
PROGRAMA VIRANDO O JOGO

*Uma experiência da Gol de Letra
com Educação Integral*



PROGRAMA VIRANDO O JOGO

*Uma experiência da Gol de Letra
com Educação Integral*



Fundação Casino

Compromissos com a criança

A Fundação Casino atua em favor da criança na França e no mundo, em especial nas regiões onde o Grupo Casino está presente. Essa iniciativa faz parte de um antigo compromisso do grupo, que desenvolve, há mais de 10 anos, ações sociais e humanitárias em benefício de crianças que vivem em regiões menos favorecidas. Desde que foi criada, em 2009, a Fundação Casino incentiva a participação dos colaboradores do grupo nas ações que a fundação realiza.



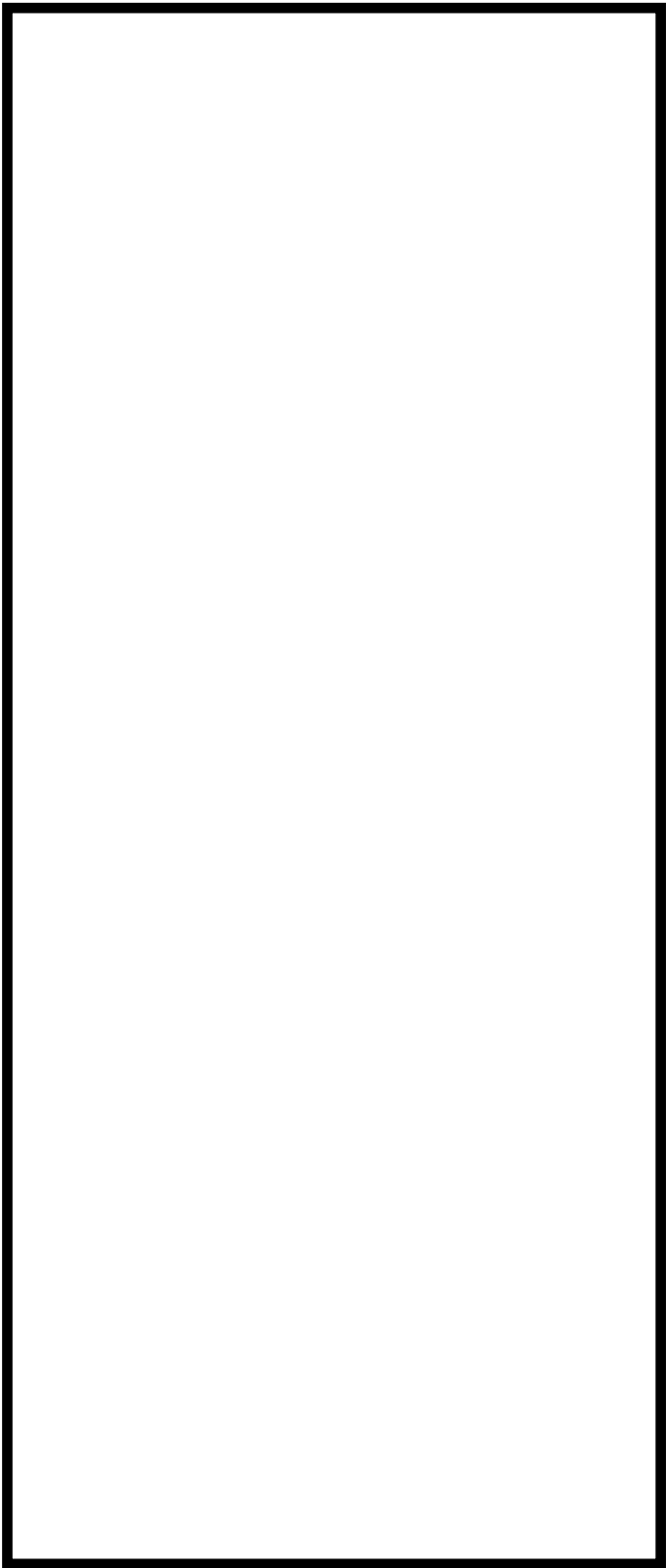
A cultura como herança

Para prevenir a exclusão cultural e social, a Fundação Casino ajuda crianças que vêm de famílias sócio ou economicamente vulneráveis, com problemas de saúde, que são marginalizadas ou têm pouco acesso à informação e as acompanha em seu desenvolvimento pessoal e intelectual. Os diferentes programas promovidos pela fundação pretendem quebrar barreiras, despertar talentos e facilitar o acesso das crianças a diferentes formas de conhecimento, como cultura científica, artística, literária, musical, tecnológica ou outra.

Desde 2010, a Fundação Casino:

- Concebeu o projeto **Artistas na Escola**, para permitir aos alunos o acesso a obras e à prática artística.
- Leva as tecnologias da informação e da comunicação a crianças hospitalizadas, em parceria com a associação francesa **Docteur Souris**.
- Contribui para o desenvolvimento do **Prêmio Purkwa**, Grande Prêmio da Academia das Ciências da França para a alfabetização científica das crianças.
- Encoraja e coordena os projetos solidários em favor da infância, apadrinhados por um colaborador do Grupo Casino.





PREFÁCIO

Ao sistematizar o Virando o Jogo, nosso programa mais emblemático, o objetivo da Gol de Letra é contribuir para um debate que vem ganhando corpo ano a ano: a construção coletiva de uma Educação Integral de qualidade. Há 13 anos, quando começamos, nossa ideia era, principalmente, oferecer atividades que proporcionassem maior domínio sobre a leitura e a escrita, além de conteúdo artístico e esportivo. Acreditávamos que, assim, garantiríamos às crianças maior abertura para o mundo – o que, por sua vez, contribuiria para o desenvolvimento pessoal e estimularia seu senso crítico.

Tudo isso se mostrou verdadeiro, mas muitas outras janelas se abriram. Exemplo: o trabalho com as famílias dos educandos e com a comunidade se mostrou tão ou mais importante que a diversidade e a riqueza das linguagens e das oficinas oferecidas. Sempre acreditamos que a falta de oportunidades está associada à falta de conhecimento e de experiências. Nesse sentido, quisemos montar um programa o mais abrangente possível – tanto em sua grade de atividades quanto na dupla proteção de direitos relacionados à educação e à assistência social. Hoje, o que temos é um trabalho social que se utiliza de atividades que estimulam a criatividade, favorece a educação de valores e aproxima a família.

À metodologia vigente foram somadas experiências como: a presença de jovens mediadores e monitores no dia a dia do programa; o trabalho com um tema anual que reforça o prazer em aprender; a integração entre diferentes áreas de conhecimento; a proposta de mediação de conflitos; e a participação de agentes sociais – moradoras do bairro – como mais um elemento de aproximação com a comunidade.

Com esta publicação, esperamos que pessoas e instituições interessadas no tema Educação Integral conheçam nossa forma de atuar e tenham ainda mais argumentos para que o debate se fortaleça e frutifique.

