ti-ti



5.2.3. Tema – A R T E

**“(…) INVESTIGO O ENCONTRO URBANO
DO CORPO COM O TEMPO,
O GESTO DA TERRA BUSCANDO O AR,
A APROXIMAÇÃO MANUAL DO FOGO E ÁGUA
A VIBRAÇÃO DA LUZ NA ELABORAÇÃO GESTUAL
DAS CORES ENTÃO,
NO CRUZAMENTO UNIVERSAL DOS INVISÍVEIS EIXOS
INCESSANTES.
NESTE SÍTIO E TEMPO DE REUNIÃO
ASSEMBLÉIAS ME DIRÃO ONDE ESTOU
E QUEM NESSE MOMENTO SOU.”**

ANTÔNIO HENRIQUE AMARAL⁴

Trajétoria 1 – ESTREANDO UMA PEÇA

Esta trajetória propõe uma investigação artística a partir do teatro. Esta manifestação congrega outras formas de expressão artística, celebradas no evento teatral. Assim as artes plásticas são parte da criação cenográfica; a música cria toda a ambientação da sonoplastia; a dança pode ser decisiva para a construção de um personagem que movimenta-se de forma especial.

Para criar arte é preciso partir da cultura e da identidade do grupo com o qual trabalhamos: Quem são nossos atores? Onde estão suas referências, seus desejos e identidades?

Vamos começar:

- ▲ **Na roda de conversa, faça um levantamento sobre o conceito de teatro: “Quem sabe dizer o que é teatro? Quem já assistiu a uma peça? Onde? Por que as pessoas criam espetáculos de teatro?”**
- ▲ **Continue investigando com o grupo sobre os elementos que compõem um espetáculo teatral: “Quais são os elementos que compõem um espetáculo de teatro? Além de atores, o que mais vemos em cena? Como são colocados os objetos no palco? Essa disposição do cenário nos dá que tipo de informação sobre a história? Havia música na encenação? Como será que se escolhe a trilha sonora de uma peça?”**
- ▲ **Verifique a possibilidade de levar o grupo a assistir uma peça teatral. Sempre valerá a pena investir em um passeio para assistir a um espetáculo!**

4. Artista plástico.
(<http://www2.uol.com.br/ahamaral/grafica/textomamilliet.html>)

- ▲ Prepare quatro sacos de pano ou plástico com os seguintes rótulos: QUEM? ONDE? QUANDO? COMO?
- ▲ Coloque dentro dos sacos algumas opções de personagens para o QUEM: um médico míope, uma cozinheira atrapalhada, um professor bravo. No saco do ONDE coloque opções de lugares: uma escola, uma rua deserta, uma feira, etc. No saco do QUANDO coloque opções de tempo: na primavera, em 1920, numa noite de Natal, etc. Finalmente, no saco do COMO coloque dicas para contar a ação a ser executada: brincando, jogando bola, olhando o mar, etc. Verifique outras que você pode criar com a turma.
- ▲ Divida a turma em grupos e sorteie aleatoriamente as opções dos sacos. Cada grupo deve criar uma dramatização a partir dos elementos sorteados.

Depois de construir e experimentar as cenas organize a turma em equipes:

1. Equipe de dramaturgos

A equipe de dramaturgos tem a função de escrever o texto do espetáculo teatral. Como já temos um material inicial (as dramatizações feitas anteriormente), os dramaturgos devem considerar as cenas, relacioná-las de maneira a criar uma história única. A escolha e definição final da história devem ter a participação de todas as equipes

Traga para o trabalho deles algum material escrito sobre alguma adaptação teatral, de preferência de uma história conhecida para facilitar a compreensão deles de como é feito o registro das peças teatrais.

2. Equipe de cenógrafos e aderecistas

Esta equipe vai trabalhar construindo objetos e ambientando as cenas da peça. Para ajudar no planejamento, solicite aos participantes para criarem desenhos dos figurinos e espaços. Assim, com os croquis em mãos, a equipe dos produtores poderá ajudar a conseguir tecidos e retalhos para a confecção das peças. Dê preferência para roupas usadas e velhas, que possam ser customizadas para a apresentação.

Você poderá propor que usem material alternativo: jornal, papel crepom... Pode dar um efeito interessante e diferente.



Para ajudar a turma de cenógrafos, ofereça imagens e quadros que possam servir de inspiração! A foto de um grafiti pode ser interessante para compor espaços e cores de determinados figurinos.

3. Equipe de atores

Aos atores cabe a criação das personagens e sua interpretação. Com a história em mente e a definição dos papéis, cada participante deverá propor uma maneira de interpretar o seu personagem. “Como ele se movimenta? Como é sua voz?” A escolha e divisão das personagens pode ser conturbada caso haja disputa pelo mesmo personagem. O educador deve orientar a situação com muita delicadeza, sem desmerecer este ou aquele ator-aprendiz. Uma saída possível é criar dois elencos para a mesma peça. De qualquer forma, preze o trabalho em equipe e enfatize que o teatro é uma arte coletiva onde todos têm um papel fundamental.

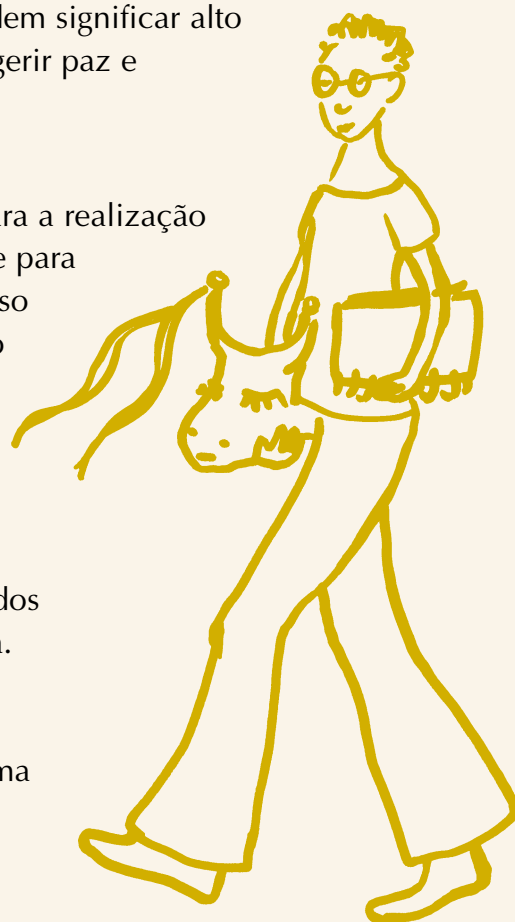
4. Equipe de músicos e sonoplastas

Os músicos e sonoplastas responsabilizam-se pela sonoridade da peça. A escolha ou composição das músicas é parte da narrativa cênica. Se houver compositores, aproveite para elaborar cenas musicais, onde um personagem canta para contar algo! A música também cria ambientes e prepara as cenas que se seguem. Batidas de tambor podem significar alto grau de tensão! Assim como uma melodia suave pode sugerir paz e tranquilidade para determinadas cenas.

5. Equipe de produtores

A equipe de produtores organiza o material necessário para a realização do espetáculo. Para tanto, podem percorrer a comunidade para conseguir tecidos e roupas, espaço ou autorização para uso de determinado local (teatro ou espaço alternativo) e tudo o que for indispensável para a proposta cênica do grupo. Poderão também cuidar da divulgação do espetáculo no Centro e na comunidade. Uma idéia é que façam cartazes interessantes chamando a atenção para a peça. Oriente-os para utilizarem frases chamativas e coloquem imagens/desenhos. Traga alguns textos desse tipo, publicados em jornais e revistas, para estimular essa produção escrita.

Finalmente, organize sua turma e elaborem um cronograma para possibilitar um planejamento de todas as ações, desde o primeiro ensaio até o dia da estréia da peça!



Trajatória 2 – CENAS DO JORNAL

Esta atividade permite exercitar a capacidade de leitura e análise dos textos e de articular as linguagens escrita e cênica.

- **Selecione artigos interessantes de jornais e revistas e coloque-os à disposição do grupo.**
- **Peça que explorem rapidamente cada artigo e que se agrupem em volta de um deles, conforme o interesse.**
- **Solicite que leiam o artigo individualmente, comentando-o a seguir. A partir da discussão levantada, organize a turma para que planejem uma improvisação, utilizando a linguagem não-verbal.**
- **Terminadas as cenas, peça que elas sejam apresentadas para o grupo. O grupo lê ou faz uma narrativa do que foi lido e todos comentam o que foi ou não foi compreendido, o que mais gostaram, o que poderia ser melhorado.**

Trajatória 3 – MÚSICA DA HORA COM RAP

Ao longo da vida, passamos por fases e gostos musicais muito diferentes. Nossas escolhas têm as mais diversas origens: um som romântico quando nos apaixonamos, uma música agitada para dançar quando comemoramos a vida, uma música clássica para relaxar.

Assim, também nossos aprendizes estão em plena efervescência musical! “Qual é mesmo a música do momento? Tem uma coreografia que a acompanha?” Todo este estímulo pode e deve ser absorvido em nossas atividades educativas.

- * **Converse com o grupo a respeito das manifestações musicais que conhece. Peça para que o grupo cante um trecho, para que todos possam compartilhar da sonoridade destacada.**
- * **Conte aos participantes que todos os grupos sociais humanos historicamente produzem música e que estas músicas variam muito de um grupo para o outro.**
- * **Pergunte se eles conhecem algum rap. Se houver alguém que tenha um rap para mostrar, aproveite a oportunidade.**
- * **Caso ninguém tenha um rap para cantar, pesquise antecipadamente este ritmo e leve uma fita ou CD com esta gravação. Faça fotocópias**

da letra do rap e analise conjuntamente este tipo de texto. Faça a audição do CD estimulando a turma a dançar e movimentar-se com a música.

- * Você poderá propor que um ou outro grupo faça algum rap sobre algo que queiram ou a partir de um tema combinado. Peça que tragam a letra. Auxilie-os no trabalho de escrever bem, com criatividade e com o sentimento do grupo. Combine um dia para trazerem a letra para todos e apresentar o rap para o grupo num clima de participação e alegria.
- * Ofereça informações ou peça que pesquisem sobre a Cultura Hip Hop.⁵
- * Se houver rappers no bairro, convide-os para falar sobre seu trabalho, sobre a cultura Hip Hop e para uma apresentação, é claro!

5. A origem e as raízes da cultura Hip Hop estão contidas no sul do Bronx, bairro de Nova Iorque (EUA). A idéia básica desta cultura era e ainda é: haver uma disputa com criatividade. Não com armas; uma batalha de diferentes (e melhores) estilos, para transformar a violência insensata em energia positiva. A cultura Hip Hop divide-se em quatro subgrupos: o DJing é o músico sem "instrumentos" ou o criador de sons para o RAP; o B.Boying (a dança B.Boy, Poppin, Lockin e Up-rockin) representando a dança; o MCing (com ou sem utilizar das técnicas de improviso) representa o canto; o Writing (escritores e/ou grafiteiros) representa a arte plástica, expressão gráfica nas paredes utilizando o spray. (<http://www.overmundo.com.br/overblog/historia-da-cultura-hip-hop>)



FOTO: WAGNER O. NUNES

Trajetória 4 – MÚSICA TRIBAL

“Qual é o som da minha voz? Será que eu gosto dela? Será que sou desafinado? Com qual instrumento musical ela se parece?”

Existe uma faixa etária em que a voz muda constantemente seu timbre, principalmente nos meninos, fica difícil falar sobre a própria voz! Então, uma forma de contornar este obstáculo é brincar com as nossas possibilidades vocais! Se fossemos todos de uma tribo, poderíamos inventar sons e palavras! Que tal?

- Inicie a atividade em uma roda de conversa sonora: cada um deve falar cantando, brincando com a voz e a sonoridade das palavras.
- Dê a seguinte instrução: “Este é um jogo de faz-de-conta. Imaginem que vocês fazem parte de uma tribo que mora no meio da floresta e que não tem contato algum com a civilização.” Estimule o grupo a inventar um motivo para dançar e cantar: um casamento, um sacrifício, um funeral, etc.
- Peça ao grupo para criar a música e uma dança em círculo, voltados para o centro da roda.
- Na seqüência, os grupos devem apresentar as músicas e coreografias para o restante da turma.

No final da atividade, faça uma reflexão com a turma sobre como fizeram para criar a música e a dança, suas sensações e descobertas.

Para ampliar os conhecimentos musicais do grupo, traga para a sala de atividades CDs com sons de origem diferentes. Promova audições e faça reflexões coletivas:

- Esta música lembra algum ritmo que vocês conhecem?
- Como seria a coreografia deste tipo de som?

Esta ampliação de repertórios musicais pode ter como objetivo a organização de um Festival de Músicas.



5.2.3. Tema – MANIFESTAÇÕES POPULARES

São muitas as formas de manifestação popular em nosso país. Cada região tem sua cultura, festas, crendices, histórias próprias. Passadas de geração em geração, elas preservam a memória e a cultura de uma comunidade e traduzem a diversidade e a criatividade do povo brasileiro.

São festas, histórias ainda não escritas, apenas guardadas na memória de quem as ouviu; também danças, músicas, artes plásticas, receitas típicas. Sem dúvida, um rico material para trabalhar a memória e a história e, sobretudo valorizar nossa cultura.

Trajectoria 1 – CARNAVAL

Há muitas festas populares no Brasil, algumas ainda são apenas conhecidas em suas regiões, mas outras já são comemoradas em todo o país, como o carnaval e as festas juninas.

Para começar o ano, você poderá envolver sua turma em torno do tema do carnaval, essa festa tão popular.

O carnaval é uma das festas mais antigas da civilização, e há muitas versões sobre sua origem.

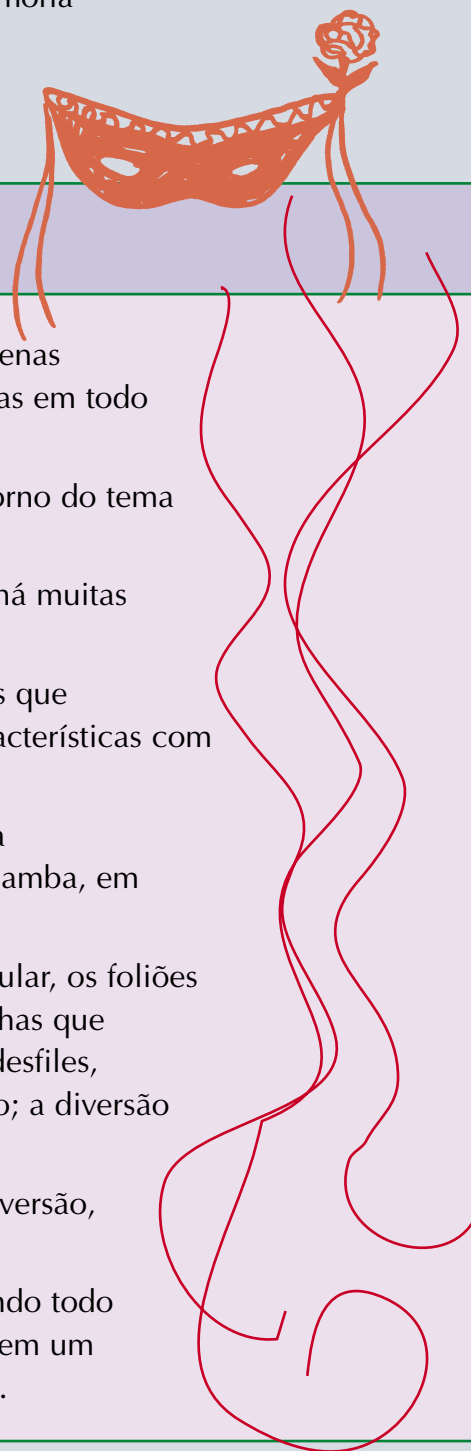
Hoje é comemorado em muitos países, geralmente nos dias que antecedem o início da Quaresma. Cada lugar traz suas características com fantasias, música e muita dança.

No Brasil é uma das principais festas e cada estado tem sua especificidade: no Rio de Janeiro, o desfile das escolas de samba, em Pernambuco, o frevo e na Bahia, os trios elétricos.

Do século XIX até os anos de 1950 era uma festa mais popular, os foliões brincavam pelas ruas atrás das bandinhas, cantando modinhas que brincam com personagens populares e a política. Hoje os desfiles, principalmente das escolas de samba, se exibem ao público; a diversão ganhou nota e prêmios.

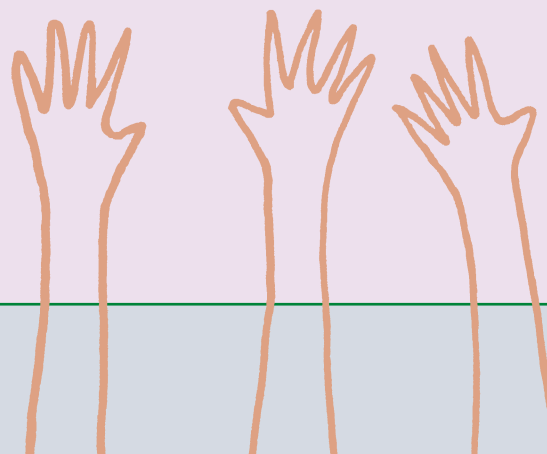
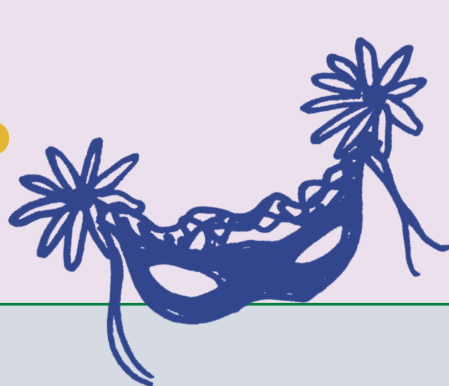
Nos trios elétricos quem sai atrás compra o momento de diversão, e o restante assiste a festa.

Propomos organizar uma grande festa de carnaval envolvendo todo o serviço socioeducativo e a comunidade. Sugira organizarem um carnaval de rua, com a participação de toda a comunidade.



- ★ **Proponha ao grupo que pesquisem as músicas de carnaval, sambas como: “Zé Pereira”, “Cabeleira do Zezé”, “Chiquita Bacana” e muitos outros que podem ser recuperados e analisados dentro do contexto de cada época.**
- ★ **Após esta pesquisa escolha com o grupo algumas músicas para serem tocadas na festa.**
- ★ **Pesquise sobre personagens tradicionais como o Rei Momo e as Baianas.**
- ★ **Sugira que criem outros personagens mais atuais.**
- ★ **Após a pesquisa dos personagens e criação, solicite que conversem e escolham quais deles serão caracterizados. Esta caracterização poderá ser individual ou por pequenos grupos.**
- ★ **Organize o grupo frente às várias atividades:**
 - ★ **Banda** – esta atividade prevê o uso de instrumentos musicais. Caso o Centro não tenha, poderão ser produzidos com sucatas: chocalhos feitos de garrafas pet, latas, tampas de panelas. Esta etapa abre a possibilidade de uma oficina de exploração de sons a partir de vários materiais.
 - ★ **Produção das fantasias** – com a utilização de materiais disponíveis e reaproveitados de outras atividades, proponha que criem suas fantasias. As fantasias poderão ser feitas de vários materiais: papel, roupas usadas e adereços divertidos. O que vale é a criatividade e muito humor.
 - ★ **Mobilização da festa na comunidade** – que tal um convite e cartaz para divulgar a festa? O importante é que, o material de divulgação, atraia a curiosidade de todos e traduza o espírito da festa. Proponha que elaborem vários materiais, considerando a mensagem do texto e a harmonia da ilustração. Verifique nos grupos se a ortografia está correta e se a mensagem faz sentido.

Esta atividade pode ser de todo o serviço e envolver outros educadores. Cada grupo do Centro poderá ficar responsável por uma atividade. A produção e os ensaios são momentos de integração.



Trajatória 2 – LENDAS EM QUADRINHOS

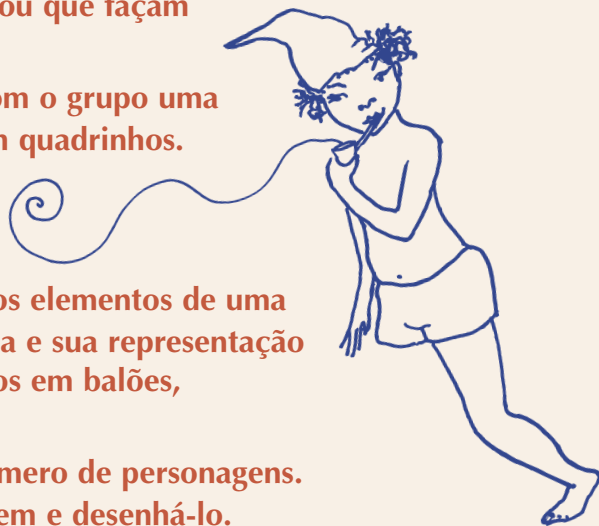
O Brasil tem muitas lendas. Quem nunca ouviu falar na Mula-sem-cabeça, no Lobisomem e no famoso Saci Pererê?

As lendas são histórias fantasiosas transmitidas de geração em geração, por quem já viu ou conhece alguém que jura que é verdade.

- ✗ **Converse sobre quais as lendas que conhecem e quem as contou. Proponha que tragam outras referências de casa ou que façam pesquisas na comunidade.**
- ✗ **Após as investigações e apresentações escolha com o grupo uma lenda e proponha que produzam uma história em quadrinhos.**
- ✗ **Explique que deverão desenvolver uma história a partir da lenda escolhida.**
- ✗ **Traga alguns gibis e observe com o grupo, quais os elementos de uma história em quadrinhos: os personagens, a história e sua representação em seqüência de quadros, os diálogos organizados em balões, o narrador.**
- ✗ **Escolhida a lenda, divida o grupo conforme o número de personagens. Cada subgrupo deverá caracterizar um personagem e desenhá-lo.**
- ✗ **Releia a lenda em voz alta e organize-a a partir dos principais acontecimentos. Defina com o grupo quantos quadros (cenas) serão necessários para representar cada acontecimento. Divida-os para esta produção, e lembre que o desenho que representará cada personagem já está definido e deverá ser mantido.**
- ✗ **O grupo também decidirá se a história será representada só por ilustrações, ou também por texto. Se houver texto poderá ser em formato de narração, uma legenda em cada quadro ou em diálogo, representado, por balões, que partem de cada personagem.**

Esta produção poderá ser feita em papel sulfite e, após, reproduzida em folhas de cartolina para posterior exposição em mural.

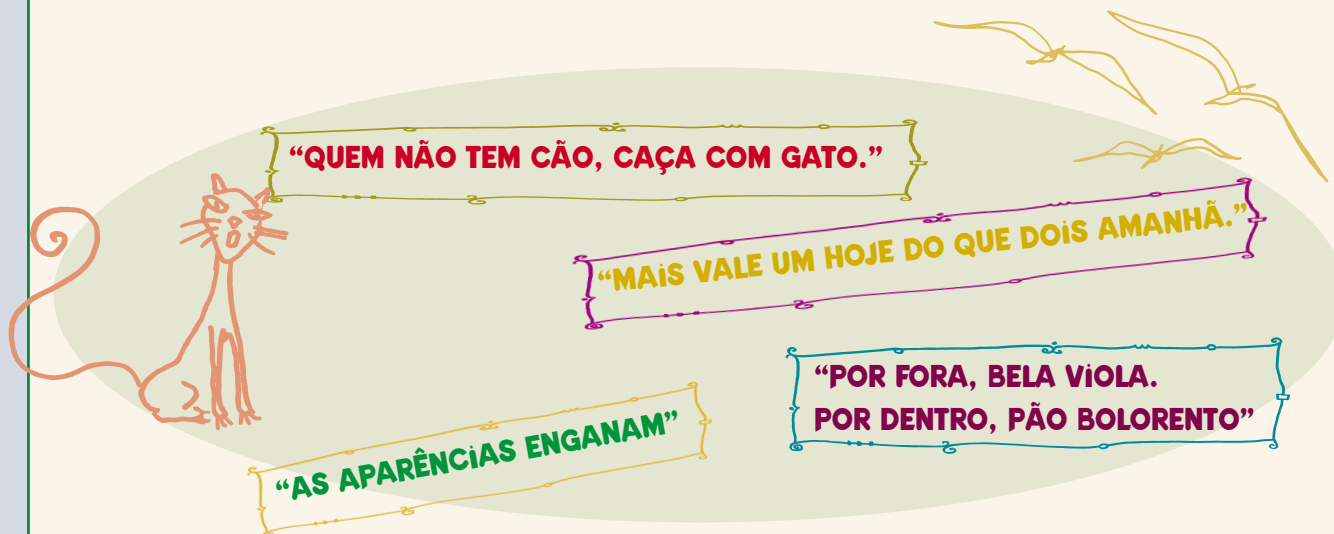
Você poderá combinar com outros educadores para realizarem esse trabalho em diferentes turmas. Com o trabalho de todos, vocês poderão organizar uma feira de gibis, para que toda a comunidade possa usufruir dos talentos dos autores.



Trajatória 3 – DECIFRANDO PROVERBIOS

Quem não conhece um ditado, um provérbio, aquela frase que num jogo de palavras, expressa um pensamento da sabedoria popular sobre o homem, sobre o universo e a vida cotidiana? Quem é o autor? Não importa. Os provérbios são repetidos há gerações e seus significados nunca envelhecem.

★ Apresente ao grupo alguns provérbios:



- ★ Promova um debate sobre a mensagem que eles expressam e sua pertinência com atualidade.
- ★ Proponha que pesquisem com a família outros provérbios.
- ★ Organize a turma em pequenos grupos e peça que escolham um provérbio para apresentarem ao grupo. Explique que a produção deverá ser registrada em dois cartazes: um com o texto e outro com uma ilustração que represente a mensagem que o grupo definiu.
- ★ Organize o espaço com os cartazes que contêm as ilustrações, de modo que todos possam visualizar.
- ★ Convide-os a circularem e observarem a produção de todos.
- ★ Escolha um desenho para começar, solicite que decifrem a mensagem ilustrada.
- ★ O grupo que a produziu deverá ouvir sem interferências as observações.
- ★ Ao final, solicite que leiam a frase relacionada.
- ★ Você poderá ampliar a atividade organizando a coleção de provérbios num pequeno almanaque, confeccionado pelo grupo. Poderá ser ilustrado por eles e divulgado entre as turmas.

5.2.5. Tema – S A Ú D E

“SAÚDE É O ESTADO DE COMPLETO BEM-ESTAR FÍSICO, MENTAL E SOCIAL, E NÃO APENAS A AUSÊNCIA DE DOENÇA”.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE – 1948

Se tomarmos como ponto de partida o conceito adotado pela OMS em 1948, ganhamos novas dimensões ao trabalharmos com este tema em nossas ações educativas.

A saúde é, portanto, resultado de um conjunto de fatores físicos, psicológicos e ambientais que nos circundam o tempo todo. Basta um pequeno desequilíbrio para que não nos sintamos mais tão saudáveis assim!

Em nossos repertórios vamos procurar enfatizar este ponto de vista completo, do ser humano como um todo.

Não podemos compreender ou transformar a saúde de um indivíduo ou de uma coletividade sem levar em conta todos os aspectos que o cercam.



Trajeto ria 1 – NOSSO CORPO, NOSSA CASA

Se o meu corpo   a minha casa, preciso saber como ele funciona! Ser  que temos a consci ncia f sica necess ria para identificar problemas e desequil brios? Ser  que realmente sabemos fazer uso dos equipamentos da cidade que nos ajudam a ter uma vida saud vel? Vamos come ar agu ando nossa percep o de corpo.

- **Inicie a atividade numa roda de conversa. Traga uma foto, imagem ou desenho de um corpo humano. Este desenho poder  ter sido feito anteriormente, de forma coletiva, pelo grupo.**
- **Converse sobre as diversas partes do corpo, suas fun es e import ncia para a nossa sa de. Deixe que o grupo se manifeste sobre tudo e n o evite falar sobre os  rg os sexuais e sua fun o. Pode ser um excelente momento para tirar d vidas e refletir sobre a import ncia de informar-se sobre sexualidade e sa de.**
- **Convide profissionais de sa de de algum equipamento p blico na regi o que possam falar sobre temas pertinentes   sa de e que os temas abordados venham de encontro  s reais necessidades do grupo. Com base na sua conversa e informa es anteriores organize um roteiro de quest es que possam ser apresentadas aos convidados da  rea de sa de.**
- **Oriente para que tragam de casa roupas velhas de um homem e de uma mulher. Com este material dispon vel, pea para que os grupos criem um boneco, em tamanho original, de um homem e outro, de uma mulher.**
- **Al m de criarem os bonecos, os grupos devem elaborar uma maneira de expor estes objetos. Essa exposi o deve conter dicas de sa de tais como: alimenta o saud vel, atividades f sicas, entre outras.**
- **Estimule o grupo a criar maneiras inusitadas de compor esta exposi o: sons, cheiros, alimentos de verdade, textos informativos colados   vestimenta do boneco, etc.**

Uma maneira de envolver todo o Centro na atividade   criar um concurso para dar nome ao “Casal Sa de”.

- **Com os bonecos constru dos avance na discuss o, problematizando: “Nosso Casal Sa de alimenta-se bem e faz esporte? Ser  que isso   suficiente para algu m ter sa de? Al m da sa de f sica, existem outras formas de sa de?”**
- **Para enfatizar a import ncia do meio no qual estamos inseridos organize o grupo em duas equipes para discutir o conceito de Cidade Saud vel.**



- Proponha que uma das equipes crie com palavras e desenhos uma cidade saudável, com todos os seus equipamentos e espaços contribuindo para a saúde de sua população.
- A outra equipe deverá criar uma cidade não-saudável.
- No confronto entre as duas possibilidades, a turma deve discutir sobre as possibilidades de agirmos para transformar nossa cidade em uma cidade mais saudável.
- Para publicizar estas descobertas, as equipes montam uma maquete com as duas possibilidades de cidade.
- Depois de conhecerem um pouco sobre o corpo humano proponha a todos a realização de uma pesquisa sobre os riscos a que expomos o nosso corpo.
- Promova um debate com o grupo sobre os acidentes mais corriqueiros no seu dia-a-dia. Faça um levantamento dos mais freqüentes. Discuta por que acontecem e em que condições.
- Sugira que pesquisem em jornais e revistas ou conversem com seus familiares sobre os acidentes mais comuns relacionados à faixa etária do grupo. E que busquem informes sobre o porquê eles acontecem e quais suas conseqüências para a vida das pessoas.
- Sugira que pesquisem também sobre os cuidados necessários, quais são os primeiros socorros e os serviços que deverão ser acionados no caso de alguma ocorrência. Se houver uma unidade de saúde próxima proponha visitar o local e entrevistar seus profissionais.
- Monte, com os adolescentes, um roteiro para a entrevista. Sugira que perguntem quais os acidentes mais comuns em seus atendimentos e como seria possível evitá-los.
- A construção de um manual ilustrado de referência será muito útil ao grupo e à comunidade. Este manual poderá conter desenhos e ilustrações de revistas pesquisadas. O texto poderá ser construído pelo grupo e ser reproduzido e distribuído para as famílias e comunidade assim como publicado na internet. Fique atento ao registro e organização das informações para que o manual cumpra sua função de informar claramente ao leitor e ajudá-lo na hora em que precisar de um serviço de saúde.



5.2.6. Tema – MEIO AMBIENTE

“A FORMA COMO EU, INDIVIDUALMENTE, LIDO COM O LIXO, REVELA O CUIDADO (OU FALTA DE CUIDADO) QUE TENHO PARA COM O MUNDO QUE ME CERCA. O LIXO ESPALHADO PELAS PRAÇAS, RUAS, JARDINS, A MANEIRA NATURAL DE AS PESSOAS IREM JOGANDO PAPEL, LATAS E GARRAFAS POR ONDE PASSAM REVELA QUE ELAS NÃO TEM CONSCIÊNCIA DO MUNDO EM QUE VIVEM. ELAS NÃO SABEM QUE A NATUREZA É UMA EXTENSÃO DE SEU CORPO E QUE A VIDA ACONTECE NUM PROCESSO CONSTANTE DE TROCAS ENTRE O CORPO E A NATUREZA – O AR ENTRA EM MIM, SAI DE MIM, A COMIDA ENTRA EM MIM, SAI DE MIM. SE A NATUREZA SE TORNAR VENENO, O CORPO MORRERÁ”.

RUBEM ALVES⁶



Desperdício. Já pararam para pensar em como desperdiçamos os recursos do meio ambiente? Água, alimentos, recursos minerais, entre outras possibilidades. Pois é, além disso, produzimos lixo excessivamente. Estes são os dois maiores problemas enfrentados pela humanidade. “E o que temos feito para solucionar estes problemas? Como conciliar o desenvolvimento com um meio ambiente saudável?”

Em 1968 houve a primeira grande indagação sobre os limites do desenvolvimento. Hoje temos clareza das razões que iniciaram esta discussão. Tantas catástrofes ambientais, furacões, o degelo crescente das calotas polares nos fazem pensar que erramos a mão, exageramos no sentido utilitarista dos recursos naturais.

Crescemos na matéria, mas engessamos nosso espírito.

Em nossos repertórios vamos insistir na idéia de que existem formas para revertermos este quadro ambiental. Para isso, a mudança inicia-se com ações educativas que mobilizem nossos aprendizes, que os faça despertar. Cabe-nos contribuir para o conhecimento e interpretação do meio ambiente, por meio de ações que valorizem um desenvolvimento compatível para sua melhoria e conservação.

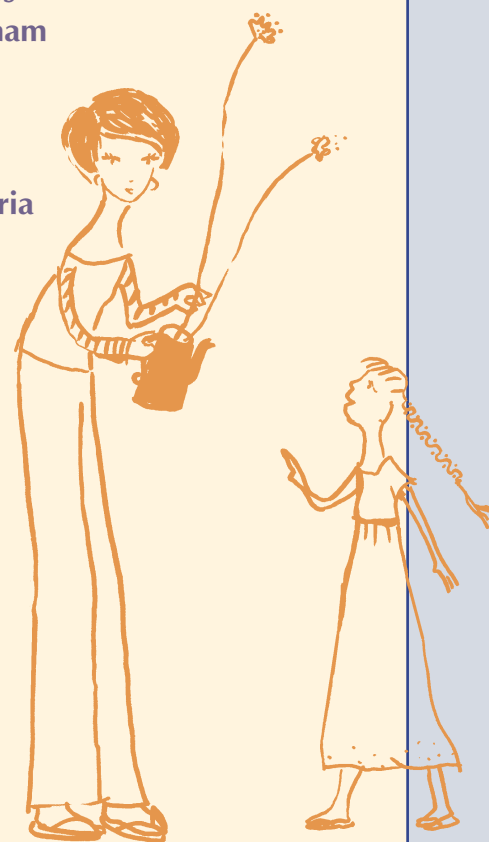
6. Psicanalista, educador, teólogo e escritor brasileiro, é autor de livros e artigos abordando temas religiosos, educacionais e existenciais, além de uma série de livros infantis. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Rubens_Alves)

Trajatória 1 – AGENTES DA NATUREZA

Quem já não se imaginou um agente secreto? Um James Bond prestes a salvar o planeta? Todos têm no imaginário uma porção de heróis e heroínas, guardados no fundo do nosso baú de criações!

Para aproveitar todo este arsenal, nada mais interessante que criar os Agentes da Natureza!

- **Faça um exercício de imaginação com o grupo, convidando-os a lembrar da cidade onde vivem. Ou fazer um passeio sobre ela como se fosse um pássaro, um avião, um super-herói... Percorra com eles os espaços, lugares mais movimentados e aqueles onde podemos descansar a mente com paisagens bonitas. Peça para que escolham um local onde existe muito lixo.**
- **Estimule a imaginação e a observação de todos: “Como é este lugar? Existem árvores neste lugar? Se você tivesse poderes sobrenaturais, o que alteraria neste espaço? Como você resolveria o problema do lixo deste lugar?”**
- **Divida o grupo em subgrupos e peça para que cada subgrupo crie uma notícia de jornal fictícia, onde um superagente salva o planeta Terra do excesso de lixo.**
- **Para ajudá-los nesta produção, traga para a sala de atividades jornais com matérias sobre meio ambiente. Convide-os a trazer o material também. Será muito bom se você encontrar notícias que relatem desastres ambientais como derramamento de óleo em mares e rios, contaminação de solo e água por resíduos tóxicos de indústrias.**
- **Enfatize a importância de a notícia divulgar como o nosso agente especial conseguiu salvar o meio ambiente e que, nem sempre são necessários superpoderes.**
- **As notícias podem contar com ilustrações e desenhos, como acontece nos jornais de verdade. Faça uma breve comparação para os alunos perceberem se tanto a notícia deles como a do jornal se organizam da mesma forma. Chame a atenção para o título, se está adequado. Verifique se as informações estão bem seqüenciadas, organizadas e claras. Crie comissões para lerem as notícias e verificarem se há a necessidade de reescrever algo ou corrigir antes da publicação.**
- **Proponha a montagem de um painel, com todas as notícias, para que todos do Centro e da comunidade possam apreciar as descobertas da turma!**



Trajectoria 2 – ADOTE UM LUGAR!

Que tal lançar uma campanha para adoção de um lugar?

Este lugar poderá ser no próprio Centro para Adolescente, ou qualquer espaço público ou privado disponíveis na comunidade.

- ✦ **Converse com o grupo sobre a proposta. O lugar escolhido será adotado por todos.**
- ✦ **Uma vez escolhido o espaço, proponha que reflitam se o espaço está adequado ao seu uso. O que poderia ser melhorado?**
- ✦ **Relacione todas as sugestões para que todos possam ler.**
- ✦ **Promova um debate sobre a viabilidade das propostas e registre quais são as prioridades.**
- ✦ **Escolha uma para começar e estabeleça quais serão as estratégias.**
- ✦ **Informe ao Centro para Adolescente ou à comunidade sobre as ações que serão realizadas. Cartazes no local poderão ser uma boa estratégia de comunicação.**
- ✦ **Estabeleça com o grupo quais as responsabilidades que cada um deverá assumir.**

Esta é uma ação que pode ganhar adeptos no serviço e na comunidade a partir da divulgação da ação, promovendo uma campanha para que outros se mobilizem também.



Trajatória 3 – TRANS... O QUÊ?

“TRANSGÊNICOS SÃO ORGANISMOS GENETICAMENTE MODIFICADOS EM PROCESSOS LABORATORIAIS, PRINCIPALMENTE POR MEIO DA ENGENHARIA GENÉTICA, ONDE SE INTRODUEZEM GENES DE OUTRAS FORMAS DE VIDA (FUNGOS, BACTÉRIAS, VEGETAIS) EM DETERMINADA ESPÉCIE ANIMAL, VEGETAL E OUTRAS, CRIANDO ASSIM, UMA "NOVA ESPÉCIE" NÃO ENCONTRADA NA NATUREZA. NÃO EXISTE CERTEZA CIENTÍFICA QUANTO ÀS CONSEQÜÊNCIAS ALIMENTARES E AMBIENTAIS DECORRENTES DA UTILIZAÇÃO DOS TRANSGÊNICOS NA AGRICULTURA, COMO PRODUTO DE CONSUMO, E NO MEIO AMBIENTE, COMO ESPÉCIE ESTRANHA À NATUREZA”.
<http://www.biopirataria.org> (8 de fevereiro de 2007)

“BRASIL QUER PALAVRA "CONTÉM" EM TRANSGÊNICOS

O MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE DIVULGOU NOTA INFORMANDO (...) A POSIÇÃO BRASILEIRA SOBRE AS REGRAS PARA A IDENTIFICAÇÃO DE CARREGAMENTOS COM ORGANISMOS VIVOS MODIFICADOS PARA FINS DE IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO: DEFENDE O USO DA PALAVRA "CONTÉM" NAS CARGAS DE ORGANISMOS VIVOS MODIFICADOS, COM INFORMAÇÕES SOBRE O PROCESSO DE PRODUÇÃO, TRANSPORTE E ARMAZENAGEM”.

NOTÍCIA PUBLICADA EM 8 DE FEVEREIRO DE 2007 NO SITE

<http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI917323-EI153700.html>

Notícias como estas sobre transgênicos são publicadas diariamente no Brasil e no mundo. Grupos ambientalistas realizam manifestações sobre o consumo de alimentos transgênicos, etc.

Mas afinal o que é isto? O que interfere na nossa saúde? Qual a nossa opinião sobre esta polêmica?

Que tal promovermos um debate e uma pesquisa de opinião pública na comunidade sobre transgênicos?

- ✓ Pergunte ao grupo se já ouviram falar em transgênicos e o que sabem sobre essa temática.
- ✓ Organize pequenos subgrupos para pesquisarem sobre o tema e apresentarem os resultados por meio de cartazes explicativos.
- ✓ Após a apresentação dos cartazes promova um debate para exporem suas opiniões e dúvidas sobre o tema.
- ✓ Se surgirem novas dúvidas proponha que pesquisem e tragam as possibilidades de respostas.
- ✓ Depois de conhecerem um pouco sobre a questão, convide o grupo a realizar uma enquete de opinião pública em casa, no Centro e/ou na comunidade. Explique que irão trabalhar em pequenos grupos.
- ✓ Estabeleça com cada grupo quais as perguntas que gostariam de fazer. Escolha três para elaborarem de forma clara ao entrevistado.



- ✓ Os registros poderão trazer algumas informações sobre o entrevistado tais como: sexo, idade e formação.
- ✓ Oriente para que escrevam as respostas de forma clara para que seja possível a leitura.
- ✓ Se for possível produza folhas com os dados necessários e as perguntas. Assim cada folha corresponderá a um entrevistado. Pranchetas ajudarão nessa atividade.
- ✓ Defina uma margem de quantas entrevistas poderão fazer.
- ✓ Dê algumas dicas para fazerem as entrevistas:

ABORDAR O ENTREVISTADO COM DELICADEZA E CONSULTÁ-LO SE PODERIA RESPONDER ALGUMAS PERGUNTAS, APRESENTANDO PRIMEIRO A PROPOSTA DO TRABALHO E O TEMA.

NO CASO DO ENTREVISTADO ACEITAR, APRESENTE UMA QUESTÃO POR VEZ DE FORMA CLARA. CASO O ENTREVISTADO NÃO COMPREENDA A PERGUNTA, LEIA NOVAMENTE. SE FOR NECESSÁRIO EXPLIQUE COM OUTRAS PALAVRAS. POR ISSO É IMPORTANTE QUE O ENTREVISTADOR SAIBA O SENTIDO DE CADA PERGUNTA.

AS RESPOSTAS DEVERÃO SER REGISTRADAS PROCURANDO SER O MAIS FIEL POSSÍVEL À FALA DO ENTREVISTADO.

AO FINAL AGRADEÇA AO ENTREVISTADO PELA COLABORAÇÃO.



- ✓ Para apresentação das entrevistas solicite que cada grupo leia suas entrevistas e organize a apresentação resumindo num cartaz as idéias principais de cada pergunta.
- ✓ Antes de se apresentarem, pergunte como se sentiram como entrevistadores. Do que gostaram, quais foram suas dificuldades e como encaminharam a situação.
- ✓ Após a apresentação do cartaz de cada grupo, solicite que destaquem juntos os pontos comuns nas entrevistas. Coordene este trabalho de tabulação das entrevistas realizadas.
- ✓ Este trabalho poderá ser exposto no Centro para que todos conheçam mais sobre o assunto e, conforme os resultados, proponha outras atividades para aprofundar o tema.

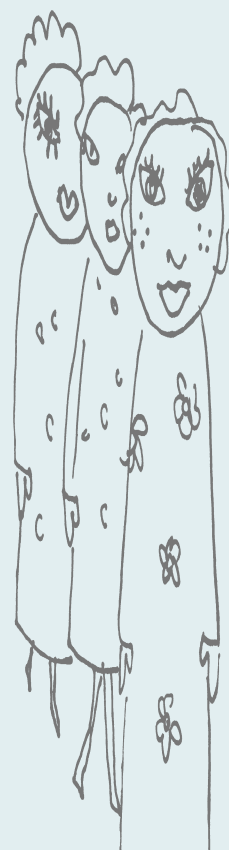
5.2.7. Tema – JOGOS E BRINCADEIRAS

Trajétoria 1 – CORRIDA DE COSTAS EM TRIOS

Esta atividade favorece a criação de elos de confiança e solidariedade entre os jogadores, que se unem para enfrentar um desafio.

- ▲ Peça que se formem trios, de preferência com pessoas de estaturas similares, e indique qual o limite do espaço a ser utilizado: de um extremo ao outro do ambiente.
- ▲ Os trios se posicionam lado a lado num extremo da sala de trabalho, constituindo a fila de largada. Os trios têm como objetivo dirigir-se o mais rápido possível até o extremo oposto, e será o vencedor aquele trio que primeiro atingir a linha de chegada.
- ▲ A condição indispensável é que o trio se desloque junto, com os braços dados, sendo que a pessoa que estiver no meio deverá estar voltada de costas para a fila de chegada.
- ▲ Dê um tempo para que os trios conversem e definam estratégias para a corrida. Estimule os trios a apoiar o jogador que correrá de costas. Peça a esse jogador para ficar atento às suas costas, pois elas serão o seu “olho” durante esta atividade.
- ▲ Quando os trios estiverem preparados, dê o sinal de largada.
- ▲ Após a chegada dos trios, proponha um revezamento dos papéis no trio e dê um tempo para que reformulem estratégias com base na primeira experiência.
- ▲ Termine o jogo quando todos tiverem experimentado correr de costas.

Comente como foi desenvolver a atividade, o que sentiram, o que foi mais fácil ou difícil, se confiaram nos colegas, se quem corria de costas se sentiu apoiado, se os outros se sentiram apoiando e incentivando, se notaram avanços no desempenho, o que possibilitou esses avanços, qual o papel da solidariedade e colaboração, como seria correr de costas sozinho sem o apoio dos colegas, o que perceberam/aprenderam com esta atividade, etc.