Diretoria
Fundação Gol de Letra



ÍNDICE

1		
A INSTITUIÇÃO		8
2		
EDUCAÇÃO INTEGRAL E O PROGRAMA VIRANDO O JOGO		18
3		
CONHECIMENTOS E APRENDIZAGENS		28
Proposta pedagógica		30
Proposta social		52
A equipe do programa		60
4		
PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INTEGRAL		70
Autonomia e convivência democrática		72
Aprendizagem, afetividade e pertencimento		100
Formação de jovens mediadores e monitores		146
Famílias, escolas e comunidade		160
5		
OUTROS PROJETOS DA GOL DE LETRA		176
ANEXOS		184
REFERÊNCIAS		218



A INSTITUIÇÃO

Criada em 1998 pelos ex-jogadores de futebol Raí e Leonardo, a Fundação Gol de Letra é uma organização sem fins lucrativos da sociedade civil que nasceu com o objetivo de dar outra perspectiva de vida a crianças, adolescentes e jovens de **comunidades socialmente vulneráveis**. Três anos depois de instituída, em 2001, foi reconhecida pela Unesco (órgão das Nações Unidas) como referência no apoio a crianças em situação de vulnerabilidade social.

Com um projeto de **Educação Integral** que associa proposta pedagógica e proteção social, a instituição oferece atividades de expressão oral e escrita, arte-educação, cultura, educação física e esporte, além de atendimento às famílias e comunidades. Sua atuação está fundamentada na proteção integral prevista pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), com foco no **direito à educação, cultura, esporte e lazer**, e é amparada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). Sua estratégia de ação social tem como referência a Lei Orgânica de Assistência Social (LOAS).



POR UM FUTURO MELHOR

*Os princípios institucionais da Gol de Letra,
contra a perpetuação da desigualdade social*

VISÃO

Ser reconhecida como organização que desenvolve e dissemina práticas para a transformação social.

MISSÃO

Contribuir para a formação educacional e cultural de crianças e jovens para que possam atuar com autonomia na transformação de sua realidade.

VALORES

Dignidade, fraternidade, perseverança e solidariedade.

“Nossos programas favorecem desenvolvimento sociopolítico e cultural, por meio de um acolhimento que contempla a história de vida das crianças, dos jovens e das famílias que integram a comunidade.”



QUEM FAZ A GOL DE LETRA

*Um trabalho baseado na constante
interação de todos os envolvidos*



Educandos



Mediadores
e monitores



Assistentes sociais



Agentes sociais



Profissionais da instituição



Comunidade

ONDE A FUNDAÇÃO ESTÁ

Ela atua em duas comunidades socialmente vulneráveis

CIDADE
São Paulo (SP)

BAIRRO
Vila Albertina

ATUAÇÃO

- Programa Virando o Jogo.
- Programa Jogo Aberto.
- Programa de Jovens.
- Programa Comunidades.



Educadores

CIDADE
Rio de Janeiro (RJ)

BAIRRO
Caju

ATUAÇÃO

- Programa Dois Toques.
- Projeto Gol de Trabalho.
- Projeto Gol de Cultura.
- Programa Comunidades.



Famílias



Voluntários

VILA ALBERTINA

O território da Gol de Letra em São Paulo

A Fundação Gol de Letra atua no microterritório da Vila Albertina, desde sua criação, ciente de que o desenvolvimento local necessita de participação, engajamento e fortalecimento de diferentes atores sociais. Seu papel é **contribuir para o desenvolvimento local e para que as demandas da população sejam atendidas**. Por esse motivo, o diálogo com as autoridades instituídas é de extrema importância na tentativa de contribuir para os avanços das políticas públicas e os índices sociais na região.

A Vila Albertina é um bairro periférico de São Paulo localizado no distrito de Tremembé, na Zona Norte da cidade. Segundo cálculos da Fundação Seade, ele apresenta índice muito alto de vulnerabilidade e risco social⁽¹⁾. São características da Vila Albertina a grande concentração de famílias jovens ou chefiadas por mulheres, com baixos níveis de renda e de escolaridade, e a presença significativa de crianças pequenas – fatores que acentuam a vulnerabilidade do bairro e, conseqüentemente, dificultam ainda mais o rompimento da condição de pobreza.

(1) Índice Paulista de Vulnerabilidade Social: nível 1 (nenhuma vulnerabilidade); nível 2 (vulnerabilidade muito baixa); nível 3 (vulnerabilidade baixa); nível 4 (vulnerabilidade média); nível 5 (vulnerabilidade alta); nível 6 (vulnerabilidade muito alta).

O Tremembé tem uma população de quase 200 mil habitantes⁽²⁾ que está distribuída numa área de 56 km². Na Vila Albertina, a maior parte dos domicílios está localizada em “favelas”, com moradias precárias construídas em loteamentos irregulares ao longo do Parque da Cantareira e em áreas de risco. As “favelas” atendidas pela Gol de Letra são:

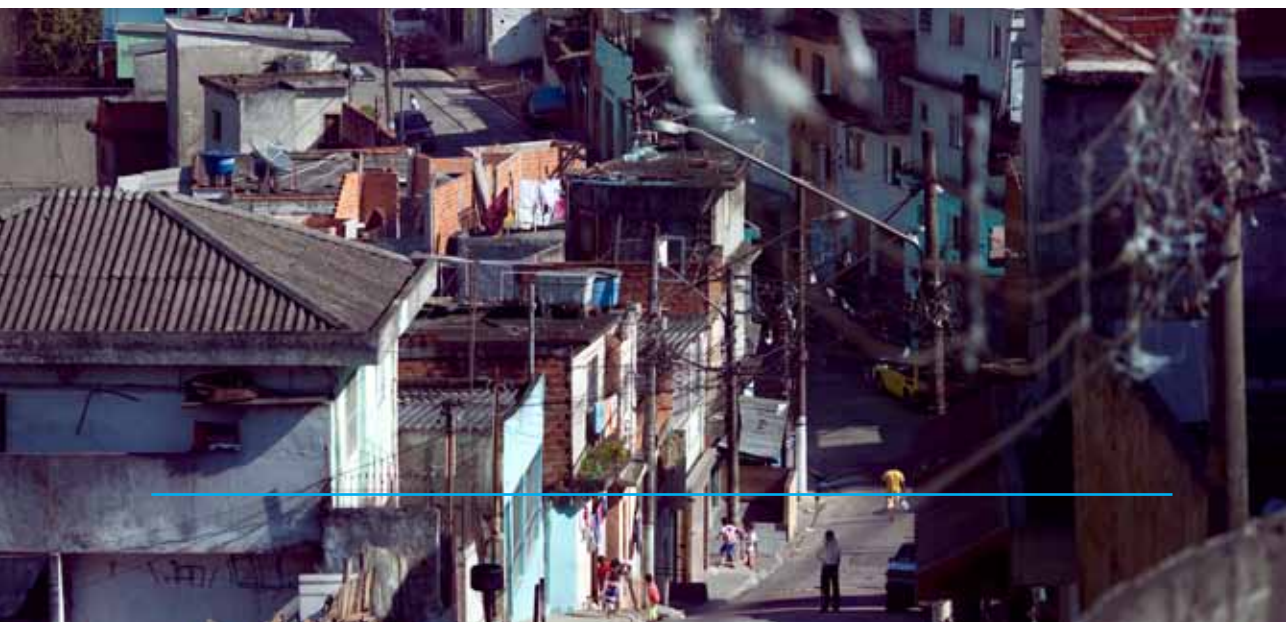
- Comunidade V.
- Aterro Sanitário.
- Bento da Rocha.
- Albertina V.
- Dayse (Jardim Santo Alberto).
- Boiçucanga (Jardim Yara).
- Cemitério do Horto.
- Andrade Duquet.

(2) Censo IBGE 2010.

A exemplo de outros bairros da periferia de São Paulo, a Vila Albertina apresenta baixos índices de desenvolvimento social, decorrentes da pobreza e do precário acesso aos serviços públicos. A esse contexto, somam-se ainda o fenômeno da violência, a baixa qualidade da educação pública e a dificuldade de garantir outros direitos voltados à infância e juventude, como saúde, esporte e cultura.

A rede de assistência social no distrito do Tremembé se mostra insuficiente. Hoje, ela é composta de seis Centros para Crianças e Adolescentes (760 vagas para crianças de 6 a 14 anos), um Centro de Desenvolvimento Social e Produtivo (120 vagas para jovens), uma unidade do Serviço de Apoio Social às Famílias (em processo de implementação, com meta de atendimento a mil famílias), um Núcleo de Medida Socioeducativa em Meio Aberto (120 vagas), um Centro para Juventude I (120 vagas para jovens de 15 a 17 anos), um Centro para Juventude I e II (150 vagas para jovens de 15 a 24 anos) e dois Núcleos de Convivência para Idosos (320 vagas para pessoas a partir de 60 anos).

Com base no histórico de atuação da Gol de Letra na Vila Albertina, pode-se afirmar que a população lida com a ausência de locais de lazer e cultura. Existem na região apenas dois centros esportivos e uma casa de cultura que, embora ofereçam atividades diversificadas e gratuitas, estão localizados próximos a bairros mais nobres da região.



São problemas identificados no bairro:

- Oferta insuficiente de espaços educativos, esportivos e culturais que possam interagir com a escola pública.
- Carência de programas que respondam às necessidades de aprendizagem e desenvolvimento de crianças, adolescentes e jovens vulnerabilizados pela pobreza e pela situação de exclusão social e cultural.
- Dispersão e fragilidade de ações comunitárias organizadas que promovam a proteção da infância e da juventude.

Durante os 13 anos de atuação na Vila Albertina, a Gol de Letra investiu em um diagnóstico territorial que não se ateu apenas aos dados populacionais e geográficos. A instituição verificou também as relações comunitárias existentes e suas potencialidades para o desenvolvimento local. Esse olhar ampliado da rede social promove o diálogo, a reflexão e a construção de ações conjuntas entre poder público, organizações sociais, grupos mobilizados, movimentos sociais, lideranças locais e moradores.

VÍNCULOS DE CONFIANÇA

*Sem eles, os projetos da
Gol de Letra não existiriam*

Quando chegou à Vila Albertina, em 1999, a Fundação Gol de Letra encontrou um cenário flagrante de exclusão social: população desassistida em suas necessidades mais básicas e cotidiano marcado pela cultura de violência – resultado de uma história de ocupações irregulares, alto índice de desemprego e tráfico de drogas. Diante desse quadro, a fundação optou por consolidar vínculos de confiança com moradores, líderes, diretores de escola, Conselho Tutelar e entidades sociais. Facilitou-se, assim, a constituição de parcerias com a população – fundamentais para a implementação de seus primeiros projetos. E foi possível conhecer melhor as necessidades e potencialidades dos moradores e da comunidade.



*Oferta insuficiente
de espaços educativos:
em todo o distrito,
existem apenas dois
centros desportivos
e um centro cultural*



EDUCAÇÃO INTEGRAL E O PROGRAMA VIRANDO O JOGO



A Fundação Gol de Letra corrobora o debate e os esforços para um novo formato de escola pública. A instituição acredita que educação de qualidade, além de direito fundamental, é um dos pilares para a construção de um país socialmente menos desigual. Reverter o atual quadro do ensino público no Brasil implica mobilizar o governo e a sociedade civil na garantia de **políticas que promovam o desenvolvimento humano** – entre elas, a Educação Integral.

Com esse objetivo, o time de gestores e coordenadores da Gol de Letra debateu, durante uma série de oficinas, as tendências de Educação Integral⁽¹⁾. Como ponto de partida, a equipe revisitou a trajetória e os avanços conquistados nesse campo – com base nos conceitos de Educação Democrática elaborados pelo educador Anísio Teixeira, na metade do século 20; nos marcos legais da Lei de Diretrizes e Bases (LDB), consolidados nos anos 1990; na Constituição Federal, promulgada em 1988; no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), referendado em 1990; e na Lei Orgânica da Assistência Social (LOAS), editada em 1993.

Nesse momento de análise do contexto teórico, a fundação pôde também resgatar a própria concepção do Programa Virando o Jogo – que, apesar de ser uma proposta diária no contraturno escolar, já era entendida como uma intervenção que pressupunha muito mais que uma simples jornada de tempo integral para as crianças atendidas. O primeiro programa de Educação Integral a ser implementado pela instituição, em 1999, o Virando o Jogo abriu o caminho para a concretização do sonho de **transformação social** dos fundadores da Gol de Letra: Raí e Leonardo.

(1) Tendências para Educação Integral (Fundação Itaú Social – Cenpec, São Paulo, 2011).



MARCOS LEGAIS

*Legislações que orientam
a Fundação Gol de Letra*

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (1990)

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

A garantia de prioridade compreende: a) Primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias; b) Precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública; c) Preferência na formulação e na execução das políticas sociais; d) Destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas à proteção à infância e à juventude.

LEI ORGÂNICA DA ASSISTÊNCIA SOCIAL (1993)

A assistência social, direito do cidadão e dever do Estado, é Política de Seguridade Social não contributiva, que provê os mínimos sociais, realizada por meio de um conjunto integrado de ações de iniciativa pública e da sociedade, para garantir o atendimento às necessidades básicas.

A assistência social realiza-se de forma integrada às políticas setoriais, visando ao enfrentamento da pobreza, à garantia dos mínimos sociais, ao provimento de condições para atender contingências sociais e à universalização dos direitos sociais.

LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO (1996)

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

O VIRANDO O JOGO COMO PROPOSTA DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