Trajatória 2 – JOGO DE ESPELHO EM TRIOS

- ♦ Distribua os jogadores em trios e peça que formem um triângulo equilátero.
- ♦ Um dos jogadores propõe movimentos somente com parte de baixo do corpo (quadril, pernas e pés), enquanto o outro simultaneamente propõe movimentos somente com a parte alta do corpo (tronco, braços e cabeça). O terceiro jogador deverá imitar rigorosamente os dois parceiros ao mesmo tempo, compondo um único movimento a partir das duas propostas.
- ♦ Estimule o “espelho” a se comportar como tal, observando atentamente os companheiros, procurando “ler” seus movimentos.
- ♦ Incentive a dupla que propõe os movimentos a surpreender o colega, variando os movimentos, os ritmos; a afinar a sintonia e a estabelecer uma comunicação não-verbal.
- ♦ Após um tempo de experimentação, os papéis se invertem no trio, até que todos vivenciem todos os papéis.



Trajatória 3 – ESCRAVOS DE JÔ COM BASTÃO

Esta atividade permite trabalhar a construção de sintonia entre todos os participantes do grupo.

- ✱ Comece a atividade perguntando se conhecem o jogo e como costumam desenvolvê-lo.
- ✱ Proponha uma outra maneira de jogá-lo: com bastões, o que pode ser um novo desafio.
- ✱ Explique as regras: à medida que a música é cantada, passa-se o bastão. O desafio não é simplesmente passar o bastão, mas jogá-lo para o colega da direita e ao mesmo tempo pegar o que for lançado pelo colega da esquerda. Isso pode ser difícil de início, tal qual formar a sintonia de um grupo de trabalho, exigindo maior atenção e cuidado ao lançar o bastão.
- ✱ À medida que a sintonia for maior, combine gestos diferentes para partes da música como: tira-põe, deixa ficar, fazem zig-zig-zag, etc.
- ✱ Quando houver erro, pare o jogo e peça que identifiquem que estratégias podem auxiliar a passagem dos bastões. Possibilite treinos de duplas ou trios, peça a colaboração dos mais aptos, troque os participantes de lugar.

É provável que haja necessidade de muita repetição até que o grupo alcance a meta e esse é o objetivo da atividade: vivenciar uma experiência coletiva de construção de sintonia, em que cada parte é importante para o alcance da meta.

Comente a atividade: "como o sucesso foi alcançado, o que colaborou para isso, o que esse jogo nos mostra sobre o funcionamento de um grupo, etc."



Trajatória 4 – FUTEBOL COM METAS INVERTIDAS

- ❖ Inicialmente, disponha as traves no centro da quadra, uma de “costas” para a outra, (com as metas invertidas, ou seja, com as metas viradas para o fundo da quadra).
- ❖ A seguir, divida o grupo em duas equipes e estabelecendo tempos técnicos no início, no meio e no final do jogo, para as equipes planejarem e avaliarem suas estratégias.
- ❖ Se resistirem, comente que é um desafio que pode ser vencido com criatividade na escolha das estratégias.

Esta atividade oferece oportunidades para que o grupo perceba que há coisas que parecem que não podem ser mudadas, pois sempre foram assim, mas que no entanto podemos decidir mudar. Este jogo mostra que não temos que aceitar tudo como está, que podemos exercer nossa liberdade e autonomia para mexer nas coisas estabelecidas e encontrar novidades nas coisas mais corriqueiras.

- ❖ Ao final, comente a atividade e o que eles gostariam de mudar em suas vidas, em suas casas, no Centro. Peça que levantem pequenas mudanças que são possíveis: móveis, o corte do cabelo, receitas de comidas, “costumização” de roupas, etc., e qual o efeito que elas podem produzir na vida da gente.

Trajatória 5 – FUTEBOL DE 4 GOLS

A diferença do futebol de quatro gols em relação ao tradicional é que ninguém fica fora da quadra aguardando a vez de jogar – o que só será possível aprendendo a partilhar o espaço comum e combinando bem as regras.

- ❖ Divida o grupo em quatro equipes, proponha o jogo e combine as regras. Certifique-se de que todos compreenderam bem a nova situação.
- ❖ Informe que duas equipes estarão dispostas no sentido do comprimento do campo e duas no sentido da largura. Assim serão necessárias quatro traves: duas para a equipe que vai jogar no sentido do comprimento, e duas para a equipe que vai jogar no sentido da largura do campo.

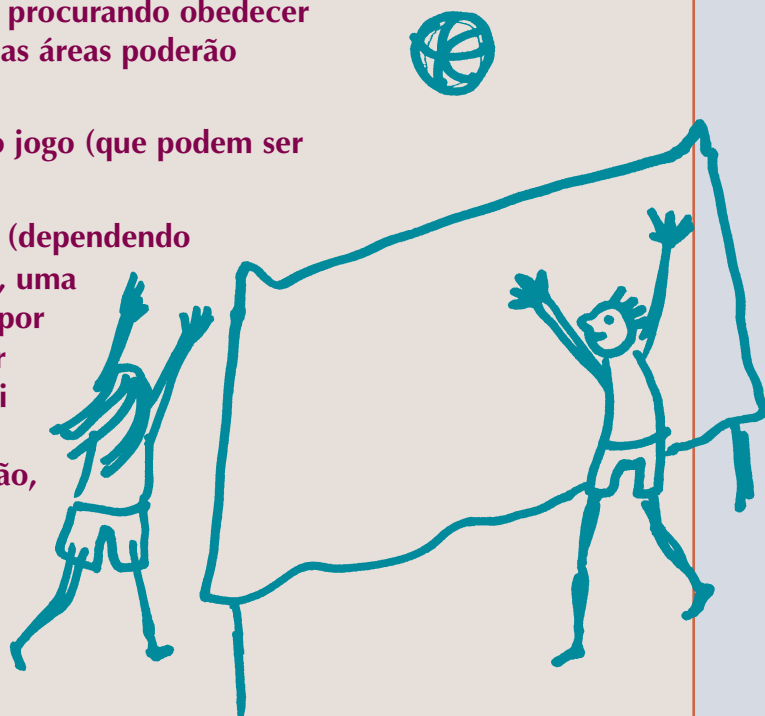
- ❖ Isso significa que estarão ocorrendo dois jogos simultâneos, no mesmo espaço, mas em sentidos diferentes.
- ❖ Saliente que é importante se organizarem de tal forma que um jogo ocorra sem atrapalhar o outro. Reforce que é um desafio e motive-os a enfrentá-lo. Dê um tempo para que se organizem e combinem as regras.
- ❖ Dê início ao jogo. Programe paradas para que os jogadores possam conversar sobre as estratégias e revê-las se necessário.
- ❖ Termine o jogo no tempo combinado.



Trajatória 6 – VÔLEI NO ESCURO

Este é um jogo pré-desportivo que trabalha alguns fundamentos do vôlei. Desenvolve respostas rápidas e reflexos, uma vez que os jogadores não têm possibilidade de antecipar as jogadas da equipe adversária.

- Organize a quadra de vôlei ou um espaço em que possa colocar uma rede mais ou menos da altura da de voleibol. Essa rede deve ser coberta por um pano escuro ou sacos de plástico preto, de forma que quem estiver de um lado não possa ver o outro lado.
- Organize equipes de tal forma que todos participem do jogo. Cada equipe ficará de um lado da quadra, procurando obedecer à disposição do voleibol, pois assim todas as áreas poderão estar cobertas.
- Levante coletivamente as regras iniciais do jogo (que podem ser reformuladas durante sua realização).
- Com uma bola de vôlei ou uma mais leve, (dependendo do grau de dificuldade que queira propor), uma das equipes inicia o jogo lançando a bola por cima da rede. A outra equipe deverá pegar a bola fazer os toques combinados entre si e passá-la para o outro lado da rede. Quando a equipe deixar a bola cair no chão, dará um ponto para a equipe adversária.
- O jogo termina quando uma das equipes fizer 15 pontos (ou como for estabelecido no início dos jogos).
- Comente a atividade.



5.3 REPERTÓRIO DE ATIVIDADES PARA A MODALIDADE DE 15 A 18 ANOS

Considerando que o trabalho está presente na vida dos jovens como experiência, expectativa ou frustração, principalmente daqueles em situação de vulnerabilidade, ao final de quase todas as trajetórias, sugerimos uma conversa, um passeio ou uma pesquisa sobre as profissões citadas na atividade. É importante reforçar o vínculo do trabalho com a escola, por isso haverá sempre uma relação entre o que os profissionais fazem e o que estudam ou tiveram que estudar para se formarem. Todo trabalho exige formação constante, portanto o vínculo entre o que se faz e o que se estuda estará presente tanto entre os padeiros quanto entre os advogados.

5.3.1. Tema – CARTORAFIA DOS TERRITÓRIOS DOS JOVENS

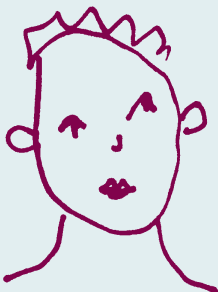
Trajectoria 1 – AUTO - RETRATO

O auto-retrato é uma atividade que permite a um novo grupo tecer sua rede a partir das linhas que compõem a vida de cada um – histórias, experiências, lembranças, desejos, intensidades.

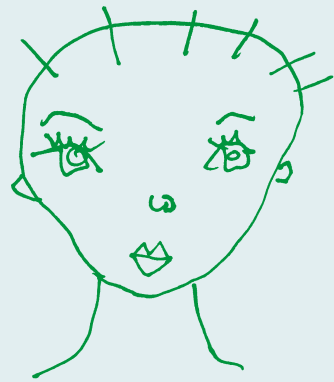
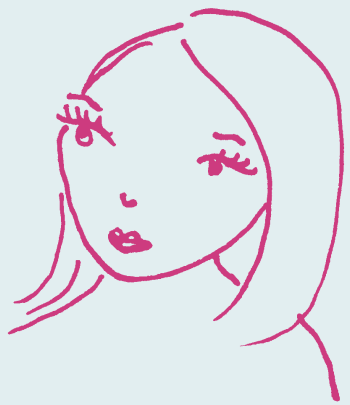
Podemos criar essas redes, esse emaranhado de sentidos que constitui um grupo produzindo diferentes mapas subjetivos. Um grupo já formado também pode, por meio dessa atividade, deixar mais forte sua rede e também construir novos sentidos para a vida em grupo.

Vamos então pensar numa estratégia em que o recurso privilegiado para a construção desses mapas subjetivos seja a fotografia. Se o educador ou a ONG dispuser de máquina fotográfica ele pode começar tirando duas fotos de cada jovem. Só que essa foto é uma foto especial, o começo de um mergulho numa nova experiência.

⌘ Peça para que os jovens se concentrem e pensem: “Como quero aparecer na foto? Qual o cenário que desejo para minha foto, em que contexto ela está sendo tirada?” Aqui vale apostar na potência imaginativa de cada um.



- ⌘ O que quero falar por meio do meu corpo? Peça que registrem em texto para segurar as idéias no papel. Outra forma de refletir sobre as imagens é pedir que ensaiem poses a partir de ações. Por exemplo, que movimentos eu quero sugerir? Assim, os grupos podem partir da ação e congelar em uma pose. Estes ensaios podem ser bem interessantes pois partem de uma reflexão a partir dos movimentos.
- ⌘ Tiradas as fotos, o próximo passo é revelar. Mas isso vai levar um tempo.
- ⌘ Proponha então uma conversa sobre fotografia: será que alguém conhece os mecanismos de funcionamento dessa incrível máquina criada pelo homem? O que será que diz a história da fotografia? Aqui vale ressaltar que essa ação pode ser potencializada se feita uma pesquisa prévia pelo educador – livros, textos, obras plásticas, músicas e filmes. Os jovens também podem pesquisar. O importante é que tenham esse material de consulta organizado e à mão.
- ⌘ Outra idéia é utilizar uma máquina descartável – os jovens podem tirar fotos da comunidade ou do próprio Centro para a Juventude – e depois desmontá-la (ver o que tem dentro, tentar entender seu funcionamento) e montar de novo – só não vale sobrar “parafusos”. “Será que algum jovem ou a equipe do Centro não conhece quem trabalhe com fotografia? Um professor de física? Por que não propor uma conversa com os jovens? E quantas exposições de fotografia a cidade oferece? Por que não realizar uma visita exploratória?” Aqui vale elaborar roteiros – o que vamos olhar e como vamos olhar?





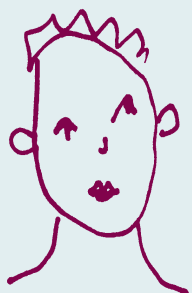
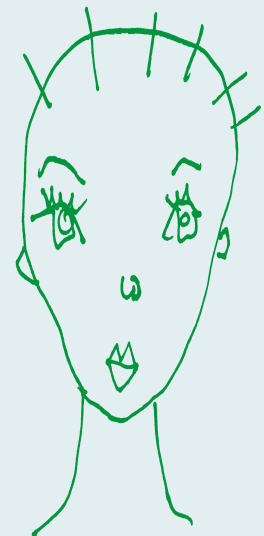
⌘ Esse aquecimento para o trabalho com as fotos pode ser realizado enquanto revelam-se as fotos que o educador tirou dos jovens. Com suas duas fotos em mãos, a proposta é contar com as habilidades plásticas do grupo. Criar um cenário para as fotos. Pode-se recortar as fotografias e colá-las em folhas grandes (sulfite ou outros tipos de papel em tamanho A3) utilizando recortes de revistas, jornal e desenhos elaborados pelos jovens. Para os desenhos o uso de lápis carvão dá um efeito bem bonito. Lembre-se que esse cenário é cenário desejado e imaginado por eles no momento em que as fotos foram tiradas. Retome os textos que os jovens elaboraram para ativar a memória.

⌘ Terminado o trabalho com a foto podemos pensar em elaborar coletivamente um cenário para todos os auto-retratos – elaborando assim o auto-retrato do grupo. Obra essa que poderá ambientar a sala dos encontros ou outros espaços do Centro.

Os jovens também podem montar um projeto de exposição no serviço ou em outros espaços disponíveis (por exemplo: CCJs e Centros Culturais). Seria interessante elaborar textos que contem o percurso de elaboração da obra e/ou texto coletivo para a abertura da exposição.

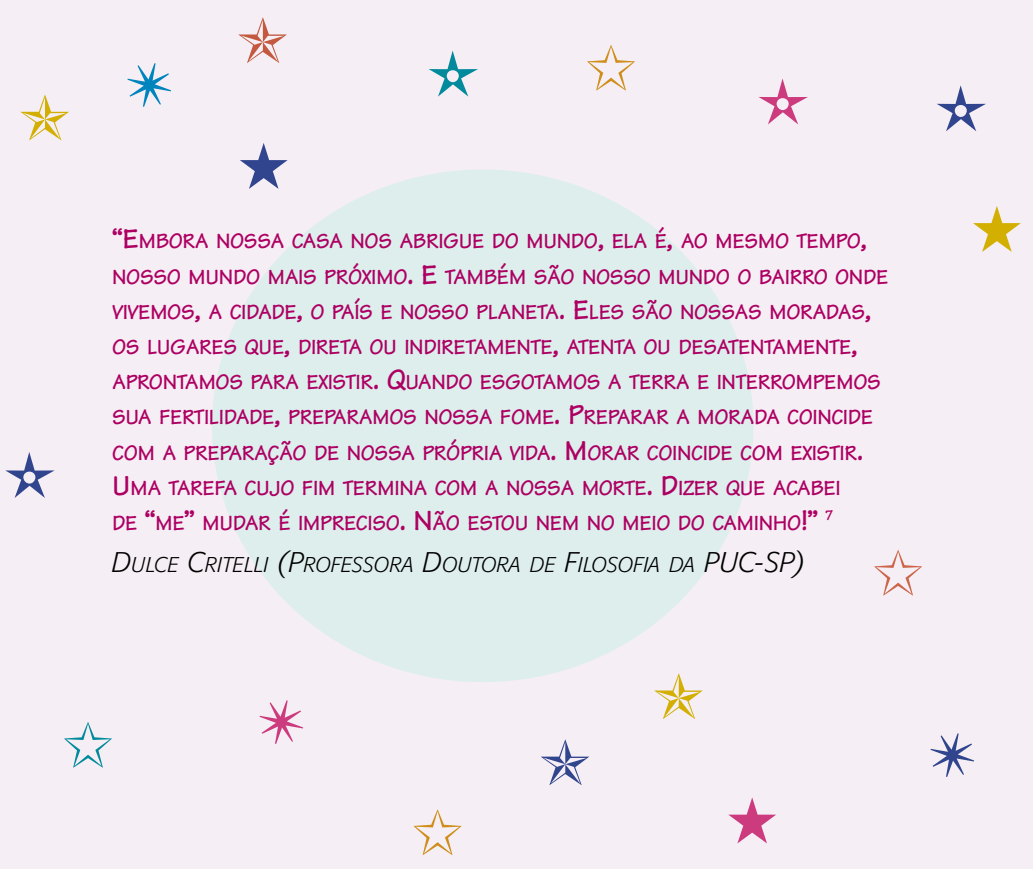
ARTICULANDO COM AS ESCOLAS: VALE A PENA PESQUISAR VIA CONVERSA COM ESCOLAS DA REGIÃO, INTERNET, SERVIÇOS SÓCIOEDUCATIVOS E OUTRAS ORGANIZAÇÕES, EXPERIÊNCIAS DE GRUPOS QUE FAZEM PINHOLE – FOTO NA LATA. OS JOVENS CRIAM SUAS PRÓPRIAS MÁQUINAS USANDO APENAS LATAS DE ALUMÍNIO, TINTA PRETA, FURO DO TAMANHO DE UMA AGULHA E CONHECIMENTOS BÁSICOS DA CIÊNCIA ÓTICA. PROFESSORES DE FÍSICA CONHECEM MUITO BEM ESSA EXPERIÊNCIA.

ARRISQUE CONVIDAR UM PROFESSOR DE FÍSICA PARA FALAR UM POUCO SOBRE ÓTICA, SOBRE OS SABERES CIENTÍFICOS PRESENTES NA AÇÃO DE FOTOGRAFAR. QUEM SABE NÃO DÁ PARA AGENCIAR UMA OFICINA DE FOTO NA LATA PARA OS JOVENS E TAMBÉM OUTROS PÚBLICOS ATENDIDOS PELOS CENTROS? PROCURE AS ESCOLAS, CONVERSE COM O DIRETOR OU APROVEITE OS ESPAÇOS DE PARTICIPAÇÃO JÁ CONSTITUÍDOS TAIS COMO, CONSELHOS DE ESCOLA, GRÊMIOS, ETC.



Aproveite a presença do professor de física; convide um fotógrafo para conversar com os jovens, também, sobre suas experiências profissionais. Que habilidades são necessárias para exercer a profissão que escolheram? O que estudaram (física, química, história da arte)? Quais as possibilidades de trabalho na área?

Trajetória 2 – HABITAMOS NOSSO MUNDO E NOSSO MUNDO NOS HABITA.



“EMBORA NOSSA CASA NOS ABRIGUE DO MUNDO, ELA É, AO MESMO TEMPO, NOSSO MUNDO MAIS PRÓXIMO. E TAMBÉM SÃO NOSSO MUNDO O BAIRRO ONDE VIVEMOS, A CIDADE, O PAÍS E NOSSO PLANETA. ELES SÃO NOSSAS MORADAS, OS LUGARES QUE, DIRETA OU INDIRETAMENTE, ATENTA OU DESATENTAMENTE, APRONTAMOS PARA EXISTIR. QUANDO ESGOTAMOS A TERRA E INTERROMPEMOS SUA FERTILIDADE, PREPARAMOS NOSSA FOME. PREPARAR A MORADA COINCIDE COM A PREPARAÇÃO DE NOSSA PRÓPRIA VIDA. MORAR COINCIDE COM EXISTIR. UMA TAREFA CUJO FIM TERMINA COM A NOSSA MORTE. DIZER QUE ACABEI DE “ME” MUDAR É IMPRECISO. NÃO ESTOU NEM NO MEIO DO CAMINHO!”⁷

DULCE CRITELLI (PROFESSORA DOUTORA DE FILOSOFIA DA PUC-SP)

Essa atividade pode potencializar o sentido de pertencer a um lugar, de perceber a casa, a rua, o bairro e a cidade que habitamos não apenas como espaços físicos com demarcações geográficas. Somos produtos de uma relação estabelecida com esses lugares, mundos, realidades. Portanto, deixamos marcas no mundo e o mundo nos marca também num jogo nada fácil de explicar, mas que todo mundo percebe e sente.

Deixar suas marcas no mundo, proclamar sua palavra parece que acompanha o homem em sua história de constituir-se como humano, de construir sua morada – sua cultura. Pichações nos muros, cartas de amor e poesias nas paredes dos banheiros das escolas, podem significar indícios dessa necessidade. Podemos construir novos sentidos e práticas para que os jovens possam dizer sua palavra num jogo de alteridade e compromisso coletivo, em que desejos e palavras de todos possam caber.

♦ **Comece ativando a memória do grupo a respeito do lugar em que vivem. Coloque para tocar uma música calma e peça para que os jovens caminhem pelo espaço. Vá narrando lentamente algumas trajetórias, que em geral, todos passamos, no percurso da vida. Isso vale para alimentar a imaginação dos jovens.**

7. “Morar, cuidar, ser”,
Folha
de São Paulo,
29/5/2003,
Suplemento
Equilíbrio.

◆ Esta narrativa pode sugerir movimentos. Estimule o grupo a realizar a mímica destas ações Por exemplo:



"Lembrem da casa onde vocês viveram quando criança, da casa onde vocês cresceram, onde vocês fizeram as suas primeiras amizades. Vocês brincavam? De quê?" Experimente reproduzir os movimentos desta brincadeira.



"Lembrem da escola, da primeira aula, da primeira professora, do livro onde vocês aprenderam a ler, do caderno onde vocês aprenderam a escrever. Pensem nas amizades feitas nessa escola."



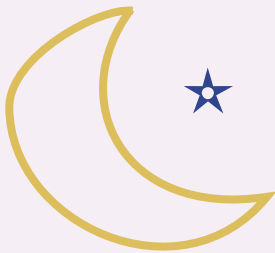
"Lembrem do momento em que vocês mudaram de casa, de bairro, de cidade, de escola, de emprego. Pensem nos lugares novos, nas amizades novas, nas tarefas novas que começaram a fazer parte da vida de vocês."



"Lembrem do momento em que vocês mudaram de turma, de namorada ou de namorado."



"Lembrem do lugar onde vocês vivem hoje. O que a paisagem das ruas desperta em vocês? Qual a sua paisagem preferida... O que existe nessas ruas e paisagens, o que as pessoas fazem nela – o que você fez e faz nelas, quem eram ou são seus vizinhos e amigos."



Depois traga o texto da música "As noites", do Skank.
Eles irão ouvir e cantar junto:



As noites

AS RUAS DESSE LUGAR
CONHECEM BEM
AS NOITES LONGAS, AS NOITES PÁLIDAS
QUANDO EU TE PROCURAVA
AS CASAS DESSE LUGAR
SE LEMBRARÃO
DO NOSSO ABRAÇO, DA SOMBRA INSÓLITA (...)