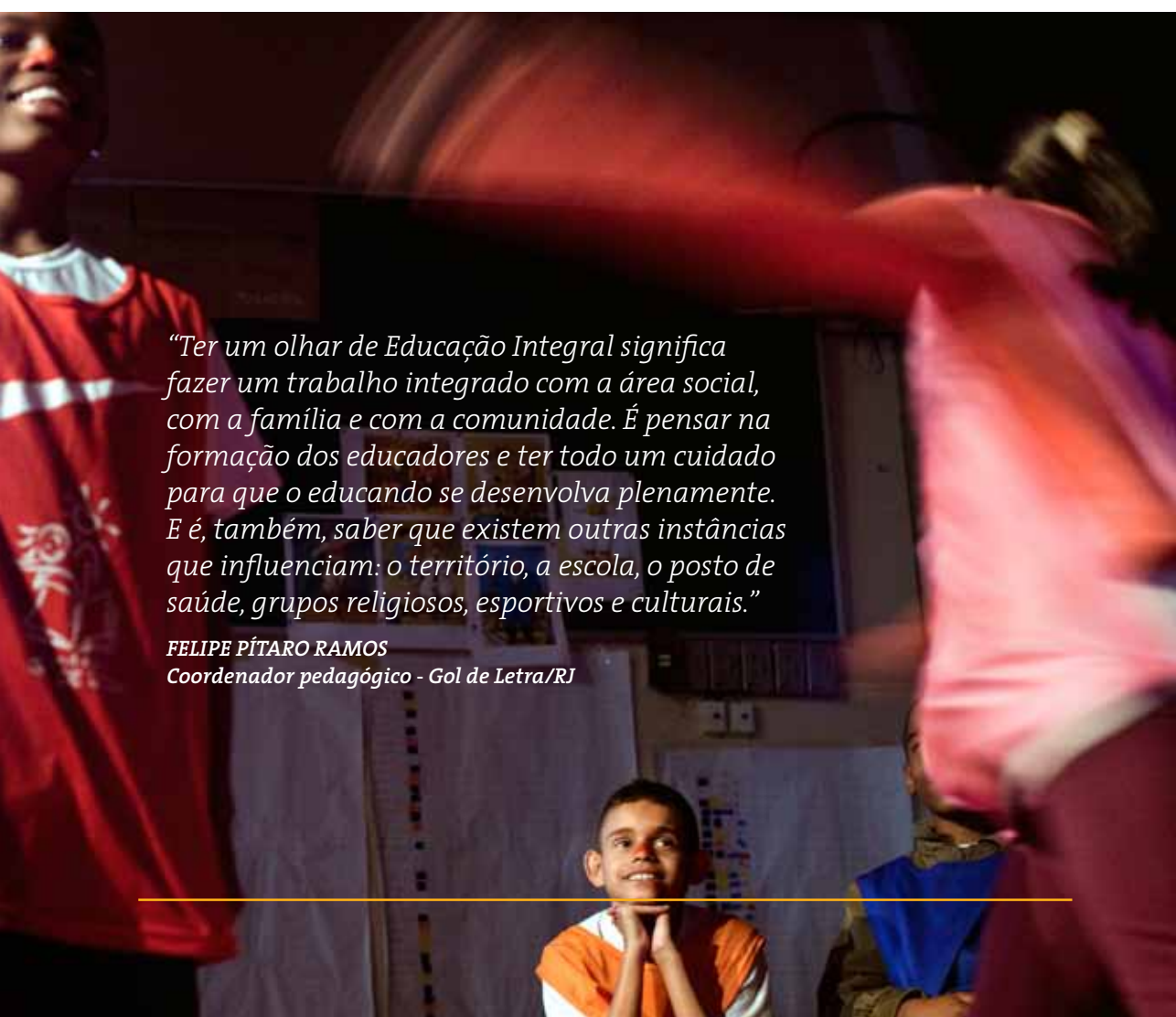
O Programa Virando o Jogo é uma proposta consolidada de Educação Integral baseada na **dupla proteção de direitos** promovida por práticas educacionais e de assistência social, atuando em parceria com outros atores sociais do poder público local e da comunidade. Seu foco de atuação é o micro-território (a Vila Albertina), uma vez que:

- A instituição está presente em um bairro periférico de São Paulo em situação de vulnerabilidade social.
- Ela conhece e interage com as redes sociais da comunidade, compreendendo questões relacionadas a abrangência territorial, diversidade, situações de vida dos moradores e suas influências culturais.
- Seus projetos e programas são intervenções sociais que não substituem o Estado, mas dialogam com o poder público em suas diferentes esferas e, em particular, com as escolas da região – evidenciando o trabalho cooperativo entre parceiros locais ou intersetoriais na garantia dos direitos do cidadão.
- A fundação desenvolve práticas de Educação Integral e se consolida como proposta de dupla proteção, promovendo a interação entre educação e assistência social.

Além do Virando o Jogo, outras iniciativas da instituição focadas na Educação Integral foram realizadas em parceria com escolas públicas tanto da Vila Albertina, em São Paulo, quanto do Caju, no Rio de Janeiro. Dessas experiências, a Fundação Gol de Letra tirou aprendizados valiosos para quem deseja **construir coletivamente** junto às escolas da rede pública. Entre eles, destacam-se:

- Escuta ativa e flexibilidade são fundamentais no alinhamento de concepções aparentemente distintas entre a instituição e a escola pública, para que seja possível ter uma rede de conhecimentos, práticas e habilidades sociais que sejam frutos dos diálogos entre os diferentes profissionais envolvidos.

-
- A mobilização de diferentes atores sociais em torno de objetivos comuns só é possível por meio de mecanismos de participação e diálogo constante com o poder público (seja ele municipal, estadual ou federal).
 - Conhecer a estrutura de funcionamento da escola pública e cultivar um bom relacionamento com seus gestores é importante para que se possa exercitar a decisão conjunta e a construção coletiva, facilitando, assim, a identificação de oportunidades e a solução de problemas.



“Ter um olhar de Educação Integral significa fazer um trabalho integrado com a área social, com a família e com a comunidade. É pensar na formação dos educadores e ter todo um cuidado para que o educando se desenvolva plenamente. E é, também, saber que existem outras instâncias que influenciam: o território, a escola, o posto de saúde, grupos religiosos, esportivos e culturais.”

FELIPE PÍTARO RAMOS
Coordenador pedagógico - Gol de Letra/RJ

O Virando o Jogo foca suas ações na **educação e na proteção social de 240 crianças e adolescentes com idade entre 7 e 14 anos**. Simultaneamente ao trabalho desenvolvido com esses educandos, ocorre a formação de 32 jovens de 15 a 20 anos como mediadores e monitores. As famílias dos participantes também são atendidas – complementando os “sujeitos” dessa intervenção de proteção social básica que circula entre educação e assistência social.

O programa oferece – diariamente e no contraturno escolar – atividades de expressão oral, escrita, corporal, artística e cultural. Os participantes são selecionados de acordo com o grau de vulnerabilidade social e risco, seguindo critérios da Política Nacional de Assistência Social (PNAS) e das suas proteções afiançadas. Como ocorre com todos os programas da instituição, a proposta está fundamentada na proteção social básica e tem como missão prevenir situações de risco por meio do desenvolvimento e do fortalecimento de vínculos familiares e comunitários.

As ações socioeducativas têm como objetivo **ampliar o repertório dos participantes e diminuir os fatores de vulnerabilidade e risco social** (inclusive as iniciativas direcionadas às famílias, que visam fortalecer e empoderar o núcleo familiar, promovendo o desenvolvimento de contextos de proteção familiar, escolar e comunitário).



A SISTEMATIZAÇÃO DO PROGRAMA

Para a Fundação Gol de Letra, sistematizar é produzir conhecimento a partir de um **processo coletivo de reflexão, registro e ordenamento da experiência prática**, levando em consideração seu contexto social. A sistematização do Programa Virando o Jogo inicia um ciclo de investimento da instituição na gestão do conhecimento. A Gol de Letra acredita que disponibilizar aprendizagens e saberes sobre Educação Integral é abrir caminho para o fortalecimento de propostas que visam à garantia de direitos – contribuindo, assim, para a reversão da desigualdade social e a proteção de crianças e adolescentes.

Primeira proposta social colocada em prática pela fundação, o Virando o Jogo funcionou como uma espécie de laboratório para os demais programas e projetos desenvolvidos em São Paulo e no Rio de Janeiro. Nos próximos capítulos desta publicação, está registrada a metodologia elaborada e fortalecida na experimentação cotidiana junto aos participantes, em paralelo ao pensar reflexivo da instituição durante toda sua história na Vila Albertina.

Ao longo do processo de sistematização, que durou 12 meses, realizaram-se 10 oficinas coletivas, 13 entrevistas individuais e 2 grupos focais. Foram essas as principais fontes de informação utilizadas aqui. O trabalho envolveu principalmente a coordenação do programa, seus educadores e suas assistentes sociais. Já os grupos focais – técnica de investigação qualitativa que usa sessões em grupo como fóruns facilitadores da expressão de opiniões – foram empregados como ferramentas para o levantamento das percepções dos educandos sobre as práticas do programa.

FERRAMENTA
*Veja um exemplo
de matriz de
avaliação e
monitoramento
(anexo 1).*

Paralelamente à realização de oficinas, entrevistas e grupos focais, foi feita uma análise das publicações anteriores e de documentos institucionais produzidos no período de 1999 a 2011 (relatórios de atividades, informações disponíveis no site institucional, registros, instrumentos de avaliação internos e relatórios avaliativos externos, entre outros).

Essa análise foi uma parte importante da sistematização porque os documentos analisados explicitam a opinião e as aprendizagens de crianças, adolescentes, jovens e famílias – funcionando como fontes de informação e **validação dos conhecimentos e aprendizagens do programa**.

Com a intenção de tornar conhecimentos e aprendizagens institucionais acessíveis a empreendedores sociais de outras realidades e contextos, a sistematização identificou e ordenou os principais pilares da metodologia e suas ferramentas cotidianas. Dessa forma, a presente publicação deseja compartilhar “como e porquê” as práticas do Programa Virando o Jogo foram desenhadas e concebidas da maneira como se apresentam hoje. Sendo assim, os principais objetivos deste trabalho são:

- Fortalecer os resultados institucionais da Fundação Gol de Letra e contribuir para a visibilidade e o reconhecimento de boas práticas de Educação Integral.
- Estimular uma cultura de gestão do conhecimento no terceiro setor, começando pela própria instituição.
- Dar visibilidade às inovações e aprendizagens desenvolvidas nas práticas cotidianas do programa, estimulando e inspirando outros projetos sociais.
- Contribuir para o debate sobre Educação Integral no País.
- Subsidiar a construção de novos formatos de atuação, que possam se configurar como propostas inovadoras em diferentes contextos sociais ou, até mesmo, referências para políticas públicas.

Em sintonia com o trabalho de sistematização, aconteceu ainda uma avaliação formativa – isto é, um processo criterioso de análise da coesão entre objetivos, estratégias e resultados. Ela identificou desafios ou pontos de atenção para o programa, contribuindo, assim, com o replanejamento e a criação de novos procedimentos. Embora tenham sido iniciativas distintas, a sistematização e a avaliação formativa caminharam juntas. Além de possibilitar o registro dos conhecimentos produzidos durante toda a trajetória do Virando o Jogo, os dois processos forneceram subsídios para a qualificação do programa.

A group of five people are sitting in a circle on a polished wooden floor. In the foreground, a woman with dark hair tied back is seen from the side, wearing a dark jacket. To her left, a man in a dark shirt sits with his hands clasped. Further left, another man in a grey long-sleeved shirt is writing in a notebook. In the background, a woman in a light-colored cardigan sits with her hand to her face, looking towards the group. The room has several wooden stools scattered around, and the overall atmosphere is one of collaborative learning.

*Educadores do
Virando o Jogo:
compartilhando
boas práticas de
Educação Integral*



CONHECIMENTOS E APRENDIZAGENS

Proposta pedagógica

Proposta social

A equipe do programa

1. PRINCÍPIOS EDUCACIONAIS

A equipe pedagógica da Fundação Gol de Letra percorreu muitos caminhos para chegar ao atual formato de atuação. Cada passo aconteceu no seu tempo, e a consolidação de seus princípios educacionais não se fez em um dia. Com o Virando o Jogo não foi diferente. Como o programa nasceu fundamentado na premissa de que **educador e educando devem trabalhar de maneira integrada**, nem todas as ações puderam ser implementadas com facilidade ou rapidez – até porque sua proposta é fugir de certos aspectos historicamente associados à educação tradicional, tais como hábitos culturais competitivos (é preciso vencer e ser o melhor), questões de gênero (meninos e meninas que não experimentam relações de equidade), solução de conflitos (por meio da violência em detrimento do diálogo), ausência das famílias no ambiente de aprendizagem e muitas outras improbidades que dificultam a construção de uma metodologia de trabalho pacífica e democrática.

O objetivo do Virando o Jogo é **estabelecer uma rede de saberes e práticas político-pedagógicas que associe a aprendizagem à participação crítica**, estimulando entre seus participantes atitudes mobilizadoras e transformadoras. Na busca por esse resultado, o trabalho cooperativo desempenha um papel de extrema importância, pois garante que as propostas encontrem maior receptividade entre as crianças, os adolescentes, as famílias e a comunidade da Vila Albertina. Sendo assim, a Gol de Letra optou pela abordagem didática disseminada pela Unesco, que enxerga a educação sustentada por quatro pilares:

- Aprender a conhecer (abertura para o conhecimento).
- Aprender a fazer (foco nas competências e na execução).
- Aprender a conviver (exercício da cidadania e do respeito).
- Aprender a ser (papel do cidadão e projeto de vida).

Com base nesses conceitos, a instituição definiu seus princípios educacionais e constatou que, além de valorizar a aprendizagem e a convivência, o aspecto multiplicador seria fundamental na implementação de sua proposta de Educação Integral. Decidiu-se, assim, **valorizar a capacidade dos participantes como multiplicadores de atitudes e conhecimentos**. Os resultados obtidos em mais de uma década de atuação na Vila Albertina demonstram que a Gol de Letra acertou ao escolher esse caminho desde o início. Hoje, as diretrizes que norteiam seus programas e projetos institucionais estão consolidadas. São elas:

- Aprender (ampliação do repertório cultural e educacional).
- Conviver (desenvolvimento de valores éticos e morais e regras de convivência).
- Multiplicar (formação de agentes multiplicadores de conhecimentos e atitudes).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

*Referências que nortearam
a qualificação do programa*

Vários autores serviram de referência para a Fundação Gol de Letra na definição de sua proposta educacional – fundamentada no contexto sócio-histórico-cultural dos educandos e na interação entre eles e o educador. Um desses autores é Paulo Freire, que, ao criar o conceito de Educação Popular, contribuiu para o resgate do processo pedagógico como ato político e exercício da cidadania (mediante a valorização dos saberes de todos os sujeitos envolvidos). Outros teóricos também contribuíram para a compreensão de como acontece a aprendizagem ou qual é seu papel na sociedade, entre eles: Jean Piaget, Lev Vygotsky, Henri Wallon, Edgar Morin, Yves de La Taille, John Dewey e Emília Ferreiro. Todos são referências que estimularam – e continuam estimulando – os debates para a qualificação do Virando o Jogo.

Proposta pedagógica

O PROGRAMA VIRANDO O JOGO

OBJETIVO

- Ampliar o repertório educacional, cultural e social de crianças e adolescentes e promover a autonomia e o exercício da cidadania.

ALVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver aprendizagens de expressão oral, escrita, artística e corporal.
- Estimular o desenvolvimento de competências básicas para a vida social.
- Fortalecer os vínculos familiares dos educandos e o empoderamento das famílias.
- Aprimorar competências pessoais e habilidades específicas de adolescentes e jovens entre 15 e 20 anos para atuação como mediadores e monitores junto às crianças e adolescentes atendidas pelo programa.
- Promover ações de aproximação com as escolas públicas nas quais os participantes estudam.