(AS NOITES: SKANK. COMPOSIÇÃO: SAMUEL ROSA/CHICO AMARAL)



- ◆ Retome com base na música, uma conversa sobre como os lugares marcam e como deixamos marcas nos lugares por onde passamos, onde vivemos histórias, onde brincamos de bola... A idéia é lembrar de lugares onde os jovens vivem, locais especiais, que habitam lembranças fortes e importantes, encontros, momentos de inflexão... "Sabe aquele beco onde aconteceu o primeiro beijo e é só passar em frente que o coração dispara? Ou aquele banquinho feito de tronco de árvore onde todos os amigos da rua se reuniam?"
- ◆ Proponha que cada jovem lembre do seu lugar especial, da história que o acompanha – história essa que possa ser compartilhada com o grupo. Trabalhe em subgrupos (no máximo cinco jovens). A idéia é que cada um conte o lugar escolhido e sua história. Pergunte quais os sentidos povoam essas lembranças. Peça que imaginem esse lugar hoje. Fale sobre como cuidar dos espaços também é uma maneira de preservar a memória de passagens importantes da vida.
- ◆ O grupo poderá escolher um ou dois lugares para realizar um projeto de intervenção no local.
- ◆ O tipo de intervenção será escolhido pelo grupo, dependendo do lugar e dos interesses dos jovens. Sugira algumas idéias para o trabalho – um mosaico, um lambe-lambe, um grafite, uma dramatização, etc.
- ◆ Subsidie os jovens na elaboração do projeto de intervenção e relembre ao grupo que a intervenção é uma ação coletiva.
- ◆ Outro produto importante é o registro das intervenções com fotos, filmagens, etc. Esse material poderá compor o portfólio do grupo, assim com as fotografias da Trajetória 1.
- ◆ Convide pessoas que trabalhem registrando momentos, experiências, sensações para conversar com os jovens. Escritores, cinegrafistas, fotógrafos, jornalistas são algumas opções. Reafirme que o objetivo é conhecer a trajetória profissional dessas pessoas desde os tempos de escola. De que matérias gostavam? Quais delas são importantes para seu trabalho? Estudaram algum assunto de que não gostavam, mas que se mostrou importante para sua carreira?



Trajatória 3 – POTENCIAIS, DESAFIOS E DILEMAS

INVESTIGAÇÃO CARTOGRÁFICA É DESCOBRIR AS LIGAÇÕES QUE EXISTEM ENTRE AS COISAS, ENTRE AS PESSOAS, ENTRE OS LUGARES, ENTRE PENSAMENTOS, IDÉIAS E DISCURSOS.

É importante discutir com os próprios adolescentes e jovens discursos, crenças, valores, idéias..., temas que são associados à condição de ser adolescente e jovem hoje.

A proposta a seguir é a elaboração de um mapa: "O jovem hoje".

- ▲ Para aquecer o grupo traga para sala de atividades um filme de curta-metragem ou músicas que abordem a temática da juventude.
- ▲ O filme pode ser um disparador para uma reflexão em subgrupos: potência, dilemas e desafios dos jovens. Mas esses termos precisam antes ganhar conteúdo.
- ▲ Faça um círculo. Explique que cada um irá dizer o que entende por potência, desafio e dilema. Um jovem fala e joga o barbante para outra pessoa do grupo, mas sem soltar a ponta.
- ▲ Terminada a fala de todos o que vamos ter é um emaranhado de sentidos produzidos pelo grupo. Uma teia de significados. Enquanto o grupo realiza a atividade é interessante que você vá anotando as falas dos jovens.
- ▲ Vamos voltar o barbante. Essa pode ser uma estratégia para a formação dos subgrupos: num grupo de 20 jovens, por exemplo, quando o barbante voltar quatro vezes forma-se um subgrupo e assim por diante até a desconstrução da rede.
- ▲ Leve alguns dicionários para que os jovens confrontem os significados dos termos propostos neles inseridos com o que anteriormente foi dito e explicado espontaneamente por eles.



- ▲ Explique que os subgrupos terão papéis diferenciados lembrando que o foco da investigação cartográfica será mapear potências, desafios e dilemas do jovem hoje.



INVESTIGAÇÃO IN LOCO:

ELABORAR ROTEIRO DE PESQUISA E ESCOLHER
O PÚBLICO – JOVENS DOS CENTROS OU DAS ESCOLAS DA REGIÃO,
PAIS, PROFESSORES E OUTRAS PERSONAGENS DA COMUNIDADE.

UMAS DAS PROPOSTAS DO ROTEIRO PODE SER A DE QUE OS ADULTOS FALEM DA SUA JUVENTUDE,
DE QUAIS FORAM OS DILEMAS, DESAFIOS E POTÊNCIAS VIVIDOS POR ELES EM OUTRAS ÉPOCAS.
É O QUE ELES PERCEBEM QUE MUDOU.

INVESTIGAÇÃO DOCUMENTAL 1 –

NOTÍCIAS DE JORNAL, PROPAGANDAS, PERIÓDICOS VOLTADOS AO PÚBLICO JOVEM, ETC.

INVESTIGAÇÃO DOCUMENTAL 2 –

LITERATURA PARA PÚBLICO JOVEM, QUADRINHOS, FILMOGRAFIA,
ETC.

- ▲ Os materiais coletados pelos jovens e também por você, educador, serão os insumos para a elaboração dos mapas. Eles apresentarão quais as potências, desafios e dilemas vividos pelos jovens (também pode-se elaborar mapas com tecido, aviamentos, linha, agulha).
- ▲ A partir daí o grupo planejará a composição entre esses diferentes mapas para a construção de uma cartografia mais ampla – que será do grupo. Peça que os jovens exponham todos os mapas produzidos organizando-os de forma que eles fiquem todos próximos, formando um mapa só, bem grande. Solicite que todos observem atentamente o mapa que se formou. Pergunte ao grupo: "O que esses mapas nos dizem? Quais elementos das potências, dos dilemas e desafios se relacionam, se cruzam, se opõem, etc?"
- ▲ A partir do que for falado pelo grupo proponha que os jovens costurem os mapas uns aos outros. Proponha que os jovens incluam no mapa essas relações, fazendo linhas de encontro, linhas de caminhos opostos, linhas de caminhos cruzados, nós, etc.

▲ **Esse produto da cartografia poderá ambientar o espaço de encontros dos jovens e também compor o portfólio do grupo.**

Esse é um gancho proposto para se iniciar a cartografia dos territórios da cidade.

Temos aí um novo desafio: construir um mapa dos desejos ("o que é importante para que possamos ter uma nova mudança na nossa trajetória de vida, na trajetória de vida das cidades").

Isso se articula com a possibilidade dos jovens pensarem o futuro, de construírem futuros, projetos pessoais e coletivos. E essa possibilidade se insere na exigência de mergulho na complexidade da vida urbana hoje: direitos e deveres, moral e ética, mundo do trabalho e tecnologias, necessidades de consumo, acesso e participação na produção de bens culturais e tecnológicos. Tudo isso considerando-se as novas formas de sensibilidade e sociabilidade juvenis (constituição de novos arranjos grupais), novas performances sociais e estéticas jovens.



5.3.2. Tema – CARTOGRAFIA DOS TERRITÓRIOS DA COMUNIDADE E DA CIDADE

Trajatória 1 – CENÁRIOS DA CIDADE

“HABITAR UMA CIDADE É EXPERIMENTAR DE ALGUMA FORMA A VIZINHANÇA DE ESTRANHOS. SE SAÍMOS À RUA, ENCONTRAMOS DESCONHECIDOS EM GRANDE VARIEDADE, GENTE CUJA PROCEDÊNCIA NÃO CONHECEMOS E QUE CRUZAMOS EM NOSSO CAMINHO NOS ESPAÇOS PÚBLICOS E PARTILHADOS. ALI NÃO SOMOS TÃO FACILMENTE LOCALIZÁVEIS COMO, POR EXEMPLO, NUMA REUNIÃO FAMILIAR OU NUM PEQUENO POVOADO. DEIXAMOS EM ALGUM GRAU NOSSA INSERÇÃO E A IDENTIDADE QUE NOS ATRIBUEM PARA TRÁS PARA EXPERIMENTAR ESSE CONFRONTO E NOS EXPOR A ESSA PERCEPÇÃO DE DESCONTINUIDADES E DIFERENÇAS.”

JANICE CAIAFA



Para início ou meio de conversa (com esperança de que a conversa nunca se acabe...):

- ★ **Proponha que os jovens pesquisem, em grupo, músicas cuja temática seja a cidade. Se possível peça para que os jovens tragam as músicas para o Centro. Promova tanto a audição das músicas, como uma conversa livre do grupo sobre o tema.**
- ★ **Traga também a sua música explorando as referências que aparecem. Sugerimos a música de Adriana Calcanhoto, “Esquadros”, que faz referência a Pedro Almodóvar⁸ e Frida Kahlo⁹. “Por que será? O que será que esses personagens têm a ver com cidade? Quem são eles?” Estimule um livre falar sobre a canção, o que sentiram, o que perceberam, o que entenderam, as mensagens, as dúvidas... Importante criar um espaço de falar e ouvir, onde esses turnos de falas organizem a compreensão e as descobertas das diferentes percepções no grupo. Inclua nesse trabalho, a exploração de palavras desconhecidas, com o uso de dicionário, contextualizando os seus significados no contexto do poema.**

8. Diretor, roteirista, compositor e ator espanhol. (<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/personalidades/diretores/pedro-almodovar/corpo.asp>)

9. Pintora mexicana que realizou principalmente auto-retratos, nos quais utilizava uma fantasia e estilo inspirados na arte popular do seu país. Aos 16 anos, quando estudante, teve um grave acidente que levou-a a começar a pintar durante a recuperação. (http://blog.uncovering.org/archives/2005/02/frida_kahlo.html)

Esquadros

EU ANDO PELO MUNDO PRESTANDO ATENÇÃO
EM CORES QUE EU NÃO SEI O NOME
CORES DE ALMODÓVAR
CORES DE FRIDA KAHLO, CORES...
...TRANSITO ENTRE DOIS LADOS DE UM LADO
EU GOSTO DE OPOSTOS
EXPONHO O MEU MODO, ME MOSTRO (...)
(ESQUADROS, ADRIANA CALCANHOTO¹⁰)

Com o grupo aquecido, a idéia agora é explorar os percursos cotidianos dos jovens – que sentidos atribuem à comunidade em que vivem.

- ★ Lance as seguintes questões a eles: “Quais são os seus percursos de estudo, trabalho, lazer? Com quem se relacionam nestes percursos: amigos, família, professor, Seu Zé da Venda, Tinoco – o vira-lata da rua, etc. Que sentimentos estão presentes nas relações estabelecidas nestes percursos?” (raiva, derretimento, expansão, ansiedade, medo, trepidação, etc.).
- ★ Distribua materiais para os grupos e peça para elaborarem um cartaz mostrando os caminhos, percursos, lugares, paisagens, situações, encontros, pessoas, atividades, objetos, dentre muitas outras coisas que eles encontram.
- ★ Para fazer a cartografia da relação entre todas essas coisas, os participantes podem desenhar, fazer esquemas, escrever

10. Cantora e compositora brasileira, nascida no Rio Grande do Sul



palavras, usar símbolos, cores, fazer colagens, e outras formas de representação que for possível criar no momento. Poderão aproveitar frases e fragmentos poéticos das letras de música ouvidas anteriormente. Se sentir interesse e curiosidade no grupo em saber mais sobre a vida de pessoas enfocadas nos textos (por exemplo, Frida Kahlo) proponha um trabalho paralelo de leitura de biografias. Você poderá direcionar algumas escolhas. Provocar interesses, instigar a curiosidade de saber mais sobre a vida de notáveis. Combine com eles um jeito de realizar esta proposta dando espaço para conversarem sobre o que leram e suas descobertas. Caso ocorram as leituras, combine uma roda de conversa: cada um traz o seu livro, expõe no coletivo, lê um breve trecho e fala sobre o que leu.

- ★ Após a apresentação de todos os cartazes, coordene uma reflexão coletiva sobre tudo o que foi dito e mostrado pelos grupos.
- ★ Nessa reflexão coletiva, o educador pode chamar a atenção para a relação sempre presente entre as trajetórias de vida das pessoas e os lugares.
- ★ Combine com a turma a exposição e o destino dessa produção.
- ★ Organize contatos com os profissionais citados na atividade: artistas plásticos, cineastas, os personagens do bairro presentes nas cartografias (padeiro, jornaleiro, farmacêutico, etc). Incentive os jovens a perguntarem sobre as oportunidades de carreira dessas profissões e os caminhos da formação.



Trajatória 2 – O CANTO DESSA CIDADE É NOSSO...



O objetivo é exercitar uma apreensão da escala da cidade a partir das experiências cotidianas dos participantes.

Nesse encontro se desenvolve uma reflexão e conversa sobre as referências territoriais que as pessoas têm na cidade de São Paulo que ajudam no conhecimento e no uso dos lugares na cidade. Referências importantíssimas para aqueles que procuram aprender como circular na grande cidade de São Paulo.

- ✓ **Antes de começar as atividades, fixe na parede, uma por uma, várias folhas de papel, grandes e em branco, uma sobre a outra.**
- ✓ **Projete o contorno do Município de São Paulo sobre as folhas grandes e em branco fixadas na parede. Para fazer essa projeção você poderá usar um retroprojetor. No mapa do contorno do Município de São Paulo estarão marcadas as represas Billings e Guarapiranga, os rios Tietê e Pinheiros e todas as linhas do metrô.**
- ✓ **Inicie uma conversa sobre o conhecimento dos participantes sobre as referências que estão marcadas no mapa. “Quantas pessoas vivem no Município de São Paulo? Onde estão as zonas norte, sul, leste e oeste? Onde está o centro da cidade de São Paulo? Onde os participantes moram na cidade de São Paulo?”**
- ✓ **Forme novos grupos para fazer o exercício.**
 - Para formar esses grupos, você pode usar a estratégia do ímã.
 - Peça para todos os participantes andarem aleatoriamente pela sala.
 - Depois peça para cada um grudar em uma pessoa mais próxima e continuam andando pela sala como se estivessem coladas uma na outra. Cada pessoa gruda em uma única pessoa. Solicite, depois, que as duplas se descolem e continuem andando pela sala. Em seguida peça para os participantes colarem em três pessoas. E assim por diante até que formem grupos de quatro, cinco ou seis pessoas, dependendo do total de participantes.
- ✓ **Com os grupos formados, peça para cada grupo ir até o papel onde está projetado o mapa do contorno do Município de São Paulo e traçar a figura projetada. Quando o grupo terminar a figura, tira a folha da parede deixando o papel de baixo para o próximo grupo fazer o seu mapa.**
- ✓ **Quando todos os grupos terminarem o trabalho, diga para eles se reunirem separadamente, cada qual com seu mapa.**

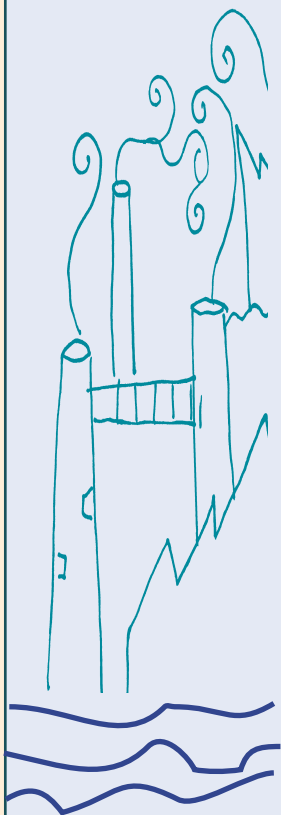
- ✓ Comece a refletir sobre referências urbanas perguntando aos participantes o que eles usam como referência para circular e se localizar na cidade de São Paulo.
- ✓ Explique aos participantes que os rios Tietê e Pinheiros, as represas Billings e Guarapiranga e as linhas do metrô são referências que as pessoas usam para poderem se localizar e circular na cidade de São Paulo.
- ✓ Peça para os grupos conversarem sobre outras referências que os participantes usam para circular pela cidade. Os grupos devem marcar as principais referências no mapa do Município de São Paulo.
- ✓ Pergunte se sabem quem desenha os mapas. É o geógrafo e o engenheiro cartógrafo. Convide um professor de geografia de uma escola do bairro para conversar com os jovens ou organize uma visita a uma faculdade de Geografia. Procure saber também sobre o engenheiro cartógrafo. Agende uma conversa com um professor e um estudante. Levante com os jovens o que eles gostariam de saber. Auxilie-os a fazer o roteiro das entrevistas com ênfase no percurso de cada um (“Em que trabalha o professor universitário? Quais as outras possibilidades? Como está o mercado para esse profissional? O que está estudando o aluno da graduação? Em que deseja trabalhar?”). As entrevistas podem ser afixadas no mural do Centro e/ou publicadas num jornal interno ou do bairro!



Trajatória 3 – UMA QUESTÃO POLÊMICA

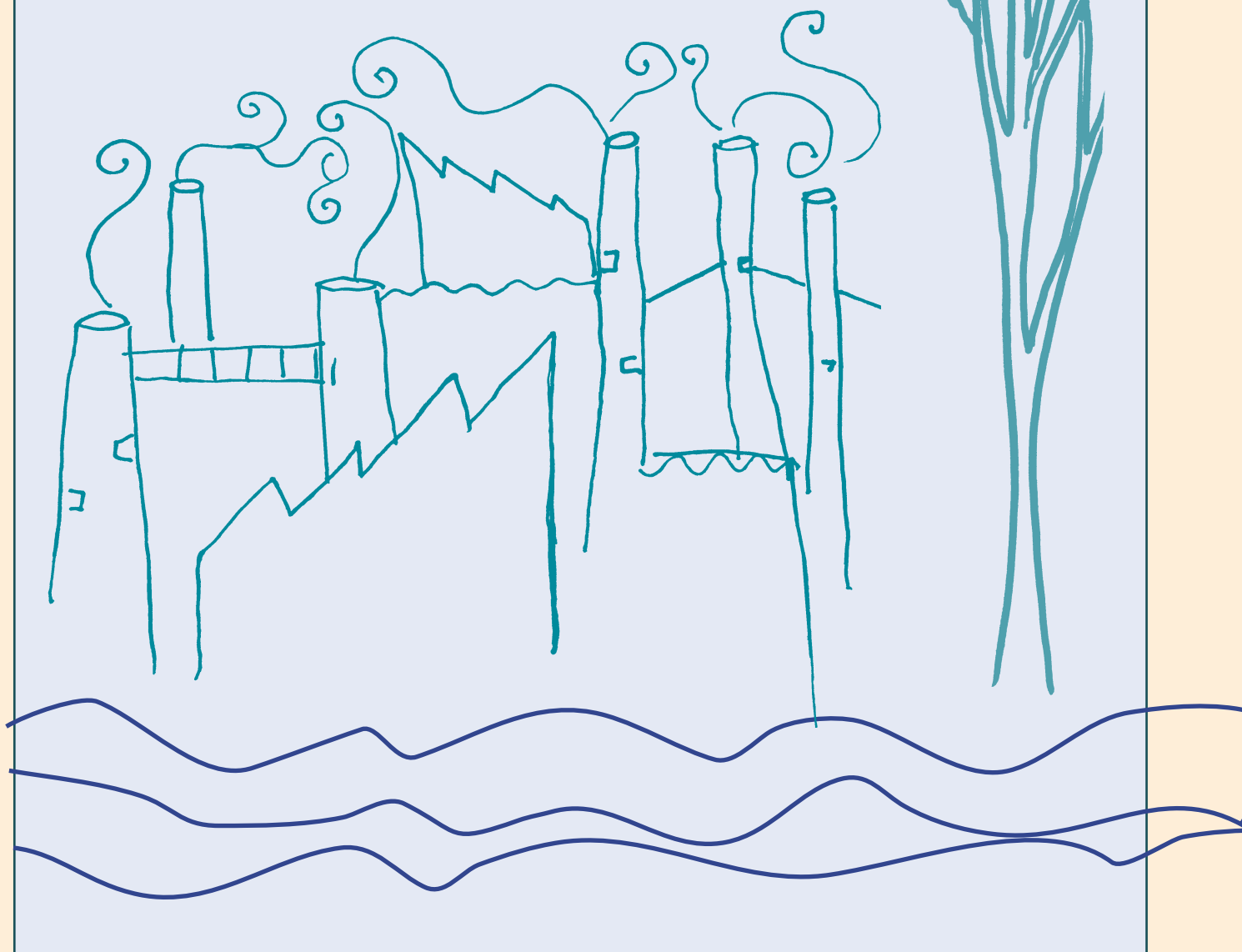
A idéia é compartilhar com os jovens a perspectiva de que todos fazem parte do “ambiente” e que também somos responsáveis pelo impacto das nossas ações.

- Sugerimos que você oriente a criação de uma dramatização onde os jovens devem se imaginar sendo moradores de uma pequena cidade, cujos habitantes são convocados a realizar um plebiscito sobre a instalação de uma indústria nessa cidade. Para seu processo de produção, a indústria requer muita água, por isso ela seria instalada às margens do rio que corta a cidade. Ao mesmo tempo em que ela traria empregos e investimentos para a cidade, teme-se pelo comprometimento da qualidade das águas do rio que abastece a cidade.
- Nesse contexto lance uma sentença: “As indústrias trazem progresso”.
- A partir daí promova um debate entre os jovens com grupos contra e grupos a favor (representantes da indústria; vereadores a favor da instalação da indústria; vereadores contrários à instalação da indústria; ativistas ambientais; líderes comunitários; radialistas da emissora local; população local). Para esquentar o debate, peça para que se caracterizem como personagens. Essa caracterização pode ser bem simples: uma gravata pode identificar um político; um avental identifica uma dona de casa; um fone de ouvido caracteriza um jovem estudante; etc.
- Promova depois outra discussão entre os grupos discordantes possibilitando aos jovens a troca de papéis.
- Nessa atividade você poderá incluir outras questões – aproveitar a riqueza das situações problemáticas vividas pelos jovens e adolescentes – que podem se relacionar a diversos territórios – ONG, escola, família, amigos, desejos e frustrações, etc.
- Depois dessa experiência você poderá escolher com a contribuição do grupo algum tema polêmico da comunidade e que dê margem à discussão, à defesa de pontos de vista contrários e contraditórios. Deixe vir à sala as controvérsias. Dos temas apontados convide-os a verificarem na comunidade como anda o pensamento dos habitantes sobre a questão escolhida. Peça para registrarem a explicação e a fundamentação para os pontos de vista manifestados, sejam eles a favor ou contra. Em outras palavras, é preciso justificar, dizer do porquê. Com esse material você poderá coordenar o registro de um texto coletivo. Você poderá apresentar num primeiro parágrafo a questão polêmica da comunidade e suas implicações na vida de todos. A seguir escreva parágrafos com a opinião justificada sobre



o que o grupo tem como posição sobre a questão, de maneira a provocar a opinião dos leitores possíveis do texto. Um parágrafo final, conclusivo da idéia geral do grupo é importante. Verifique também se o título está original, interessante, provocativo. Divulguem o texto para verificar o que as leituras do texto provocam.

- Essa atividade permite o contato com várias profissões. Que tal organizar uma visita à Câmara Municipal de São Paulo? Os jovens podem conversar com um vereador de cada partido, assistir uma sessão de trabalhos legislativos, pesquisar sobre o regimento interno da Câmara, descobrir quais são os requisitos para candidatar-se a vereador, etc.
- Verifique se há rádios comunitárias no bairro. Promova uma visita ao local para que os jovens aprendam sobre seu funcionamento, sobre a regularização segundo a legislação vigente, a mobilização necessária para sua criação e sua função na comunidade.



Trajatória 4 – “POLÍTICA QUE SE DISCUTE”

A perspectiva é possibilitar que os jovens percebam que a “política” está presente em todas as relações humanas. Faz-se política sempre e em todos os lugares. Privilegiar a concepção de política como ação humana, criadora, e seu potencial de afirmação da vida e do bem coletivo. Apresentar os três poderes constituídos na sociedade brasileira (Executivo, Legislativo e Judiciário).

- ✂ **Forme três grandes grupos. Oriente os jovens a imaginarem que estão construindo um novo país e que sua localização é em um planeta desabitado.**
- ✂ **Peça que dêem um nome para esse novo país e que imaginem como seria a “organização” nele. “Como são feitas as leis? O que acontecerá quando alguém descumprir a lei? Onde será gasto o dinheiro do governo para garantir o bem-estar da população?” Acrescente outras questões que achar pertinente.**



- ✂ **Distribua revistas, jornais, canetinhas, cola, papel craft, para os jovens montarem um cartaz que expresse como será esse novo país. Promova uma apresentação pública das produções de cada grupo. Disponibilize músicas e textos que falam sobre política**

Quando alguém pode ainda ser considerado analfabeto político?

- * **Quando de antemão condena a política, considerando-a desnecessária em sua vida, esquecendo-se de que é a ciência do bem comum.**
- * **Quando fica indiferente diante dos graves problemas que afligem nosso povo (fome, moradia, educação, saúde, desemprego, etc.), não se empenhando na transformação da sociedade.**
- * **Quando passivamente se deixa levar, sem nenhum questionamento, pela propaganda política veiculada pelos meios de comunicação social.**
- * **Quando não se sente indignado e não protesta contra os desmandos, falcaturas e corrupções dos falsos políticos.**
- * **Quando vota em candidatos somente porque lhe oferecem favores. Está vendendo seu voto, vendendo sua própria dignidade humana.**

- * Quando persiste em votar nos políticos que querem eleger-se visando ao seu interesse particular e pouco preocupados com o bem comum de sua cidade.
- * Quando vota movido por simpatia, olhando as aparências, sem levar em conta a seriedade política do candidato, seu passado e seu presente e o conteúdo mínimo de suas propostas.

✂ Agora os jovens poderiam visitar a Assembléia Legislativa de São Paulo. O que fazem os deputados estaduais? Qual seu âmbito de ação? Quantos votos são necessários para se elegerem? Essas e outras perguntas de interesse dos jovens podem compor um bom roteiro de pesquisa.

Trajatória 5 – O QUE FAZER?

O objetivo é trabalhar o conceito de ética com os jovens, expandindo o conceito para o cotidiano, por meio de exemplos onde são “provocados” a pensar a ética.

O educador pode pesquisar anteriormente os conceitos de ética e moral.

É importante focar na atitude ética que significa uma incessante atenção, reflexão e questionamento da moral, ou seja, aquilo que fazemos.

Questionamento incessante sobre nossas atitudes. Fuja das dicotomizações – o importante não é chegar a conclusões absolutas, mas sim sempre pensar e refletir sobre as ações humanas.

O educador e os jovens poderão criar situações problemáticas e dilemas experimentados por eles ou que considerarem importantes para serem discutidos e refletidos.

■ Explore a idéia de dilema. Pergunte aos jovens o que vem à cabeça deles quando ouvem esse termo, sobre o sentido que essa palavra tem para eles. Diga que se trata de associações livres, sem certo e errado. Anote o que o grupo disser. Distribua dicionários para que pesquisem o significado do verbete. Você também pode pesquisar em dicionários de conceitos: de psicologia, de política, de filosofia, etc. O importante é trazer os resultados desse trabalho para o grupo.

■ A proposta é que os jovens pensem, individual e introspectivamente, sobre os dilemas com quais já se depararam. Podem ser dilemas experimentados por eles ou por outras pessoas que conhecem. Você poderá dar exemplos para ativar o pensamento.



- Depois, usando a estratégia do “Imã e destaque” forme subgrupos. Os integrantes deverão contar os dilemas que pensaram.
- Depois que todos compartilharem os seus dilemas irão combinar ou escolher dois dilemas coletivos e elaborar situações problemáticas para serem analisadas pelos outros grupos. Seguem alguns exemplos de situações problemáticas, apenas como referências:

Não sei

Maria, de 16 anos, está grávida. Seu namorado não quer assumir a paternidade e sua família não tem condições financeiras de manter mais uma criança. Ela procura uma clínica clandestina, para realizar um aborto. O que vocês pensam sobre isso?

Por quê?

Aílton sofreu um grave acidente e foi constatada pelos médicos sua morte cerebral. No quarto ao lado do hospital, há pessoas necessitando de órgãos como coração, rins, fígado, córnea e outros. Depois de muita conversa, a família não autorizou o médico a desligar o aparelho e a fazer a doação dos órgãos.

Certo

Uma indústria é instalada numa pequena cidade. Propicia emprego para os moradores e paga salários justos. Porém, despeja lixo tóxico no rio que abastece a casa de todos os moradores da cidade.

Injustiça

Um homem, sua mulher e filhos viajam por uma estrada, em alta velocidade. São parados por um guarda rodoviário que, ao invés de aplicar multa, exige dinheiro para liberar o veículo sem multa. O motorista dá uma gorjeta e vai embora sem ser multado.

Não

- Para análise das situações problemáticas entregue para cada grupo um saquinho com repertório de valores (justo, injusto, correto, incorreto, certo, errado, solidariedade, individualismo, liberdade, respeito, generosidade, alteridade, feio, bonito, etc.).

Discordo

- Cada subgrupo deve discutir as situações e chegar a uma conclusão de como apresentar. Enquanto os jovens estiverem discutindo nos subgrupos, intervenha no sentido de desestabilizar as certezas dos jovens.

- Depois da apresentação de todos os subgrupos, fomente as discussões perguntando ao grupo o que pensam sobre as conclusões a que chegaram, como foi a discussão, se houve conflitos e discordâncias no grupo, etc.

Respeito

- Não importa a concordância entre as conclusões dos jovens, o que importa são justamente as discussões e conflitos. Nesse momento, você poderá explicar que agimos eticamente quando nos debruçamos sobre nossas ações, nossas condutas e nossas regras de comportamento, enfim, sobre aquilo que fazemos com o mundo e nós mesmos, considerando sempre uma premissa fundamental – somos sujeitos “essencialmente” coletivos.

Assim, nenhuma situação pode ser avaliada, nenhuma sentença pode ser decretada fora do contexto e das relações que dão sentido e vida a essas situações.

- **Organize uma atividade – “Um problema, duas versões” – em que diferentes grupos dramatizam uma situação polêmica trabalhada no coletivo de maneira a apresentarem duas versões para a mesma história. Depois de tudo ensaiado, apresentado no coletivo, esse trabalho poderá ganhar um espaço maior na comunidade, no sentido de promover um debate sobre as questões surgidas das dramatizações. Convide pessoas do serviço socioeducativo ou da comunidade que possam analisar e comentar as cenas apresentadas no sentido de informar os espectadores acerca das questões polêmicas enfocadas.**
- **Convide um médico do Posto de Saúde ou do hospital local para falar sobre aborto e doação de órgãos do ponto de vista da saúde e da legislação. Se puder trazer um advogado, também, o encontro ficará mais interessante, ainda. Aproveite a presença dos profissionais e peça que falem sobre as possibilidades profissionais de suas áreas. Não esqueça de fazer ponte com o que se aprende na escola!**
- **Organize uma visita a um banco de sangue e uma entrevista com seus profissionais, receptores e doadores.**
- **Convide um policial para falar da formação necessária para seu trabalho.**

Sim

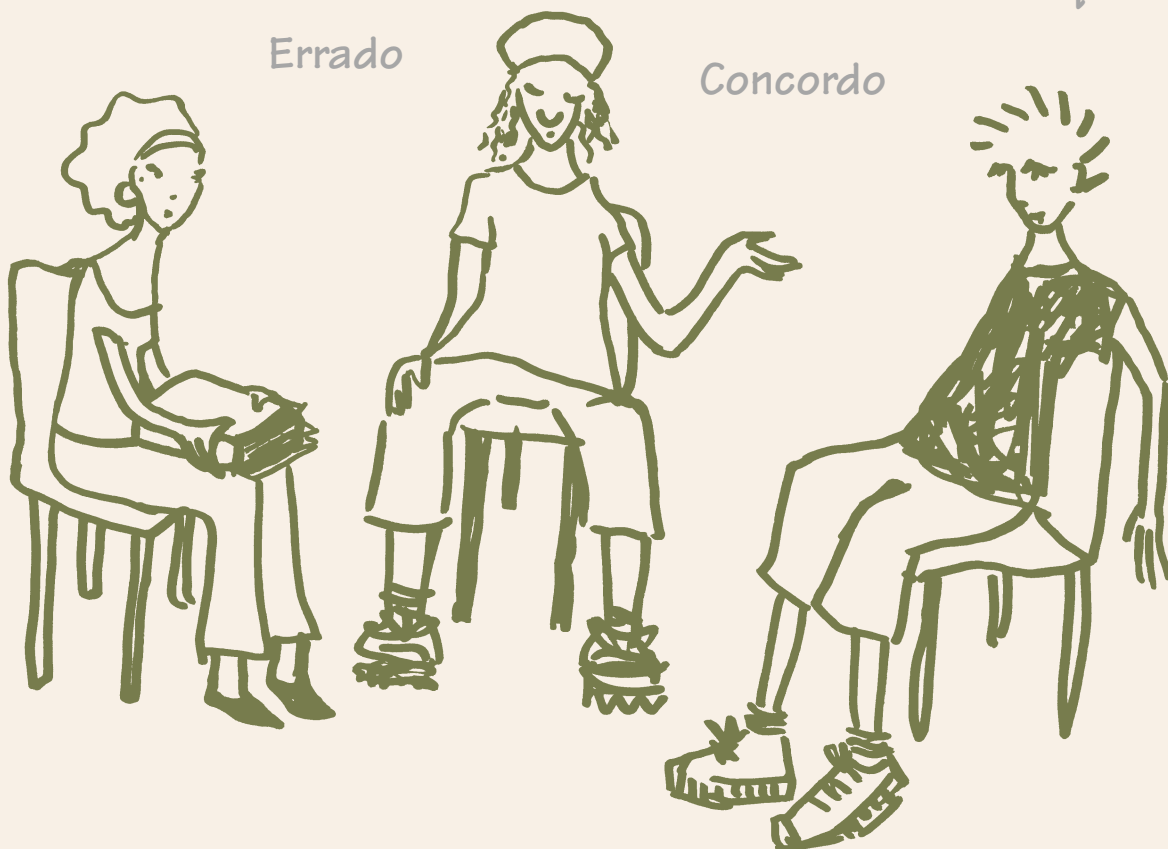
Desrespeito

Justiça

Por quê?

Errado

Concordo



Trajetória 6 – LIXO-LUXO. LUXO-LIXO

“AS ESTRATÉGIAS QUE MELHOR TÊM DRIBLADO FALSOS PROBLEMAS SÃO AS QUE BUSCAM CULTIVAR O EXERCÍCIO SUTIL DE UMA ETOLOGIA DE CONSTRUÇÃO DE TERRITÓRIOS, DIFERENTE DA CONSTRUÇÃO PERVERSA DESSE MUNDO DE CLONES DE SUBJETIVIDADE SOB O IMPÉRIO DO CAPITAL. NO LUGAR DE UMA SUBJETIVIDADE-CAPITALÍSTICA, SEJA ELA DE LUXO OU DE LIXO, UMA SUBJETIVIDADE-ESTÉTICA COMEÇA SILENCIOSAMENTE A ROUBAR A CENA”.

SUELI ROLNIK (PSICANALISTA, ENSAÍSTA E PROFESSORA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA CLÍNICA DA PUC-SP)



O consumo é importante questão do nosso tempo. Importante para cada de um de nós, pois para sobreviver todos precisamos consumir. Logo, vinculamos o consumo a uma necessidade. Só que nossas necessidades hoje extrapolam e muito as necessidades básicas de sobrevivência dos seres humanos.

Alguém pode dizer que não conseguiria viver sem tomar banho quente. E quem pode afirmar, com absoluta certeza, o contrário? Podemos elencar quais são as necessidades primordiais da vida humana – o homem precisa se alimentar, precisa de água, de abrigo contra os perigos da natureza, entre outros.

A questão é: o homem, além de um ser que precisa é um ser que deseja. Somos seres desejantes. É disso que fala a música do Titãs: "A gente não quer só comida..."

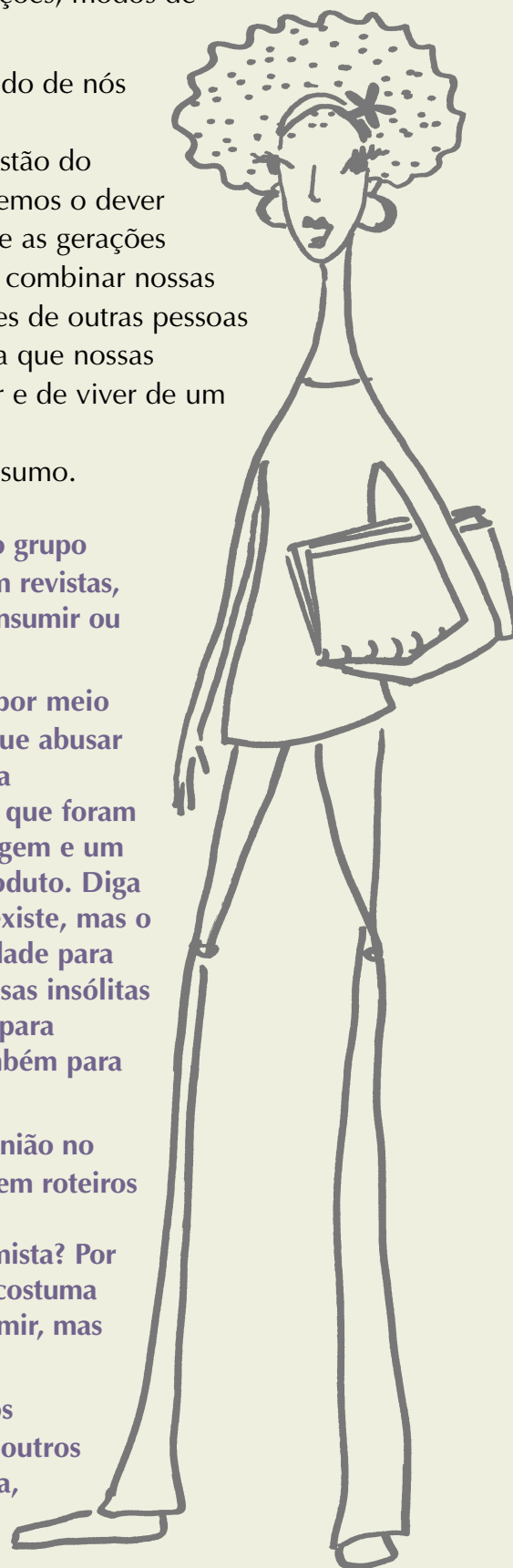
Que perspectiva de crítica tem a juventude hoje – alvo privilegiado da mídia, bombardeada cotidianamente com informações, modos de vida e produtos?

Talvez seja importante perguntar o que estamos fazendo de nós mesmos?

E o que estamos fazendo com o nosso mundo? A questão do consumo é uma problemática de todos nós, e todos temos o dever de dormir com esse barulho. Todos pagam um preço e as gerações futuras também vão pagar. O que vale a pena? Como combinar nossas capacidades desejantes com as capacidades desejantes de outras pessoas e com limitações do meio ambiente? Como fazer para que nossas necessidades não suplantem a necessidade de desejar e de viver de um povo, de uma geração?

Procure estimular o grupo para a discussão sobre consumo.

- * Peça aos jovens para pesquisarem e trazerem para o grupo propagandas de cartazes, outdoors, propagandas em revistas, rádio, TV e internet que incentivam as pessoas a consumir ou simplesmente desejar alguma coisa.
- * Comente que vamos começar a pensar sobre isso por meio de uma atividade lúdica, em que os jovens terão que abusar das capacidades imaginativas. Incentive os jovens a imaginarem que são "profissionais da propaganda" que foram pagos para bolarem um novo produto, sua embalagem e um outdoor, que faça a propaganda para venda do produto. Diga que esse novo produto tem que ser algo que não existe, mas o importante é provar que ele é de extrema necessidade para todas as pessoas. Incentive os jovens a criarem coisas insólitas como: limpador de pára-brisa para óculos, sapato para natação, gelo quente, tapete voador, etc. Peça também para criarem um "jingle" para o produto que criaram.
- * Proponha que os jovens façam uma pesquisa de opinião no Centro para a Juventude ou na comunidade. Elaborem roteiros com perguntas do tipo: "O que você pensa sobre o consumismo? Você se considera uma pessoa consumista? Por quê? Pensando no período de um mês, o que você costuma consumir para viver? O que você gostaria de consumir, mas não consome?"
- * Enfatize aos jovens que não só consumimos objetos (comida, roupas, livros, CDs, ipods), mas também outros bens (viagens, cursos, etc), e serviços (de motorista, de manobrista, domésticos).

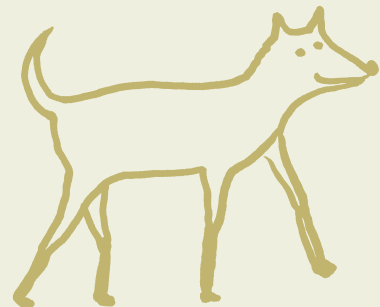
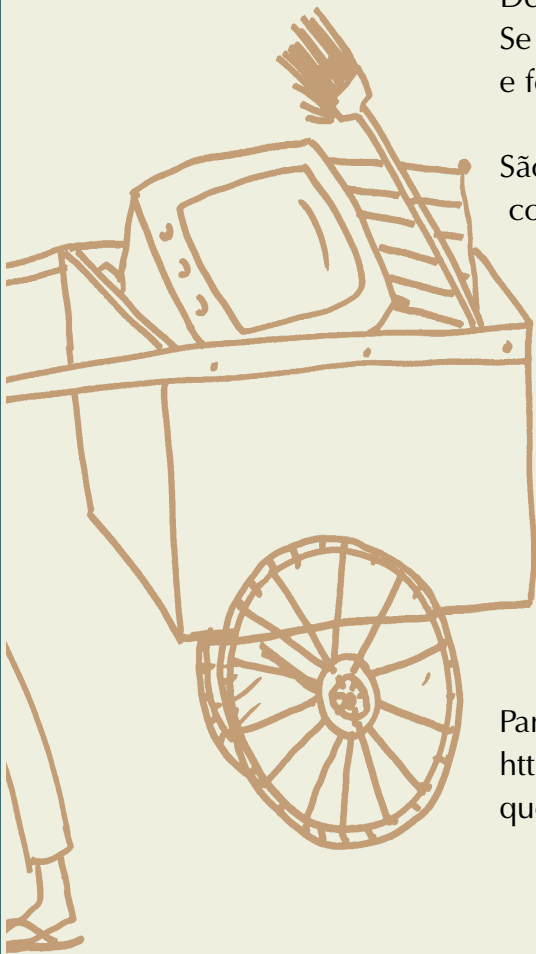


- * Com os resultados da pesquisa em mãos, oriente os jovens a organizarem as informações – tabulem os dados, criem categorias e tirem conclusões. Ao final todos os grupos apresentam os resultados da pesquisa.
- * Promova um debate com o grupo a partir dos resultados. O que significa consumir? O que quer dizer consumismo? E o que nós temos a ver com tudo isso?
- * Pode-se continuar essa discussão. Forme grupos bem heterogêneos.
- * Ambiente a sala com os trechos citados na próxima página e outros que achar pertinente.

Deixe vir a reação dos jovens, sem fazer exortações. Se surgirem perguntas e comentários, aproveite-os e fomente um debate.

São vários os profissionais citados nessa atividade: compositor, cantor, publicitário, jornalista, motorista, manobrista, empregado doméstico, professor, pesquisador. Levante com os jovens duas profissões que gostariam de conhecer melhor e pense com eles como entrar em contato com profissionais dessas áreas. Se houver uma carreira que você ache muito importante que eles conheçam melhor (porque têm preconceito, porque têm uma compreensão distorcida, porque um morador do bairro trabalha nesse campo) discuta sua opinião com o grupo e proponha que ela seja incluída entre aquelas que escolheram.

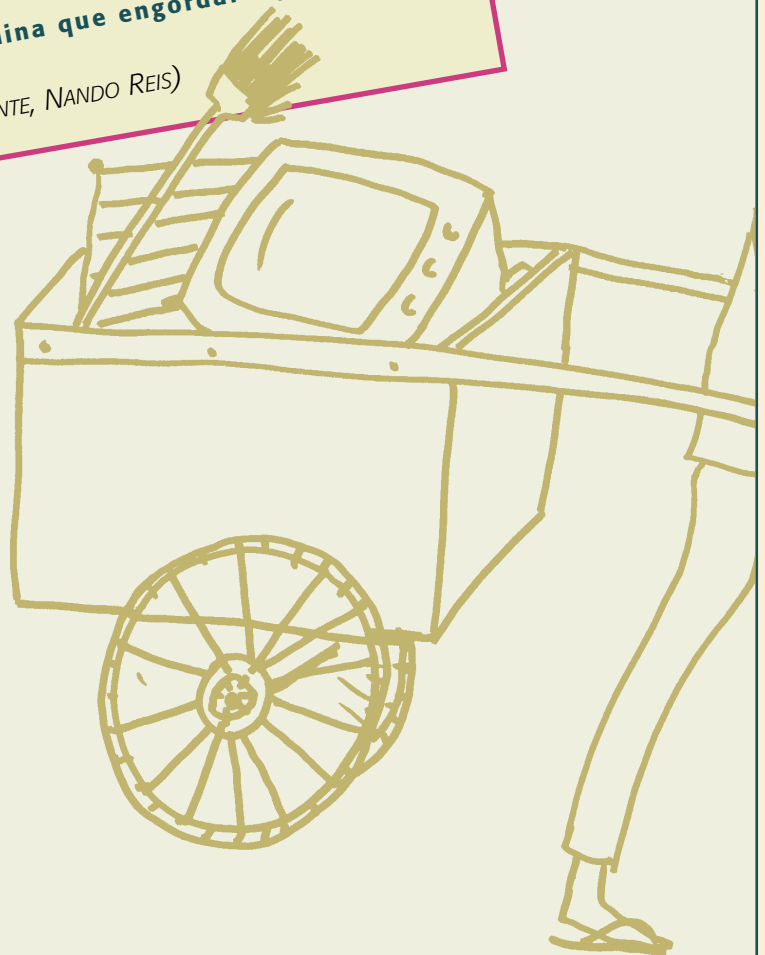
Para ampliar o debate, visite o site <http://www.cienciaefe.org.br/jornal/arquivo/betto/relig.htm> que apresenta artigo instigante de Frei Betto.



- ★ Depois, distribua as letras e coloque para tocar as músicas "Comida", (Titãs, Composição: Arnaldo Antunes/Marcelo Fromer/Sérgio Britto) e "Diariamente" (Marisa Monte, Composição: Nando Reis).
- ★ A partir delas, peça que elaborem paródias das músicas e as apresentem para o grupo. Poderá ser criado um espaço mais amplo de trabalho – um Festival de Paródias entre diferentes turmas do Centro.