BONS RESULTADOS

*Benefícios proporcionados a crianças,
adolescentes e jovens atendidos pelo programa⁽¹⁾*

APRENDER

- Os participantes do Virando o Jogo conectam informações e fortalecem as relações entre os conhecimentos de diferentes áreas.
- Ampliam o repertório cultural, educacional e corporal.
- Vivenciam a oportunidade de escolher atividades de acordo com seus interesses, assim como a tomada de decisões no cotidiano.
- Experimentam e aprendem de diferentes formas e em diferentes áreas (trabalho interdisciplinar).
- Descobrem diferentes formas de aprender, brincar, cantar, dançar e contar histórias.

CONVIVER

- Os participantes do Virando o Jogo exercitam a autonomia e são estimulados a pensar antes de agir em diferentes situações do cotidiano.
- Apresentam mudanças positivas de comportamento nos cuidados consigo mesmo e com os outros.
- Experimentam constantemente momentos de escuta e fala, nos quais existe respeito ao outro.
- Vivenciam atendimentos de mediação de conflitos, nos quais o diálogo é a principal ferramenta.
- São estimulados a integrar suas famílias – e outros atores sociais locais – nas atividades promovidas pela Fundação Gol de Letra.

MULTIPLICAR

- Os participantes do Virando o Jogo exercitam o trabalho em grupo e o senso comunitário.
- Eles mudam suas atitudes no dia a dia, passando a conviver melhor com a diversidade e multiplicando essas atitudes para outros ambientes sociais.
- Os jovens monitores e mediadores formados pelo programa aprendem a compartilhar conhecimentos e transformam-se em referências de comportamento para os participantes mais novos.
- Eles conseguem ampliar o conhecimento dos direitos sociais e políticos, mobilizando outros agentes da comunidade pela garantia de direitos.

(1) Resultados constatados pela sistematização e respaldados por avaliação externa, feita entre 2005 e 2007 pela empresa BeCAP – Consultoria, Avaliação e Pesquisa.

2. COMO O VIRANDO O JOGO FUNCIONA

A Fundação Gol de Letra oferece às 240 crianças e adolescente atendidas pelo programa **conteúdos em diferentes linguagens e adequados a cada faixa etária**. Isso significa

LEITURA E ESCRITA

7 A 14 ANOS

- Língua Portuguesa (leitura, escrita e oralidade).
- Estilos literários.
- Vida e obra de escritores e artistas.

ARTES PLÁSTICAS

7 A 14 ANOS

- História da arte e artistas representativos.
- Repertório cultural (museus, exposições e locais que apresentam arte na cidade).
- Técnicas de artes plásticas.

INFORMÁTICA

7 A 14 ANOS

- Ferramentas de pesquisa e internet.
- Ferramentas para produção de textos e ilustrações.



CAPOEIRA

7 A 12 ANOS

- História da capoeira.
- Capoeira de angola e capoeira-regional.
- Técnicas de capoeira.

MÚSICA

7 A 12 ANOS

- Iniciação musical.
- Ritmos brasileiros.
- Construção de instrumentos com sucata.
- Noções básicas de música (melodia, ritmo, timbre, afinação, sons e ruídos).

que cada turma tem uma grade de horários e atividades específicas. Algumas linguagens, porém, são comuns à grade de todos os educandos.



BRINQUEDOTECA E JOGOTECA

7 A 12 ANOS

- Jogos de regra.
- Jogos simbólicos.
- Jogos de cooperação.
- Brincadeiras populares.

MEDIAÇÃO DE LEITURA

7 A 11 ANOS

- Mediação de Leitura.
- Literatura infantojuvenil.
- Literatura brasileira.



TEATRO

9 A 13 ANOS

- Formas e estilos da linguagem teatral.
- Técnicas de improvisação e atuação cênica.
- Papéis e funções na montagem teatral.

EDUCAÇÃO FÍSICA

7 A 12 ANOS

- Jogos populares e brincadeiras.
- Jogos esportivos e adaptados.
- Jogos cooperativos e trabalho em equipe.
- Experimentação de gestos motores.

SEXUALIDADE

13 A 14 ANOS

- Corpo, aspectos biológicos e culturais.
- Métodos contraceptivos, DST e Aids.
- Prevenção e qualidade de vida.

DANÇA

7 A 12 ANOS

- Técnicas de expressão corporal.
- Danças brasileiras.
- Percussão corporal.
- Elementos de dança (partes do corpo, níveis, dinâmicas e planos).

Proposta pedagógica

QUEM SÃO OS PARTICIPANTES DO PROGRAMA VIRANDO O JOGO?

Crianças, adolescentes e jovens moradores da Vila Albertina, oriundos de famílias em situação de vulnerabilidade ou risco social e estudantes da rede pública de ensino:

- Crianças e adolescentes de 7 a 14 anos.
- Jovens de 15 a 21 anos.

Além disso, o Virando o Jogo tem como outros participantes os pais ou responsáveis pelas crianças e jovens atendidos e os moradores da comunidade da Vila Albertina.

COMO ACONTECE O ACOLHIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES?⁽²⁾

(2) Adequações podem ser feitas em função das características de cada educando. Sendo assim, idade não é o único fator que determina a turma de uma criança ou adolescente.

ATENDIMENTO EM DOIS PERÍODOS

- Matutino – 7h30 às 11h30.
- Vespertino – 13h30 às 17h30.

4 HORAS DIÁRIAS

- Contraturno escolar.

20 PARTICIPANTES POR TURMA

- 120 crianças/adolescentes por período.
- 240 crianças/adolescentes no total.

12 TURMAS DIVIDIDAS POR FAIXA ETÁRIA

- 6 turmas por período.

16 MONITORES E MEDIADORES POR PERÍODO

- 32 jovens no total.

CONSTITUIÇÃO ETÁRIA DAS TURMAS

- Turmas 1 e 2 – 7 a 10 anos.
- Turmas 3 e 4 – 10 a 12 anos.
- Turmas 5 e 6 – 12 e 14 anos.

QUAL É A ROTINA DOS EDUCANDOS?

ATIVIDADES	OBJETIVOS
Roda de conversa 20 minutos	Estreitar vínculos afetivos e proporcionar diálogo para a criação de regras de convivência entre o grupo e os educadores.
Aula 1 50 minutos	Aprendizagem nas áreas específicas.
Aula 2 50 minutos	Aprendizagem nas áreas específicas.
Lanche 15 minutos	Alimentação orientada por nutricionista.
Higiene bucal 10 minutos	O trabalho de escovação dos dentes é entendido como um processo educacional, para a compreensão da importância dos cuidados com a dentição.
Aula 3 ou oficina ⁽³⁾ 50 minutos	Aprendizagem nas áreas específicas (segundas, quintas e sextas-feiras) ou oficinas (terças e quartas-feiras).
Socialização 45 minutos	Momento lúdico e recreativo no qual crianças e adolescentes escolhem atividades como jogoteca, jogos na quadra, leitura, brincadeiras de rua e música.

FERRAMENTA
Conheça
uma grade
de atividades do
Virando o Jogo
(anexo 2)

(3) As oficinas são atividades de livre escolha. Nesse espaço de aprendizagem as crianças de 7 a 14 estão agrupadas de acordo com seu interesse.



3. ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR

O Virando o Jogo propicia um ambiente de aprendizagem diferenciado. Como espaço educativo, o programa oferece **diversidade de linguagens** (Leitura e Escrita, Artes Plásticas, Informática, Educação Física, Dança, Música, Brinquedoteca e Jogoteca, Capoeira, Teatro, Mediação de Leitura e Sexualidade), com a intenção de despertar o interesse dos educandos e ampliar ao máximo seu repertório. Para que essas atividades promovam o pleno desenvolvimento de cada criança ou adolescente, no entanto, é preciso que elas dialoguem entre si, capacitando na tarefa de conectar conhecimentos. O que garante o diálogo entre as diferentes linguagens é a abordagem interdisciplinar.

A interdisciplinaridade é facilitada pela escolha de um tema anual válido para todos os educandos, independentemente da faixa etária. Com a adoção de um assunto a ser explorado o ano inteiro, criam-se inúmeras chances de **diálogo entre as várias atividades**. Exemplo: “cultura nordestina”, tema escolhido em 2005. Enquanto um grupo de crianças se interessava por literatura de cordel nas aulas de Leitura e Escrita, outro demonstrava interesse por repentes durante as aulas de Música – uma oportunidade de trabalho interdisciplinar.

Além de oferecer uma lógica de aprendizagem muitas vezes diferente da verificada na escola, o tema anual estimula o **acesso ao conhecimento** e investe no **prazer em aprender**, aguçando a curiosidade. Ele amplia a visão de mundo dos educandos e caminha sempre em paralelo ao desenvolvimento dos conteúdos – sejam eles de Leitura e Escrita, Educação Física ou qualquer outra linguagem.



INTERDISCIPLINARIDADE

Seu impacto no processo de aprendizagem é positivo porque:

- Qualifica a relação educador-educando e promove a aprendizagem significativa – aquela que permite ao educando relacionar conhecimentos adquiridos com o que ele já sabia e usá-los em contextos diferentes daqueles em que os aprendeu.
- Propicia o desenvolvimento da autonomia e a construção de conhecimentos de distintas áreas do saber – por meio da busca de informações significativas para a compreensão, a representação e a resolução de uma situação-problema.
- Proporciona a crianças e jovens uma oportunidade de aprender a fazer planejamentos com o propósito de transformar ideias em realidade.
- Compartilha uma aprendizagem com sentido, partindo de questões ou situações reais e contextualizadas, que interessem ao educando.

FERRAMENTA

Conheça a estrutura de construção de um projeto interdisciplinar (anexo 3).

TEMA ANUAL

Ele facilita o aprendizado dos educandos porque:

- Tem origem em ideias iniciais, vontades e expectativas das crianças e dos adolescentes atendidos pelo Programa Virando o Jogo.
- É o principal instrumento de planejamento, reflexão e registro da prática dos educadores.
- Proporciona aos educandos condições para a conquista da autonomia.
- Tem algo pessoal e, como todo ato educativo, traz a experiência daqueles que o elaboraram – suas dúvidas, certezas e paixões.



A VISÃO DOS EDUCADORES

*Conclusões extraídas
do processo de sistematização*

Na avaliação dos educadores, a proposta educacional do Virando o Jogo só se concretiza porque é aplicada de maneira integrada e interdisciplinar, conectando atividades e pessoas. Para que o aprendizado seja efetivo, o programa é pautado pelo atendimento às necessidades individuais de cada educando. O resultado é o fortalecimento de todos diante das situações que eles enfrentam em seu cotidiano. Os fatores mais importantes para que um trabalho interdisciplinar seja colocado em prática, de acordo com os educadores, são:

MANTER A MOTIVAÇÃO DOS EDUCANDOS

O desafio não se resume a “como ser interdisciplinar” e manter o diálogo entre as linguagens. É preciso tornar o tema anual motivador para as diferentes faixas etárias e, ao mesmo tempo, evitar que a aprendizagem fique repetitiva – já que todas as linguagens têm o mesmo ponto de partida.

DECOMPOR O TEMA ANUAL EM SUBTEMAS

Isso ajuda a adotar multiperspectivas de aprendizagem junto a educandos de diferentes idades. Na prática, o que ocorre é que as diferentes linguagens interagem não apenas por meio do tema anual, mas também em função de um desafio ou característica de cada turma.

ENTENDER O TEMA ANUAL COMO FACILITADOR

As oportunidades de trabalho interdisciplinar proporcionadas pelo tema anual devem ser aproveitadas, mas isso não significa “engessar” o planejamento. Ele deve ser visto pelos educadores sempre como um instrumento facilitador, não como obrigatoriedade.

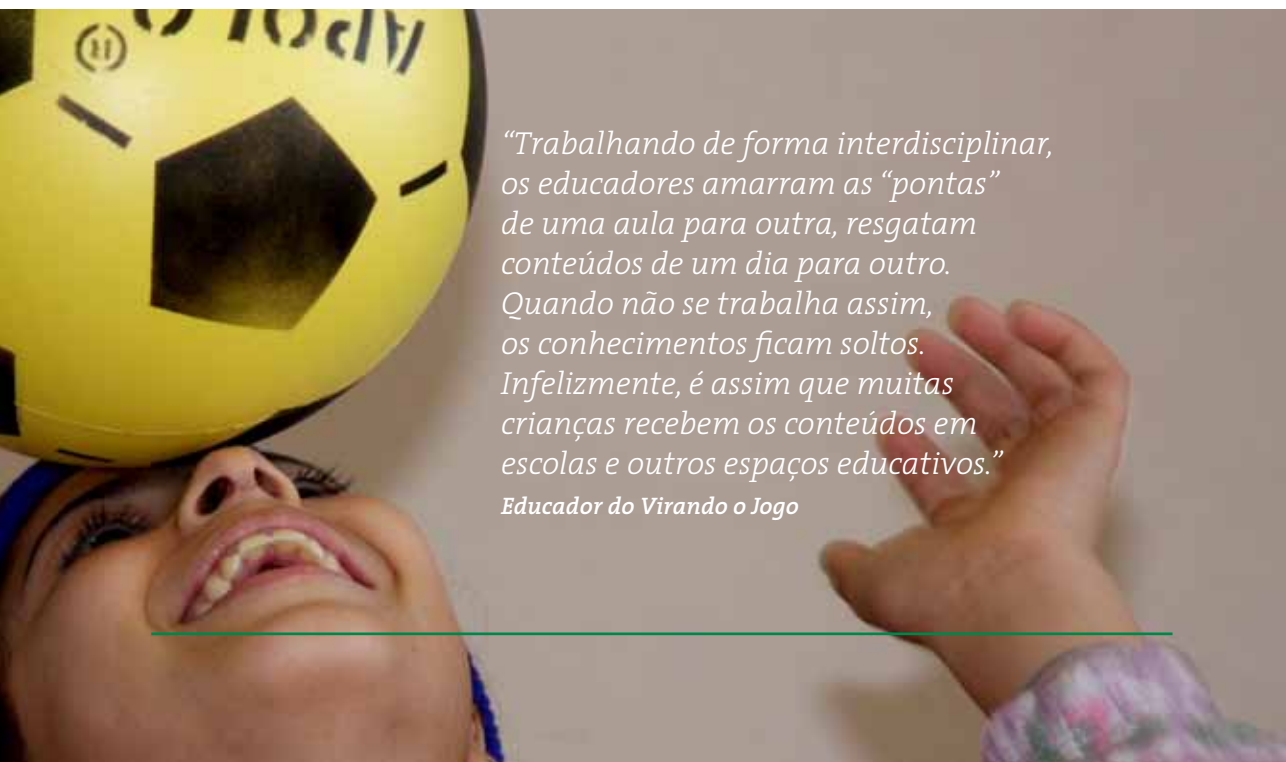
DIALOGAR COM OS OUTROS EDUCADORES

A grade de atividades deve ser pensada de modo a criar espaços de diálogo entre os educadores, o que só facilita ações conjuntas e interdisciplinares. As reuniões pedagógicas com toda equipe ou subgrupos também são importantes para efetivar uma proposta interdisciplinar por meio de planejamento compartilhado.