São vários os profissionais citados nessa atividade: compositor, cantor, publicitário, jornalista, motorista, manobrista, empregado doméstico, professor, pesquisador. Levante com os jovens duas profissões que gostariam de conhecer melhor e pense com eles como entrar em contato com profissionais dessas áreas. Se houver uma carreirque você ache muito importante que eles conheçam melhor (porque têm preconceito, porque têm uma compreensão distorcida, porque um morador do bairro trabalha nesse campo) discuta sua opinião com o grupo e proponha que ela seja incluída entre aquelas que escolheram.



Trajatória 10 – MÍDIA E VOCÊ, TUDO A VÊ...

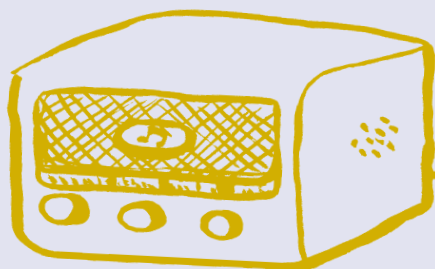
A proposta inicial é que os jovens reconheçam os tipos de mídias mais comuns e identifiquem suas características e quais relações as mídias estabelecem com as nossas vidas, com nossas crenças e idéias, nossas práticas e comportamentos cotidianos.

Compartilhe com o grupo as seguintes frases:

No Brasil, o jornal é o meio de comunicação e propaganda mais antigo. Alguns já têm mais de um século de existência. São mais de 2.500 jornais no país, sendo 70% deles, na região Sudeste. Apesar disso podemos considerar que temos uma tiragem e circulação inexpressiva em se tratando de um país tão grande e populoso, principalmente se compararmos com os Estados Unidos e os países europeus. O jornal de maior circulação no Brasil atinge a marca de 400.000 exemplares por dia, enquanto o jornal japonês de maior circulação tira 12.000.000 de unidades/dia.

Existem aproximadamente 2.500 emissoras de rádio regularizadas no Brasil, sendo 75% delas, emissoras FM, e as demais, AM. As rádios funcionam por meio de concessão pública, ou seja, é o Estado que autoriza as empresas particulares, as Igrejas e outras instituições a transmitirem seus programas. É uma mídia de alto alcance e suas programações podem ser rápidas e bastante variadas (músicas, notícias, programas esportivos, assuntos de interesse coletivo, programas religiosos, entre outros). Os jovens envolvidos com rádios comunitárias costumam dizer que "Rádio é 10% equipamento e 90% atitude".

A televisão é a mídia de maior cobertura geográfica no país e de maior penetração em todas as faixas etárias, sexo e classes sociais. A televisão veicula diariamente propagandas de diferentes produtos e serviços, novelas, filmes e noticiários.



A internet é sem dúvida o meio de comunicação com maior possibilidade de crescimento no momento. O correio eletrônico (e-mail) está substituindo as cartas, fax, ligação telefônica transformando-se no mais poderoso, eficiente e econômico meio de comunicação direta. Pode ser utilizado como um recurso pedagógico, comercial, informativo, interativo e comporta as mídias de rádio, jornal, revistas e até TVs, tudo pela internet. No entanto, segundo pesquisas recentes, apenas 3% da população brasileira têm condições de usufruir diretamente deste recurso. Por conta do trabalho das escolas e das ONGs este número tem aumentado consideravelmente a cada ano.

ALEXANDRE ISAAC "UMA METODOLOGIA PARA FORMAÇÃO DE JOVENS PESQUISADORES".
SÃO PAULO: INSTITUTO DE CIDADANIA EMPRESARIAL, 2004)

- ♥ **Proponha, então, que o grupo pesquise na comunidade se existem jornais locais, rádios comunitárias. Pesquise, principalmente na internet, a possibilidade de conhecer emissoras de rádio e televisão comerciais (TV Cultura, Rádio CBN e Jovem Pan, por exemplo, abrem espaço para visitas monitoradas).**
- ♥ **A idéia é que os jovens realizem explorações nesses equipamentos. A questão foco das explorações é: "Como a mídia funciona e quais relações estabelece com nossas vidas hoje?"**
- ♥ **Proponha o roteiro abaixo incluindo outros focos de olhar:**

Foco de olhar 1: Tipos de relações

Organização, rotinas, rituais, atividades, saberes, motivações, problemáticas...



Foco de olhar 2: Lugares das relações

Arquitetura, fachadas, relevos, itinerários, divisões, modos de circulação, características...

Foco de olhar 3: Objetos e instrumentos das relações

Tipos, funções, características, usos...

Foco de olhar 4: Discursos

Crenças, idéias, histórias, expectativas, desejos...

- ♥ **Aproveite e proponha que os jovens assistam filmes e programas interessantes nessa temática como: "O show de Truman" e "Cidadão Kane", e o "Big Brother" e "Super Nanny".**

Trajetoária 11 – NA ILHA DESERTA

Essa trajetória possibilita aos jovens a oportunidade de elaborarem regras de convivência, administrarem conflitos, dividirem tarefas, se depararem com os desafios da vida em grupo. No que se refere ao trabalho em equipe – principalmente na elaboração coletiva de projetos –, é a presença de um provocador interessante.

Embora se trate de uma situação fictícia, na ilha deserta eles estarão a todo o tempo lidando com seus valores, suas crenças e sua visão de mundo.

■ **Proponha que os jovens imaginem que estão viajando de navio em um cruzeiro de férias. É quando ocorre um naufrágio. Um grupo consegue se acomodar em um bote salva-vidas e após horas de medo e frio, chegam a uma ilha deserta. Ninguém sabe o que pode acontecer e a probabilidade de serem encontrados rapidamente é muito pequena. É aí que tudo começa: "Cada um por si ou tentam sobreviver juntos? Como organizar um modo de viver? Quais as necessidades do grupo para sobreviver nesse lugar? Como vão se organizar para suprir essas necessidades? Que regras de convivência o grupo estabelecerá?"**

■ **Depois de um tempo proponha alguns desafios para o grupo:**

Desafio 1 – Um dos garotos encontrou uma árvore com muitos frutos. Colheu, comeu e resolveu não contar aos outros. Como o grupo lidaria com essa situação?

Desafio 2 – Um dos garotos recusa-se a ajudar nas tarefas para a sobrevivência do grupo, pois quer ficar sozinho. O que fazer quando o grupo encontra-o perdido com fome e com frio?

Desafio 3 – Uma jovem fica muito doente e ao que parece é uma doença transmissível no contato social e todos podem ficar doentes. O que fazer?

Procure elaborar essa atividade com ajuda de um educador de teatro e dramatização.

■ **Essa trajetória faz-nos lembrar de várias profissões interessantes: agente de viagem, marinheiro, salva-vidas, bombeiro, ator. Divida a turma em grupos e peça que cada um pesquise uma profissão. Deixe que cada grupo faça seu roteiro. É preciso lembrar, no entanto, que parte da pesquisa deve versar sobre a formação acadêmica necessária para tornar-se um bom profissional nestas áreas.**

Trajatória 12 – VIDA E TRABALHO: ALGUMAS HISTÓRIAS

A idéia aqui é possibilitar aos jovens refletirem discutirem a respeito do que é trabalho e os vários significados que ele pode assumir: ganha-pão, meio de sobrevivência, de independência; trabalho como aprendizado, realização de potencialidades; trabalho como prazer, como possibilidade de relacionar-se com pessoas diferentes, novos mundos; trabalho trazendo reconhecimento (pertencer a um grupo) ou prestígio (status); trabalho significando exploração, alienação.

◆ **Como aquecimento, prepare um painel com fotos ou figuras retratando diferentes tipos de trabalho: trabalho escravo, trabalho em mutirão, trabalho na construção civil, trabalho de vendedor ambulante, trabalho doméstico, trabalho artístico, etc.**

◆ **Peça que os jovens analisem as figuras: "Como é esse trabalho?"**

Você poderá trazer para ler o poema "Operário em construção", de Vinícius de Moraes ou ainda ouvir e analisar músicas: "Construção", de Chico Buarque, "Cidadão", de Zé Geraldo, entre tantas outras que abordam o tema.

◆ **A proposta dessa trajetória é que os jovens pesquisem com os pais (ou pessoas de referência na família) as relações deles com o trabalho, as histórias de trabalho que eles carregam, como eles enxergam o trabalho, quando conseguiram o primeiro emprego, o que faziam, se eles gostavam do que faziam, etc.**

◆ **Seria interessante que os jovens gravassem as narrativas, se o serviço socioeducativo dispuser de equipamento, para que os jovens pudessem transcrevê-las posteriormente. Caso não se possa gravar, prepare os jovens com um roteiro que possa nortear a escuta e a transcrição das narrativas, na medida em que são contadas.**

◆ **A proposta é criar um produto do grupo – um caderno com histórias de trabalho. Crie grupos e oficinas cooperativas para se ajudarem mutuamente a confeccionar o trabalho: a correção gramatical, a seqüência, a diagramação... Esse caderno poderá abrigar também fotos antigas e recentes, desenhos, ilustrações e letras de músicas elaboradas pelos jovens e pelos próprios autores das histórias.**

◆ **Feito o Caderno, organize junto com os jovens um evento de lançamento. Convide os outros grupos do Centro e as famílias. É interessante que cada jovem possa ter uma cópia do Caderno, além de uma que ficará no serviço sócioeducativo.**



Trajatória 13 – O TRABALHO NOSSO DE CADA DIA

Um objetivo essencial dessa proposição é compartilhar com os jovens o ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei Federal 8.069, de 14 de julho de 1990, e em especial o capítulo V, "Do Direito à Profissionalização e à Proteção no Trabalho", assim como a Lei Federal 10.097, de 2000, que diz que só podem trabalhar maiores de 16 anos. E que o adolescente entre 14 e 16 anos pode exercer trabalho, só como aprendiz e com a observância de diversas condições.



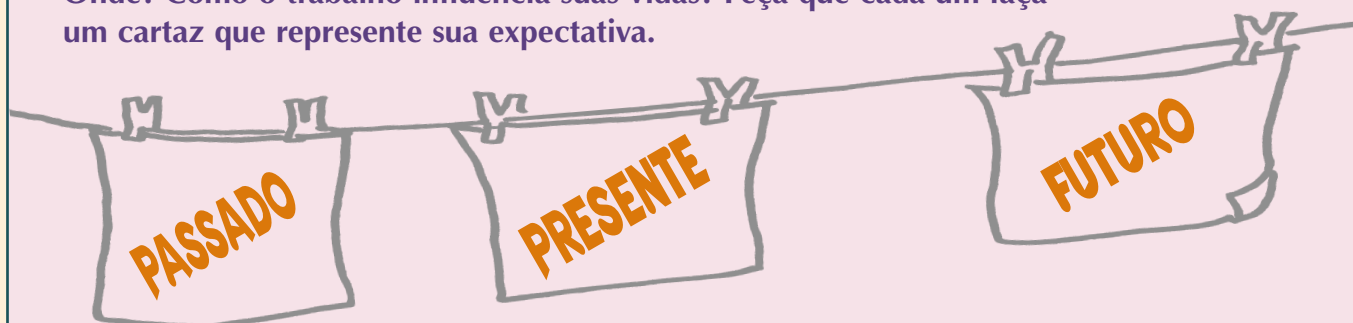
- ✦ Como abertura para esse trabalho, organize uma sessão de alguns vídeos: "Braços cruzados, máquinas paradas", Brasil, 1979. Direção: Roberto Gervitz e Sérgio Segall (longa-metragem – documentário) e "Eles não usam black-tie", Brasil, 1981. Direção: Leon Hirszman (longa-metragem).
- ✦ Convidem, de uma forma planejada, um advogado trabalhista para assistir ao filme com a turma e debatê-lo, além de conversarem sobre as legislações trabalhistas e as orientações da OIT – Organização Internacional do Trabalho, sobre o trabalho infantil.
- ✦ Traga outros filmes interessantes para abrir espaços reflexivos sobre as questões do trabalho. Sugerimos "O sonho de Rose", da cineasta Tetê Moraes, para discutir a luta dos trabalhadores sem-terra.



Trajatória 14 – DAQUI A DEZ ANOS

Essa atividade propõe um trabalho com as expectativas profissionais dos jovens e a descoberta de caminhos para transformá-las em projetos.

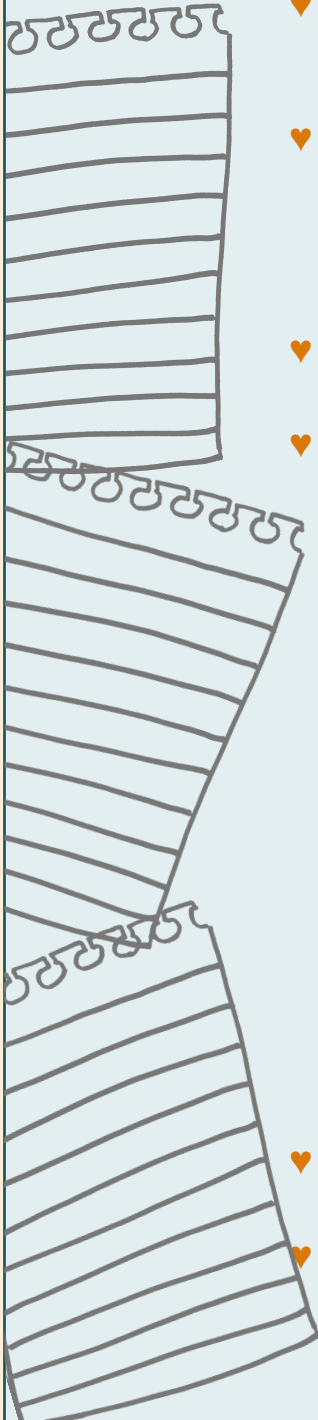
- ◆ Comece fazendo um levantamento das expectativas profissionais dos jovens. "O que gostariam de ser?" Estimule-os a buscar seus desejos e reconhecer suas habilidades. Nenhuma profissão deve ser descartada (com exceção das ilícitas, claro), mas não deixe que eles se acomodem na falta de perspectiva. Verifique se algum jovem já trabalha na área desejada. Em caso positivo, estimule-o a pensar em ascensão profissional.
- ◆ Distribua duas folhas de cartolina ou de papel pardo para cada jovem. Na primeira, devem colocar como título PRESENTE e na segunda, FUTURO. Ofereça revistas, canetas, cola, tesoura, etc.
- ◆ Diga que começarão pelo futuro. Pensando em seu desejo profissional, peça que imaginem em que estarão trabalhando daqui a dez anos. Onde? Como o trabalho influencia suas vidas? Peça que cada um faça um cartaz que represente sua expectativa.



- ◆ Em seguida, ainda individualmente, solicite que façam um cartaz mostrando o que precisam fazer, a partir de agora, para conseguir chegar onde querem (estudar o quê? Desenvolver que habilidades? Mudar de cidade?).
- ◆ Terminada essa fase, promova uma apresentação das produções. Veja se há uma profissão que se repete muito, pergunte ao grupo o que é tão atrativo nela. Verifique se há uma profissão mais rara. Pergunte se alguém desconhece essa carreira. Peça que o jovem interessado explique aos colegas do que se trata.
- ◆ Incentive a discussão. Os caminhos traçados para alcançar o objetivo futuro são possíveis? Alguma coisa pode ser acrescentada? Quais as dificuldades que se apresentam? Como resolvê-las?
- ◆ Estimule visitas a universidades, escolas técnicas, conversas com profissionais das áreas citadas.

Trajatória 15 – BIOGRAFIA PROFISSIONAL: O CURRÍCULO

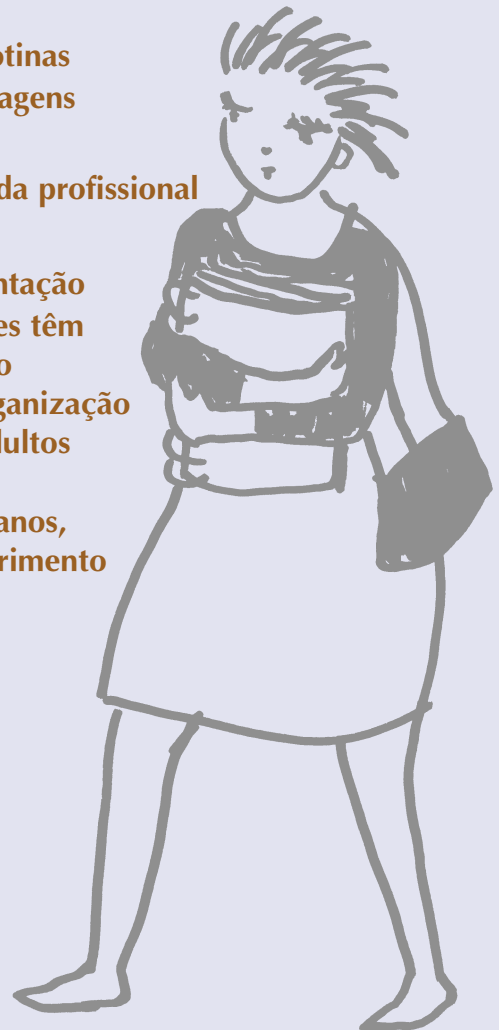
O objetivo dessa trajetória é apresentar o currículo como forma de registro de habilidades, saberes e experiências profissionais de maneira a informar o empregador sobre suas potencialidades para ocupar a vaga disponível.

- 
- ♥ **Pergunte quem já viu, fez ou tem um currículo e vá perguntando ao grupo todas as informações que acham necessário registrar nesse documento.**
 - ♥ **Feito esse levantamento, divida os jovens em grupos e peça que cada grupo discuta e justifique um grupo de itens que você vai determinar a partir do levantamento realizado. Por exemplo, o grupo 1 justifica a presença do nome, endereço, telefone; o grupo 2 justifica a presença de cursos e quais colocar; o grupo 3, fala da experiência profissional, etc.**
 - ♥ **Peça que cada grupo apresente seu trabalho e abra a discussão. Quais as discordâncias, sugestões, questionamentos.**
 - ♥ **Ofereça-lhes algumas informações:**
 - O currículo deve ser conciso e objetivo. Duas páginas são a extensão máxima recomendada.
 - As informações devem ser apresentadas de forma clara e direta, divididas em campos específicos: dados pessoais, qualificações, formação, etc.
 - O currículo é um documento formal, devendo ser escrito de acordo com a norma culta da língua. Erros de português são inadmissíveis.
 - Durante o processo de seleção, as informações presentes no currículo costumam ser cheçadas. Uma única informação falsa desacredita todo o documento.
 - Uma forma bastante eficiente para encaminhar o seu currículo é por intermédio das pessoas de seu relacionamento, seus amigos, suas referências, sua rede de contatos. Também é possível usar a internet, os correios ou entregar pessoalmente.
 - ♥ **Agora chegou a hora de cada jovem fazer o seu currículo. A sala de informática pode ser muito útil, nesse momento.**
 - ♥ **Convide um profissional de recursos humanos da própria ONG, da prefeitura, de uma empresa mantenedora para conversar com os jovens sobre entrevistas de trabalho, apresentação pessoal e formas de procurar trabalho. Eles podem aproveitar a oportunidade para mostrar seus currículos e ouvir comentários do profissional.**

Trajatória 16 – VIDA DE TRABALHADOR

Nessa faixa etária, é possível que muitos dos jovens já estejam trabalhando. O objetivo nessa trajetória é conhecer suas experiências, dificuldades, esforços e satisfações.

- ▲ Pergunte aos jovens quem já trabalha ou trabalhou. Faça grupos de cinco com os trabalhadores e com aqueles que não trabalham, separadamente.
- ▲ Peça a todos que relatem a rotina de um dia, desde o acordar até a hora de ir dormir. Cada grupo deve escolher uma rotina para apresentar aos colegas. Eles podem dramatizar, cantar, fazer mímica, escrever um texto.
- ▲ Após as apresentações dos grupos de trabalhadores, converse com todos sobre o que há de comum entre todos, registre numa folha de flip-chart ou lousa (continuam estudando? São registrados? Quantas horas de trabalho? O que fazem com o salário?). Faça o mesmo para os grupos de não-trabalhadores.
- ▲ Agora, estimule-os a perceber as diferenças entre as rotinas de trabalhadores e não-trabalhadores. Registre as vantagens e desvantagens.
- ▲ Reforce, sempre, a importância da educação para a vida profissional de todo cidadão.
- ▲ Muitos jovens devem ser responsáveis pela complementação da renda familiar. Discuta com todos essa situação: eles têm que trabalhar porque seus pais ganham pouco ou estão desempregados. Essa é uma distorção estrutural da organização sócio- econômica brasileira. O justo seria que esses adultos pudessem sustentar seus filhos. Temos que respeitar a condição de trabalhadores de jovens maiores de 16 anos, mas não devemos naturalizar essa necessidade em detrimento da perda de espaço para a educação.



Trajatória 17 – FAZENDO PERGUNTAS PRO MUNDO

Essa atividade busca promover a ampliação de nossa percepção do mundo e nossas possibilidades de intervenções.

- Peça aos jovens para andarem pela sala e imaginarem algumas situações do cotidiano que, apesar de acontecerem todos os dias, não conseguimos explicar o seu modo de funcionamento. Exemplos: as imagens da televisão; a água que sai da torneira; as imagens e informações pela internet; a luz que acendemos todos os dias ou ainda uma criança em situação de rua e um idoso catando papelão.
- Cada jovem pensa num determinado fenômeno ou situação que acontece no cotidiano e que nunca pensou nas explicações. Exemplos: "Por que o céu é azul? Por que os dedos murcham quando se fica muito tempo na água? Por que o fogo queima? Por que a lua é branca? Do que é feita a nuvem? Por que a terra roda? Por que o vidro embaça? Por que o leite transborda quando ferve?" e tantas outras situações onde o conhecimento que temos não dá conta de explicar.
- Incentive os jovens, mesmo que não saibam, a explicarem tais fenômenos, falar de suas hipóteses e suposições. A maioria dessas perguntas não será respondida pelos jovens e nem mesmo por você.
- Cada jovem ficará responsável por trazer, num próximo encontro, uma explicação mais elaborada, detalhada e científica de tais fenômenos. Não se preocupe com a elaboração de questionários e instrumentais de pesquisa. Nesse momento vale a iniciativa e atitude de cada um utilizar suas potencialidades em direção das tarefas propostas. Na medida do interesse e curiosidade, você poderá propor a criação de um almanaque, criado, produzido e escrito por todos, com base na somatória do trabalho realizado. O título seria: "Fazendo perguntas para o mundo." A idéia é que ele seja multiplicado e ganhe novos espaços de leitura e novos leitores, seja no Centro para a Juventude ou na comunidade.
- Eletricista, encanador, biólogo, profissional da reciclagem, coletor de lixo, educador social são profissionais relacionados a essa trajetória. Divida a turma em grupos de cinco e proponha que pensem numa atividade que poderiam fazer para conhecer melhor essas profissões. Pondere, apresentando as reais possibilidades do Centro. Confie na criatividade dos jovens! Realizem uma ou duas atividades escolhidas coletivamente.