BOM PARA TODO MUNDO

*As vantagens do
trabalho interdisciplinar*

- Os educandos do Virando o Jogo aprendem mais sobre um mesmo assunto (o tema anual) e de maneiras diferentes (nas variadas linguagens).
 - É possível explorar conteúdos específicos de cada linguagem paralelamente ao tema anual. Dessa forma, evita-se uma visão fragmentada: os educandos fazem conexões e vivenciam uma aprendizagem mais harmônica e contextualizada.
 - Crianças e adolescentes ganham autonomia para acessar conhecimentos e capacidade de conectá-los, tecendo redes de saberes. Algumas dessas “pontes” são planejadas pelos educadores em função do tema anual. Outras acontecem no processo, conforme os educandos vão se sentindo mais autônomos no exercício do “aprender a aprender”.
 - Os educadores também saem ganhando com o processo de interdisciplinaridade, uma vez que ampliam seu conhecimento em outras linguagens, se aprofundam no tema anual e aprendem com a construção coletiva de conhecimentos.
-



“Trabalhando de forma interdisciplinar, os educadores amarram as “pontas” de uma aula para outra, resgatam conteúdos de um dia para outro. Quando não se trabalha assim, os conhecimentos ficam soltos. Infelizmente, é assim que muitas crianças recebem os conteúdos em escolas e outros espaços educativos.”

Educador do Virando o Jogo

A VISÃO DOS EDUCANDOS

*Conclusões extraídas
do processo de sistematização*

Nas narrativas de adolescentes de 13 e 14 anos do Virando o Jogo, coletadas durante a realização de grupos focais, aparecem com destaque duas características importantes da abordagem interdisciplinar:

OS JOVENS COMPREENDEM SEU CICLO ANUAL E A PROPOSTA DE INTERAÇÃO DO PROGRAMA

“Aqui no Virando o Jogo tem muita atividade diferente, mas tem também um ponto comum: todos os educadores trabalham o tema anual. Num ano é América Latina, por exemplo. No ano seguinte vai ser outra coisa.”

ELES IDENTIFICAM DIÁLOGO E TRANSFERÊNCIA DE CONHECIMENTOS ENTRE O PROGRAMA E A ESCOLA

“Cada ano tem um tema que a gente aprende, mas tem relação. Geografia e História eu aprendo aqui e na escola. Aqui a gente tá falando de América Latina e na escola tá falando das Américas... Central, do Sul...”



4. ARTE-EDUCAÇÃO

Os educadores do Programa Virando o Jogo refletem cotidianamente sobre a importância de vivências que estimulem os desenvolvimentos cognitivo, motor, emocional e de habilidades sociais, para que ocorra a **formação de indivíduos críticos e protagonistas de suas histórias**. Dentro desse ideal, a arte-educação ocupa um lugar de destaque. Investe-se na ideia de que **fazer arte é mais que saber usar as técnicas de uma linguagem artística**.

Embora o programa não tenha uma característica de organização curricular, com aulas ou atividades de conteúdos preestabelecidos, nada o impede de dialogar com fontes mais formais de educação, como os Parâmetros Curriculares Nacionais para Arte (PCN Arte). Segundo os arte-educadores do Virando o Jogo entrevistados durante o processo de sistematização, alguns dos posicionamentos do programa revelam total **convergência com conteúdos sugeridos pelos parâmetros curriculares**, entre eles:

- Prazer e empenho tanto na apreciação quanto na construção de formas artísticas.
- Interesse e respeito pela produção artística dos colegas e de outras pessoas.
- Disposição para realizar produções artísticas, expressando e comunicando ideias, sentimentos e percepções.
- Desenvolvimento de atitudes de autoconfiança nas tomadas de decisões em relação às produções pessoais.
- Posicionamentos pessoais em relação a artistas, obras e meios de divulgação das artes.
- Identificação e valorização da arte local e nacional.
- Respeito por obras e monumentos do patrimônio cultural.
- Reconhecimento da importância de frequentar instituições culturais nas quais obras artísticas estejam presentes.
- Valorização da capacidade lúdica, da flexibilidade e do espírito de investigação como aspectos importantes da experiência artística.

Proposta pedagógica

- Autonomia para fazer e apreciar arte.
- Estímulo e apreço ao compartilhamento de experiências artísticas e estéticas e manifestação de opiniões, ideias e preferências sobre a arte.
- Valorização da atitude de fazer perguntas relativas à arte.
- Atenção ao direito de liberdade de expressão e preservação da própria cultura.
- Interesse pela história da arte.



“Não acho que a arte, por si só, seja transformadora. Por isso, combino os fundamentos ‘apreciar’, ‘fazer’ e ‘contextualizar’. Apreciar e fazer sem contextualizar não necessariamente leva a criança a refletir. Uma preocupação é não deixar a Arte-Educação ficar só no fazer.” Educador de Teatro

5. PRODUTOS EDUCACIONAIS E CULTURAIS

A valorização do que as crianças e os adolescentes produzem durante as aulas, oficinas e demais atividades das quais participam acontece em feiras culturais, organizadas no fim do ano com o objetivo de **compartilhar com as famílias e a comunidade o aprendizado dos educandos**. São exposições e apresentações baseadas no tema anual e outras produções específicas de cada grupo de crianças/adolescentes. Os eventos já se tornaram tradicionais na comunidade.

FERRAMENTA

Veja exemplos de produtos educacionais e culturais (anexo 4).



“As feiras culturais têm um efeito muito importante na autoestima da criança. É nesse momento que ela mostra do que é capaz, vivencia o trabalho em grupo com os outros educandos e recebe o reconhecimento de amigos, familiares e educadores.” Coordenadora do Virando o Jogo

6. ADAPTAÇÃO DA PROPOSTA COM BASE NA FAIXA ETÁRIA

O Programa Virando o Jogo iniciou suas atividades, em 1999, oferecendo uma rotina comum a todas as crianças e adolescentes de 7 a 14 anos. Com o passar dos anos, no entanto, a equipe pedagógica percebeu que era necessário adotar **estratégias diferenciadas, de acordo com a faixa etária ou com as características de determinados educandos**.

Hoje, os mais velhos – 13 e 14 anos – frequentam o Virando o Jogo apenas três vezes por semana e têm um número menor de atividades (Leitura e Escrita, Informática, Artes Plásticas, Sexualidade e Educação Física). Em contrapartida, podem participar de outras iniciativas da Fundação