Trajatória 18 – ÍNDICE DE DESENVOLVIMENTO DE CIDADANIA

Esta sequência se apresenta como um modo provocativo de fazer o grupo pensar sobre os valores e práticas a serem levados em conta quando se discute Cidadania, Direitos e Responsabilidades.

As questões abordadas nos testes podem fornecer um "gancho" que permite perceber como nossas práticas, em relação a outras, constroem o mundo, a sociedade e nós mesmos.

- * **Comece dividindo a turma em grupos. Cada grupo constrói um teste (questionário, tabela de pontos e resultados) de acordo com tema sorteado: índice de responsabilidade ambiental, índice de desenvolvimento da autonomia, índice de responsabilidade com corpo.**
- * **Depois trocam-se os testes e os jovens, que respondem individualmente.**
- * **A idéia é que os jovens façam as contagens dos pontos e daí conheçam os resultados do teste. Você poderá então perguntar aos jovens: "O que vocês acharam do resultado? É isso mesmo?"**
- * **Você poderá problematizar e provocar os jovens a repensarem as alternativas, as pontuações e os resultados criados. Pode-se aplicar os testes com crianças, educadores e outros adolescentes e jovens da ONG.**
- * **Saliente que essa é uma estratégia lúdica e que ajuda a pensar as nossas práticas.**

Exemplos de alternativas para elaboração do questionário:

- 1 – Perto de sua casa houve enchente e muitas famílias perderam tudo. Provisoriamente, foram abrigadas na escola, que teve de remanejar algumas classes para o pátio e dispensar outras. Você:
 - a – Acha um absurdo, pois você e seus colegas têm direito à educação e esse direito não pode ser negado de forma nenhuma.
 - b – Acha ótimo, pois assim ficará uns dias sem aulas e poderá participar daquele campeonato de skate.
 - c – Como medida bem provisória e de emergência não há problema, desde que os responsáveis cuidem de providenciar abrigo mais adequado para as famílias.
 - d – Acha ótimo, pois assim poderá ajudar o pessoal que perdeu tudo na enchente. Isso é mais "cidadão" do que assistir às aulas.



2 – Os colegas da firma em que você trabalha estão convidando para uma reunião no sindicato, para discutir uma pauta de reivindicações da próxima campanha salarial. Você:

a – Concorda e se oferece para ajudar a convidar e convencer os demais colegas, pois esse é um assunto de todos.

b – Concorda, mas não vai poder participar (é no domingo, no mesmo horário do futebol). Avisa que tudo o que decidirem você apoiará.

c – Não concorda, pois acha que cada trabalhador deve negociar seu salário e as vantagens individualmente, de acordo com sua capacidade.

d – Não concorda e não quer nem saber de conversar sobre isso, pois é bobagem e não leva a nada.

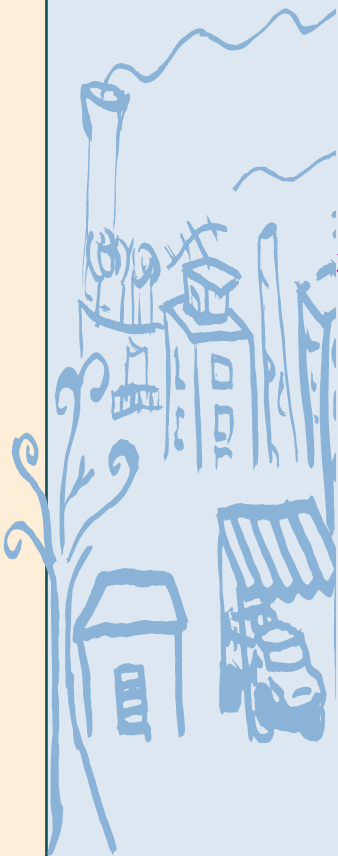
3 – Foi votada uma lei na Câmara de Vereadores proibindo os bares de se manterem abertos após as 22 horas, nos finais de semana. Você:

a – Combina com os seus amigos uma "caixinha" ao dono do bar, para fechar as portas e deixá-los ficar até altas horas, discretamente.

b – Acha correto, pois a violência está fora de controle nos finais de semana, especialmente nos bares e casas de dança. Além disso, os vereadores foram eleitos para cuidar da cidade.

c – Acha um absurdo os vereadores votarem leis sem procurar ouvir os diferentes interesses envolvidos nas questões que afetam os moradores da cidade.

d – Ajuda a organizar uma comissão de donos e freqüentadores de bares, além de especialistas e participantes de movimentos pela paz, para propor uma discussão com os vereadores e uma rediscussão da lei.



4 – Num jogo de futebol, uma decisão claramente equivocada do juiz leva seu time a uma derrota fragorosa. Como todos os torcedores do time, você:

a – Xinga a mãe e toda a família do juiz, incluindo as dez gerações anteriores.

b – Convida a turma para bater naquele juiz e nos bandeirinhas, que corroboraram a decisão equivocada.

c – Desconta na torcida do time adversário, chutando e batendo no primeiro que aparecer na sua frente.

d – Conta até dez e espera a raiva momentânea passar. Depois, redige uma reclamação sobre o juiz ao tribunal esportivo e pede a seus amigos para assinarem.

* **Aqui temos ambientalista, skatista, membro da defesa civil, sindicalista, jogador de futebol, árbitro esportivo. Seria interessante promover um encontro com um professor de educação física de uma escola da região para conversarem sobre as possibilidades profissionais da área. Conhecer o trabalho da Defesa Civil pode ser muito interessante, também.**



Trajatória 19 – A CADEIRA MÁGICA

A Cadeira Mágica, como estratégia de aquecimento do grupo fará a inauguração de uma proposta de investigação na comunidade que pretende subsidiar a elaboração de projetos coletivos.

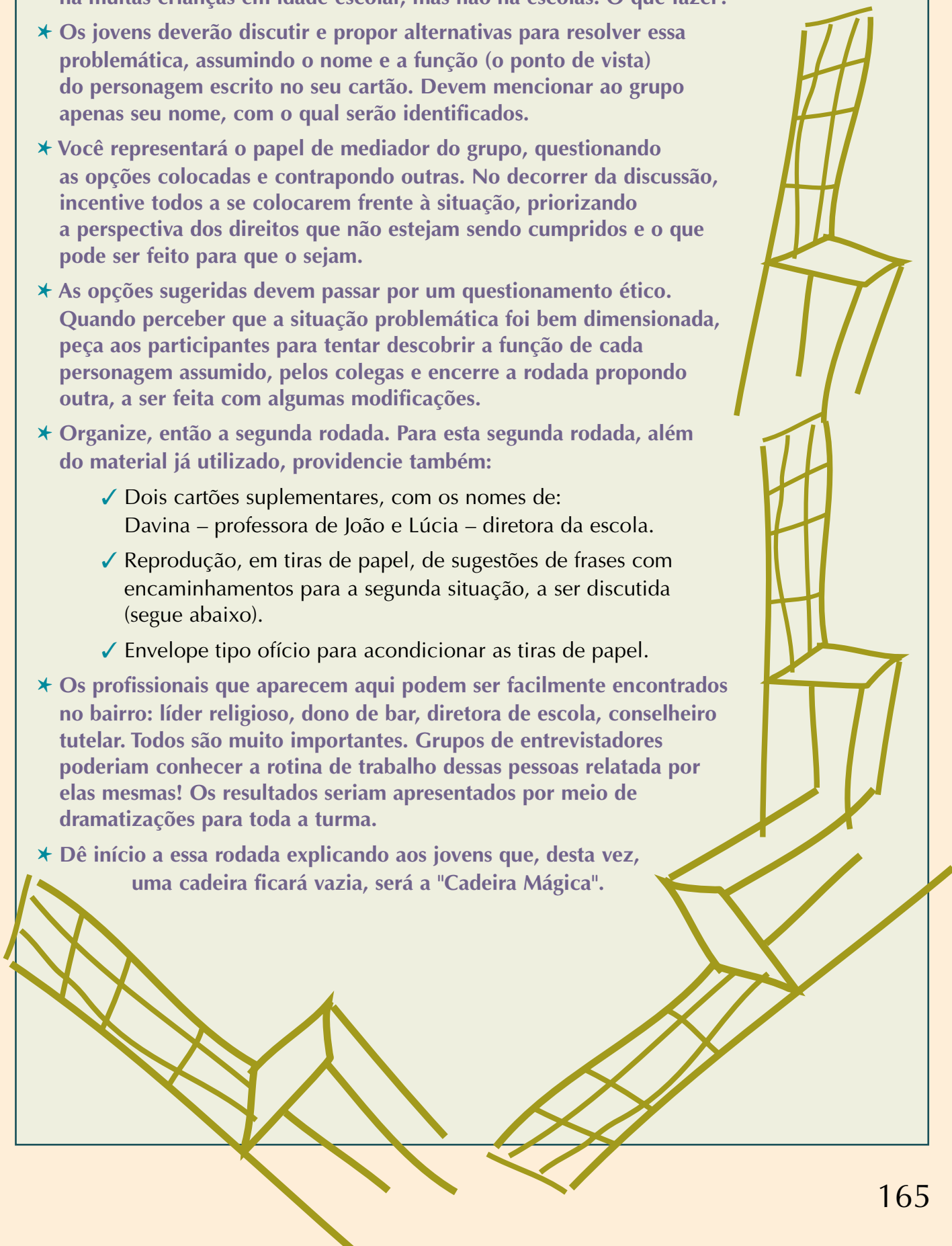
Esses produtos têm como característica principal a diferença – diferenças presentes nos territórios dos grupos e das comunidades que criam diferenças nas possibilidades de ação e intervenção de determinado grupo –, riqueza maior do trabalho formativo que privilegia as capacidades de desejar, de inventar e de criar dos jovens. Procure, se possível, elaborar essa atividade com ajuda de um educador de teatro e dramatização.

Essa atividade, que tem como foco o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), pretende disparar, posteriormente, uma exploração cartográfica da comunidade. Constará de duas rodadas, sendo a primeira, mais simples, para os jovens perceberem seu funcionamento.

- ★ **Organize a sala para o início da atividade, dispondo as cadeiras em círculo.**
- ★ **Sobre o assento delas coloque os cartões dos personagens e funções, com a face escrita virada para baixo, para não ser visualizada (João – criança; Francisca – jovem; Rogério – jovem; Dona Maria – mãe de João; Padre Gil; Sr. Miguel – associação de moradores; Dona Isabel – proprietária de um bar; Sr. Alonso – subprefeito; Ivo – policial militar). Conforme o tamanho da turma acrescente outros personagens.**
- ★ **Peça aos jovens que dêem algumas voltas em torno das cadeiras, ao som da música escolhida (procure escolher uma música que se relacione ao tema em questão).**
- ★ **Quando a música for interrompida (por você), escolherão uma cadeira para sentar.**
- ★ **Nesse momento, terão de retirar o cartão do assento e, sem que os outros participantes vejam, lerão silenciosamente o nome do personagem e sua respectiva função ou condição.**
- ★ **Nessa primeira rodada, ao receber o cartão indicando o nome do personagem, só deverão revelar o nome, procurando "pensar por ele", mas sem dizer qual sua função. Por exemplo: o jovem que ficou com o cartão escrito "João – criança" deverá apenas dizer o nome e se colocar no ponto de vista de uma criança, mas sem revelar essa condição. No final da rodada, tentarão descobrir a função ou a condição de cada personagem.**



- ★ Apresente a Problemática 1: Num bairro da periferia da cidade, formado em um loteamento recente, sem asfalto nem esgoto, há muitas crianças em idade escolar, mas não há escolas. O que fazer?
- ★ Os jovens deverão discutir e propor alternativas para resolver essa problemática, assumindo o nome e a função (o ponto de vista) do personagem escrito no seu cartão. Devem mencionar ao grupo apenas seu nome, com o qual serão identificados.
- ★ Você representará o papel de mediador do grupo, questionando as opções colocadas e contrapondo outras. No decorrer da discussão, incentive todos a se colocarem frente à situação, priorizando a perspectiva dos direitos que não estejam sendo cumpridos e o que pode ser feito para que o sejam.
- ★ As opções sugeridas devem passar por um questionamento ético. Quando perceber que a situação problemática foi bem dimensionada, peça aos participantes para tentar descobrir a função de cada personagem assumido, pelos colegas e encerre a rodada propondo outra, a ser feita com algumas modificações.
- ★ Organize, então a segunda rodada. Para esta segunda rodada, além do material já utilizado, providencie também:
 - ✓ Dois cartões suplementares, com os nomes de:
Davina – professora de João e Lúcia – diretora da escola.
 - ✓ Reprodução, em tiras de papel, de sugestões de frases com encaminhamentos para a segunda situação, a ser discutida (segue abaixo).
 - ✓ Envelope tipo ofício para acondicionar as tiras de papel.
- ★ Os profissionais que aparecem aqui podem ser facilmente encontrados no bairro: líder religioso, dono de bar, diretora de escola, conselheiro tutelar. Todos são muito importantes. Grupos de entrevistadores poderiam conhecer a rotina de trabalho dessas pessoas relatada por elas mesmas! Os resultados seriam apresentados por meio de dramatizações para toda a turma.
- ★ Dê início a essa rodada explicando aos jovens que, desta vez, uma cadeira ficará vazia, será a "Cadeira Mágica".



ESTAS SÃO AS SUGESTÕES DE ENCAMINHAMENTOS A SEREM COLOCADOS NAS TIRAS:

CARTA À CASA DE JOÃO, COMUNICANDO QUE ELE NÃO FREQUENTA A ESCOLA HÁ 21 DIAS (ECA: "...COMPETE AO PODER PÚBLICO (...) ZELAR, JUNTO AOS PAIS OU RESPONSÁVEIS, PELA FREQUÊNCIA À ESCOLA.");

CARTA AO CONSELHO TUTELAR, COMUNICANDO A AUSÊNCIA DE JOÃO DA ESCOLA E A FALTA DE PROVIDÊNCIA DOS PAIS (ECA: "...COMPETE AOS DIRETORES DE ESCOLA NOTIFICAR O CONSELHO TUTELAR DE REITERAÇÃO DE FALTAS INJUSTIFICADAS OUEVASÃO ESCOLAR.");

APLICAÇÃO DE UMA GRANDE SURRA NO GAROTO, PARA QUE ELE SE DECIDA A IR À ESCOLA. (ECA: "...TODOS DEVEM ZELAR PELA DIGNIDADE(...) SEM SUBMETER A TRATAMENTO DESUMANO, VIOLENTO, ETC.");

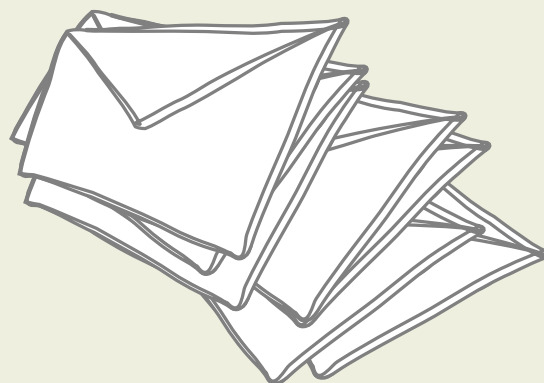
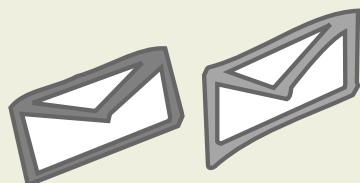
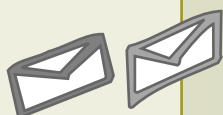
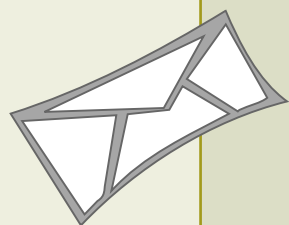
OFERECIMENTO DE DINHEIRO A JOÃO PARA QUE ELE VOLTE À ESCOLA. EM TROCA, DEVERÁ FAZER UNS "FAVORES" A QUEM OFERECEU. JOÃO DEVERÁ ACEITAR? POR QUÊ? (ECA: "...DIREITO À INTEGRIDADE MORAL, PRESERVAÇÃO DA IMAGEM, DA AUTONOMIA E DOS VALORES; MERCANTILIZAÇÃO DO DIREITO...");

OFERECIMENTO DE EMPREGO A JOÃO, DAS 16H ÀS 24H, JÁ QUE ELE NÃO QUER MESMO ESTUDAR. É CORRETO QUE ELE ACEITE? (ECA: "...DIREITO À EDUCAÇÃO E RESPONSABILIDADE DE FREQUENTAR A ESCOLA"; LEI BRASILEIRA: PROIBIDO TRABALHO A MENORES DE 16 ANOS; PROIBIDO TRABALHO NOTURNO A MENORES DE 18 ANOS);

VISITA À CASA DE JOÃO E CONVERSA COM ELE E SUA FAMÍLIA, PARA ACONSELHÁ-LO A VOLTAR À ESCOLA (MAS NÃO VOLTA). (ECA: "...É ATRIBUIÇÃO DO CONSELHO TUTELAR ACONSELHAR OS PAIS OU RESPONSÁVEIS.").

CONVERSA COM JOÃO, PERGUNTANDO POR QUE ELE NÃO QUER IR À ESCOLA. JOÃO DIZ QUE FOI ESPANCADO E AMEAÇADO DE MORTE POR UM GAROTO MAIS VELHO, NA PORTA DA ESCOLA, E ESTÁ COM MEDO. (ECA: "...NENHUMA CRIANÇA SERÁ OBJETO DE VIOLÊNCIA, CRUELDADE, ETC.");

CONVOCAÇÃO DE UMA REUNIÃO DA ASSOCIAÇÃO DE MORADORES, CONVIDANDO PESSOAS E ENTIDADES DA COMUNIDADE E A FAMÍLIA DE JOÃO PARA PENSAR JUNTOS UMA FORMA DE SE APROXIMAR E CONVERSAR COM O GAROTO QUE FEZ AS AMEAÇAS, PORQUE ELE TAMBÉM NECESSITA DE ORIENTAÇÃO E AJUDA. JOÃO FICA MAIS TRANQUÍLO E VOLTA À ESCOLA. (ECA: TODOS OS DIREITOS, NESSE CASO, ESTÃO SENDO OBSERVADOS, DA VÍTIMA E DO AGRESSOR.).



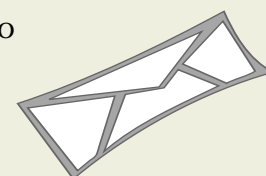
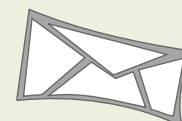
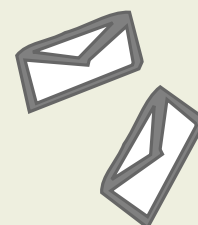
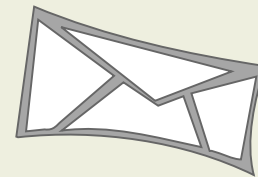
- ★ Nela deve ficar o envelope contendo as tiras de papel com encaminhamentos de diversos tipos para a problemática a ser discutida.
- ★ Os alunos darão uma volta em torno das cadeiras, procedendo da mesma forma que na rodada anterior. Quando a música cessar, não poderão, nesse momento, sentar-se na Cadeira Mágica.
- ★ Uma vez sentados, deverão assumir o nome e a função (e o ponto de vista) do personagem escrito no cartão, também como na rodada anterior. Explique que não haverá problemas se alguém, coincidentemente, "ficar" com o mesmo personagem da rodada anterior.
- ★ Apresente, então, a Problemática 2: "Conseguiu-se a escola para o bairro, que está funcionando normalmente, mas João deixou de ir à escola há 21 dias, sem que a família soubesse. O que está havendo? O que fazer para que João volte a frequentar a escola?"
- ★ Durante a discussão, qualquer um dos personagens, por qualquer razão, pode escolher sentar-se na Cadeira Mágica, retirar uma tira de papel do envelope e ler alto o encaminhamento, que será discutido com o grupo.
- ★ Cada jovem tem direito a recorrer apenas uma vez à Cadeira Mágica, durante essa rodada. Nesse caso, ele deixa de assumir o papel que representava (indicado no seu cartão) e passa a mediar a atividade, com a ajuda do educador, enquanto estiver em discussão o encaminhamento lido por ele. Terminando, volta ao seu lugar, reassume seu personagem, a discussão continua e a Cadeira Mágica pode ser ocupada por outra pessoa.
- ★ As soluções propostas nas tiras nem sempre serão aceitáveis, do ponto de vista ético (ou por não contemplarem os direitos da criança e do adolescente), devendo você observar a discussão e intervir sempre que não houver questionamentos das mesmas por parte dos jovens.
- ★ Algumas sugestões para expandir e enriquecer o debate sobre o ECA:

Apresente o ECA ao grupo, o que é, a sua função...

Proponha que os jovens façam uma pesquisa sobre ele, dividindo o grupo em focos diferentes:

- quando e por quê ele surgiu (contexto histórico);
- qual o papel que ele exerce hoje na sociedade (conjuntura);
- quais as instituições envolvidas na defesa da garantia dos direitos previstos no Estatuto, etc.

- ★ Sugira diferentes formas de apresentar os trabalhos: texto, desenho, teatro, etc.



- ★ Essa pesquisa poderá ser feita via exploração cartográfica, mapeando se há na comunidade conselhos tutelares e outros grupos/pessoas que atuam nesse campo ou pela internet, acessando literaturas sobre o tema em bibliotecas, etc.
- ★ Os jovens poderão realizar entrevistas com pessoas que atuam em Conselhos Tutelares, com lideranças comunitárias, e até articular colóquios sobre o tema no Centro.
- ★ Você poderá organizar com o grupo um painel: "Em foco, o Eca", onde serão expostos alguns resultados dos trabalhos anteriores, selecionados e organizados pela turma toda, sejam escritos ou desenhados. O importante é que todos tenham em mente que o painel servirá de veículo de informação sobre o ECA à todos os cidadãos que circularem no serviço. Chame a atenção para os cuidados com a publicação dos textos, que deverão estar legíveis, organizados, escritos em linguagem clara e gramaticalmente correta. Promova leituras críticas entre os autores para que verifiquem possibilidades de aprimoramento dos textos, reescrevendo-os antes de publicá-los.



Trajetória 20 – CENÁRIOS DA COMUNIDADE

A proposta de trabalho a seguir consiste em fazer com que os jovens circulem pela comunidade, expandindo os trajetos de maneira a produzir novos olhares e ações para os territórios.

Apresente-a ao grupo e forme subgrupos misturados. Cada subgrupo terá a seguinte função:

- ◆ **Explorar dez problemáticas da comunidade.**
- ◆ **Explorar dez potências da comunidade.**
- ◆ **Explorar dez personagens da comunidade.**

Inicie com os termos – problemática, potência, personagem – com o objetivo de promover a compreensão desses conceitos.

- ◆ **Proponha uma chuva de idéias sobre esses termos.**
- ◆ **Solicite que os jovens registrem as idéias em tarjetas.**
 - ◆ **Você também pode apresentar diferentes acepções termos. Por exemplo: o conceito de potência na física, na filosofia e na psicologia; o conceito de personagem na dramaturgia, na sociologia, na antropologia. Coloque-os também em tarjetas.**
 - ◆ **Pergunte aos jovens em que as idéias e os conceitos se relacionam, se tangenciam e em que elas se diferenciam.**
 - ◆ **A partir da discussão, crie agrupamentos com as tarjetas até que o grupo possa chegar a um conceito próprio sobre problemática, potência e personagem.**

- ◆ **A seguir inicie o planejamento da exploração na comunidade.**
- ◆ **Convide os jovens a conversar livremente sobre a comunidade em que vivem, tendo em vista a função atribuída ao grupo: potências, personagens ou problemáticas.**
- ◆ **Peça para os grupos criarem um plano de exploração cartográfica que contemple:**
 - **Perímetro da exploração (ofereça o mapa da região para que os grupos delimitem o perímetro da exploração cartográfica; para que eles se localizem; localizem os equipamentos que irão visitar; como farão para se deslocar; etc.).**





- Estratégias para exploração (observações, entrevistas, pesquisa de informações, visita e pesquisa de equipamentos, etc.).
- Roteiros (de perguntas, de observação, questionários – roteiro do olhar).
- Recursos (usar diferentes recursos para registro: máquina fotográfica, gravador, câmera filmadora, pranchetas). Não esquecer que os próprios jovens são personagens também. Incluir também recursos necessários para deslocamento.

❖ **Ao final do processo de exploração cartográfica o grupo terá três produtos:**

- Mapa das potências.
- Mapa das problemáticas.
- Mapa dos personagens.

Nesses mapas estarão agregados todos os produtos da investigação cartográfica – transcrição das entrevistas, fotos, desenhos, registro das observações, etc.; os roteiros do olhar, etc.; e as conclusões.

Assim, retome a primeira rodada da experiência da Trajetória da Cadeira Mágica.

❖ **Solicite ao grupo da problemática que elabore, com os conteúdos da exploração realizada, duas situações problemáticas (similares àquelas situações da atividade da Cadeira Mágica da trajetória anterior).**

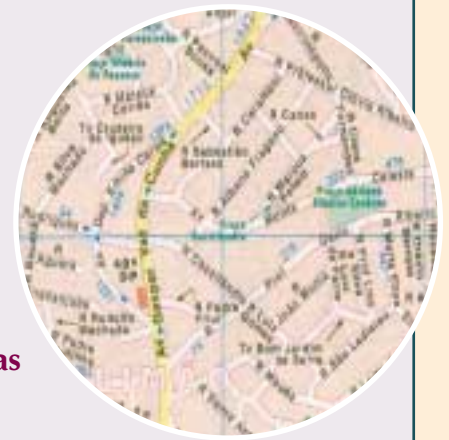
❖ **Solicite ao grupo dos personagens que coloque em tiras de papel o nome dos personagens que foram investigados e suas funções (exemplo: Lobão – dono do bar; Tinoco – vira-lata da rua, etc.)**

- Então refaça a atividade da Cadeira Mágica, só que dessa vez utilizando as situações problemáticas elaboradas pelo grupo a partir da exploração na comunidade. Assim os personagens serão os personagens da comunidade presentes na referida exploração.

❖ **Na elaboração do "Mapa dos Possíveis" você poderá:**

- Propor a formação de novos subgrupos.
- Providenciar cópias do Mapa das potências e do Mapa dos personagens da comunidade.
- Retomar o Mapa das problemáticas, sistematizando todas as problemáticas apresentadas pelos jovens e então formar três ou quatro conjuntos diferentes de problemáticas.

- ◆ Entregue um conjunto para cada subgrupo.
- ◆ Proponha que os jovens elaborem encaminhamentos para o conjunto das problemáticas que eles receberam. Esses encaminhamentos devem contemplar o Mapa das Potências e o Mapa dos Personagens que eles também receberam.
- ◆ Elaborado os encaminhamentos, apresente por último, a tarefa dos jovens: organizar num único produto todos os encaminhamentos. Esse produto poderá ser chamado de "Mapa dos Possíveis".
- ◆ O resultado desse processo de atividades inter-relacionadas poderá ocupar, por um tempo combinado, um local de destaque no Centro. Você poderá combinar e organizar com alguns jovens um plantão no qual eles poderão explicar aos visitantes o mapeamento exposto e suas implicações mais relevantes. Organize um ensaio para que esses "garotos-propaganda" exercitem as falas mais importantes, experienciem a modulação e entonação da voz de maneira a todos ouvirem e entenderem o que se fala e antevejam as respostas a algumas dúvidas e curiosidades que poderão surgir.
- ◆ Fotógrafo, assistente de filmagem, operador de câmera são profissionais envolvidos nessa trajetória. Uma idéia interessante é visitar uma emissora de TV ou uma agência de publicidade e conversar com esses profissionais.

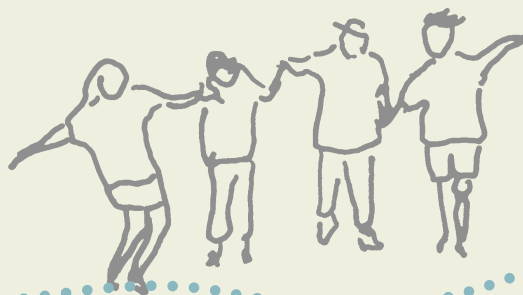


Trajatória 21 – PROJETOS DE INTERVENÇÃO

- * Retome o Mapa dos Possíveis (encaminhamentos) que os jovens elaboraram.
- * Tente criar situações que se relacionem aos encaminhamentos (para isso você também pode retomar o Mapa das Problemáticas).
- * Registre cada encaminhamento numa tira de papel (lembre-se de que as tiras com os nomes dos personagens da comunidade e suas respectivas funções já foram feitas pelos jovens na atividade anterior. É só retomar.).
- * Realize com os jovens, então, a segunda rodada da experiência da Cadeira Mágica (veja a trajetória anterior).

Feito o aquecimento, retome o grupo e proponha a formação de um círculo perfeito.

- * Inicie um processo de avivamento da memória dos jovens da etapa de exploração cartográfica – "Como foi fazer? Como vocês se sentiram, como estavam na cena, com que corpo estavam na cena? Lembrem-se das pessoas com as quais vocês conversaram, das paisagens que viram, de como estava o tempo, das escolhas que tiveram que fazer, dos momentos difíceis, prazerosos, alegres, intensos e tensos... Tentem rememorar detalhes que tocaram vocês, que afetaram vocês..."
- * Avivados e ativados pela memória, proponha o novo desafio: a elaboração de um projeto de intervenção na comunidade combinando os quatro mapas produzidos na investigação cartográfica – problemáticas, potências, personagens e possíveis.



- * Mas, antes, discuta com eles o que é um projeto coletivo e o que significa intervenção.
- * Converse sobre o que eles sabem e entendem de projetos e intervenção. Pode-se usar a mesma estratégia da Trajetória 3 (teia de significados) ou a estratégia da Trajetória 4 (composição utilizando tarjetas).
- * Apresente todos os produtos da exploração cartográfica realizada na comunidade – mapas das problemáticas, das potências, dos personagens e de possíveis.
- * Proponha a formação dos grupos dos projetos. A constituição do grupo deverá ser feita de forma cuidadosa, pois deve caber o interesse e desejos dos jovens. Também é importante considerar que o projeto é coletivo, que os jovens vão trabalhar juntos durante um tempo. Que tal propor que os jovens pensem em estratégias e critérios para formar o grupo?
- * Disponibilize todos aos mapas aos grupos: mapas das problemáticas, das potências, dos personagens e de possíveis. Essa será a fonte, o material que possibilitará a escritura dos projetos.
- * É muito importante que os grupos dos projetos discutam suas idéias entre si. Proponha pequenas apresentações, com as idéias iniciais mesmo, sem muita formalização, sem muita definição. Fomente debates, problematize as escolhas dos jovens até que os grupos consolidem quais serão suas propostas de projeto de intervenção.



Elaborando os projetos:

- Um projeto costuma ter as seguintes seções: uma frase inicial explicando o nome do projeto; uma apresentação (narrativa do processo de exploração cartográfica até chegar aos produtos); justificativa (mapas das problemáticas e das potências); objetivo (onde queremos chegar – mapa dos possíveis) e o "como" (o plano considerando mapas dos possíveis – encaminhamentos – e dos personagens da comunidade), isto é, quem vai fazer o quê, quando, com que recursos e em quanto tempo, etc.
- É importante que os jovens pensem nos recursos e nos apoios e articulações necessárias e, também, na importância da atividade escolhida.



- Incentive para que criem um logotipo, cartaz, desenho para camiseta do projeto e também planejem campanhas de adesão e esclarecimento.
- Quando pronto o projeto, organize a apresentação de cada grupo. Vale a pena apresentar os projetos ao Centro (outros grupos, equipe técnica) e à comunidade. Convidem os personagens pesquisados, equipamentos – públicos e privados da região, familiares, etc.

Implementando os projetos:

- Considerando os projetos elaborados (planos) organize com os grupos a realização das atividades. Essas atividades, em geral, estão previstas neste plano. Os projetos têm um tempo previsto.
- Chame a atenção para a importância de registrar o processo – mudanças de rota e alterações ocorrem sempre. Esse é um aprendizado muito importante.
- Ao final do projeto, oriente a publicização dos resultados alcançados para o Centro e para a comunidade.

*** Projetos são sempre exigentes e, quando bons, são audaciosos. Assim, os grupos vão precisar do apoio e acompanhamento contínuo dos profissionais do serviço e das articulações com os personagens da comunidade. Essa é condição básica para a viabilidade dos projetos.**



Trajatória 22 – AVISO AOS NAVEGANTES

Ao final de um processo de formação proponha aos jovens que elaborem cartas que serão entregues aos próximos jovens que chegarem ao Centro para a Juventude, como um "Aviso aos navegantes".

Esclareça que as cartas só serão abertas pelos novos participantes.

- ✦ **Inicie antes, uma conversa sobre quem já recebeu ou enviou cartas. Deixem que falem dessa experiência, como foi, o que sentiram, em que situação elas apareceram...**
- ✦ **Traga algumas cartas publicadas de pessoas conhecidas ou não, sobre vários assuntos, desde os mais íntimos (amor, amizade, confidências, pedidos...) até cartas de reclamação e denúncia, das que aparecem na seção específica dos jornais – a seção do leitor.**
- ✦ **Sugerimos o livro "Aí vai meu coração", de Ana Luisa Martins, Editora Planeta. Nele há várias cartas de amor da pintora Tarsila do Amaral.**
- ✦ **Monte um cantinho das cartas, que poderá ser incrementado com outras que os jovens trouxeram: "uma carta bonita do meu avô, uma carta de amor de um artista que eu li num livro, li no jornal e assino embaixo..."**
- ✦ **Deixe-os manusearem as cartas expostas e retome com eles a estrutura das mesmas (local, data, saudação inicial ao destinatário, conteúdos, despedida do emissor) e os usos sociais que elas têm (carta informal e formal). Faça uma relação entre e-mail e carta para que eles comentem as diferenças e semelhanças entre um e outro jeito de se comunicar.**
 - Monte uma brincadeira: "escrever cartas entre amigos". Os amigos do grupo serão sorteados e cada um escreverá ao seu destinatário sobre os assuntos que julgar pertinente.
 - Combinado o dia, você será o carteiro. Recolha as cartas e distribua-as aos seus respectivos destinos. Abra uma roda para comentarem sobre os sentimentos que rolaram...
 - Proponha então o:

**"AVISO AOS
NAVEGANTES"**



Trajatória 23 – GRAFITISMO COM ARTE

O GRAFITAR QUE SE DIFUNDE DE FORMA INTENSA NOS CENTROS URBANOS É UMA FORMA DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA E HUMANA. É IMPOSSÍVEL DISSOCIÁ-LA DO PRINCÍPIO DA LIBERDADE DE EXPRESSÃO. TEM COMO SUPORTE PARA SUA REALIZAÇÃO NÃO SOMENTE O MURO, MAS A CIDADE COMO UM TODO. POSTES, CALÇADAS E VIADUTOS SÃO PREENCHIDOS POR ENIGMÁTICAS IMAGENS, MUITAS VEZES REPETIDAS À EXAUSTÃO, CARACTERÍSTICA HERDADA DO POP ART. SÃO POSTURAS DIFERENTES, COM RESULTADOS PLÁSTICOS DIFERENTES. O GRAFITE ACEITA DIALOGAR COM A CIDADE DE FORMA INTERATIVA, TANTO QUE AO DEIXAR O NÚMERO DO TELEFONE ASSINALADO, FICA CARA A CARA COM O PROPRIETÁRIO DO ESPAÇO. TALVEZ, UM DIA, TODO CENTRO URBANO, APESAR DE CAÓTICO, POSSA SE TORNAR UMA GRANDE GALERIA DE ARTE A CÉU ABERTO.

CELSO GITAHY (GRAFITEIRO, ARTISTA PLÁSTICO)

O grafite é a designação dada às pinturas feitas em muros, paredes, postes e calçadas dos grandes centros urbanos. Muitos consideram esta manifestação artística como um ato de vandalismo, pois confunde-se com a pichação, que só tem a intenção de danificar espaços públicos. O grande objetivo do grafiteiro é expor desenhos como pinturas que utilizam o espaço público como suporte. De forma organizada, hoje existem muitos artistas espalhados pelo mundo empenhados em dialogar com a cidade.

Nesta trajetória, vamos mergulhar neste universo que une protesto e arte!



DICIONÁRIO DO GRAFITISMO

B-Boys – elementos da crew que se dedicam ao breakdance.

Bombing – forma agressiva de espalhar o tag; mais ligada ao vandalismo do que à arte.

BreakDance – forma de dança associada à comunidade grafite e ao Hip Hop.

Crew – pequeno grupo de jovens que se constituem dentro da comunidade grafite; podem incluir writers, mc's, dj's e b-boys, ou apenas alguns deles.

Dj's – elementos da crew que se dedicam à parte musical.

Grafite – forma de expressão artística transportada para as paredes públicas.

Hall of Fame – parede onde só pintam os mais respeitados e consagrados writers; pode ser legal, mas na maioria das vezes não o é.

Hip Hop – estilo de música associado à comunidade grafite.

Hot Spots – lugares mais arriscados para grafitar.

King – writer muito conceituado e respeitado.

Mc's – elementos da crew que se dedicam a cantar rap.

Tag – assinatura do writer.

Toy – writer em iniciação de "carreira".

Writers – elementos da crew que se dedicam a pintar grafites.

- Para iniciar esta trajetória, converse com o grupo sobre o que eles acham que é grafite. Pergunte também sobre as diferenças entre grafite e pichação. É preciso reforçar a idéia de que a pichação tem sempre o objetivo de destruir e danificar os equipamentos públicos. Enquanto que o grafitismo é um movimento organizado e intenta dialogar de forma artística com os espaços da cidade.
- Peça ao grupo que tente lembrar de locais da cidade onde já puderam ver um grafite.
- Comente que uma saída pelo bairro pode ser uma excelente estratégia de exploração dos grafites em espaços públicos. Diante de cada manifestação pergunte: "Qual a mensagem deste desenho? Como você se sente diante dele?"
- Para tal, organize a turma em grupos. Os grupos devem mapear o bairro, criando um roteiro de grafites. Estes roteiros podem conter fotos ou descrições das obras catalogadas. Caso tenham oportunidade, descubram quem são os autores e proponham uma entrevista com o grafiteiro e a turma do serviço socioeducativo.
- Uma excursão pela cidade também pode promover a ampliação de conhecimentos do grupo sobre a arte de grafitar. Se for esta a sua opção, busque informações sobre os grafiteiros da cidade em sites como: www.graffiti.org.br e www.arturbana.net.



5.3.1. Tema – SAÚDE



Trajatória 24 – DROGAS LÍCITAS E ILÍCITAS

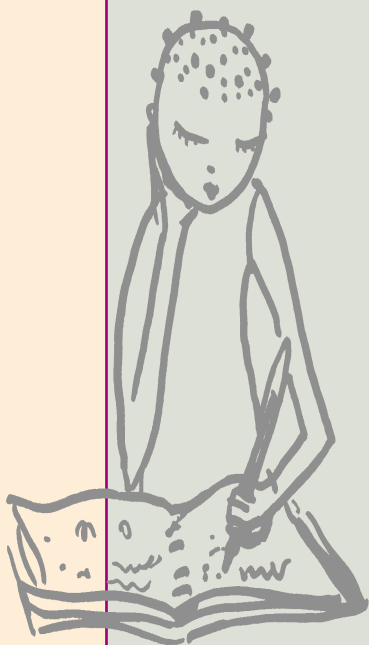
O objetivo é refletir sobre o uso de drogas, lícitas e ilícitas, e saídas para o problema. O importante é perceber como a droga entra na vida das pessoas, que papel assume, como as deixam frágeis e reféns de traficantes e do vício. Esse é um assunto delicado. Cuide para que ninguém se exponha demais.

- ♥ Pergunte aos jovens se sabem o que são drogas. Vá anotando suas respostas.
- ♥ Leia a definição escrita no quadro abaixo. Mais informações podem ser encontradas no site <http://www.unifesp.br/dpsicobio/cebrid/>.

DROGAS

TODO MUNDO JÁ TEM UMA IDÉIA DO SIGNIFICADO DA PALAVRA DROGA. EM LINGUAGEM COMUM, DE TODO O DIA ("AH, MAS QUE DROGA" OU "LOGO AGORA, DROGA..." OU AINDA, "ESTA DROGA NÃO VALE NADA!"), DROGA TEM UM SIGNIFICADO DE COISA RUIM, SEM QUALIDADE. JÁ EM LINGUAGEM MÉDICA, DROGA É QUASE SINÔNIMO DE MEDICAMENTO. DÁ ATÉ PARA PENSAR PORQUE UM PALAVRA DESIGNADA PARA APONTAR UMA COISA BOA (MEDICAMENTO; AFINAL ESTE SERVE PARA CURAR DOENÇAS), NA BOCA DO POVO TEM UM SIGNIFICADO TÃO DIFERENTE. O TERMO DROGA TEVE ORIGEM NA PALAVRA "DROOG" (HOLÂNDES ANTIGO) QUE SIGNIFICA FOLHA SECA; ISTO PORQUE ANTIGAMENTE QUASE TODOS OS MEDICAMENTOS ERAM FEITOS À BASE DE VEGETAIS. ATUALMENTE, A MEDICINA DEFINE DROGA COMO SENDO: QUALQUER SUBSTÂNCIA QUE É CAPAZ DE MODIFICAR A FUNÇÃO DOS ORGANISMOS VIVOS, RESULTANDO EM MUDANÇAS FISIOLÓGICAS OU DE COMPORTAMENTO. POR EXEMPLO, UMA SUBSTÂNCIA INGERIDA CONTRAI OS VASOS SANGÜÍNEOS (MODIFICA A FUNÇÃO) E A PESSOA PASSA A TER UM AUMENTO DE PRESSÃO ARTERIAL (MUDANÇA NA FISIOLOGIA). OUTRO EXEMPLO, UMA SUBSTÂNCIA FAZ COM QUE AS CÉLULAS DO NOSSO CÉREBRO (OS CHAMADOS NEURÔNIOS) FIQUEM MAIS ATIVAS, "DISPAREM" MAIS (MODIFICAM A FUNÇÃO) E COMO CONSEQÜÊNCIA A PESSOA FICA MAIS ACORDADA, PERDENDO O SONO (MUDANÇA COMPORTAMENTAL).

(http://www.unifesp.br/dpsicobio/cebrid/folhetos/drogas_.htm)



- ♥ **Certifique-se de que os jovens entenderam as definições de droga.**
- ♥ **Agora, verifique se todos sabem o que significa lícito e ilícito. Se for necessário, usem o dicionário.**
- ♥ **Divida os jovens em grupos de cinco, e diga-lhes que vão ler sobre drogas lícitas e ilícitas. Distribua o texto 1 para metade dos grupos e o texto 2 para a outra metade. Peça que leiam e discutam entre si.**

TEXTO 1

DO PONTO DE VISTA DA SAÚDE PÚBLICA, OS MAIORES INIMIGOS CONTINUAM SENDO O ÁLCOOL E O FUMO. EMBORA TIDAS COMO DROGAS LÍCITAS, PORQUE LEGALIZADAS, SÃO EXTREMAMENTE PREJUDICIAIS À SAÚDE E CAUSAM DEPENDÊNCIA.

FONTE: ARATANGY, 1997; CEBRID, S.D.

TEXTO 2

DENTRE AS DROGAS ILÍCITAS DE MAIOR CONSUMO NO BRASIL ESTÃO O CRAQUE, A COCAÍNA E A MACONHA. O USO DESTAS, ALÉM DE TRANSTORNOS FÍSICOS E PSICOLÓGICOS, TEM O AGRAVANTE DO CONFLITO COM A LEI, PODENDO LEVAR À PRIVAÇÃO DE LIBERDADE.

FONTE: ARATANGY, 1997; CEBRID, S.D.

- ♥ **Estimule-os a analisar a situação de uso de drogas: O que leva as pessoas a experimentarem? Há ganhos? E perdas?**
- ♥ **Peça que cada grupo apresente sua reflexão para todos. Comece pela discussão do texto 1.**
- ♥ **Numa folha de flip-chart ou lousa vá anotando o que dizem: Quais as drogas lícitas? O que leva as pessoas a usarem-nas? Quais os ganhos? E as perdas?**
- ♥ **Faça o mesmo para o texto 2.**
- ♥ **Veja o que mais se repete na apresentação dos grupos e estimule o aprofundamento do tema. Será que as drogas oferecem o que o usuário está procurando? Quais as conseqüências de seu uso? Em que outras relações e comportamentos poderiam conseguir seu objetivo? Quem mais ganha com a venda de drogas e o vício dos usuários?**



Trajatória 25 – CUIDANDO DE SI E DO OUTRO

Nosso objetivo é destacar o quanto a relação sexual pode ser uma experiência boa prazerosa a curto e longo prazo se soubermos cuidar bem de nós e de nossos parceiros.

Antes de realizar essa atividade é importante que o educador consiga informações sobre métodos e formas de prevenção às DSTs. É possível encontrar informações na internet e em folhetos em Postos de Saúde.

- ♦ Diga aos jovens que irão conversar sobre sexualidade, que ninguém precisa falar de suas experiências pessoais e nem ficar com vergonha, pois não é feio e nem falta de educação conversar sobre esse assunto.
- ♦ Peça que se dividam em grupos de acordo com suas afinidades. Cuide para que ninguém fique sozinho.
 - ♦ Para metade dos grupos, entregue uma filipeta com a seguinte pergunta: Como evitar a gravidez? Para a outra metade, entregue outra filipeta com a pergunta: Como prevenir doenças sexualmente transmissíveis?
 - ♦ Passe pelos grupos, ouça as discussões e estimule questionamentos.
 - ♦ Solicite que cada grupo apresente suas conclusões. Anote na lousa. Pergunte se alguém quer complementar as informações.
 - ♦ Verifique se as respostas estão corretas e explique, com cuidado, aquelas que estiverem equivocadas. Veja se os jovens fizeram associações entre as questões e posturas que refletem responsabilidade, cuidado consigo e com o outro, preocupação com as conseqüências de seus atos. Se não fizeram, mostre a eles como essas atitudes são importantes, tanto para os homens quanto para as mulheres.
 - ♦ Use o material do Posto de Saúde para certificar-se de que nenhum método anticoncepcional foi esquecido. Fale sobre ou peça para pesquisarem sobre as doenças venéreas mais conhecidas.



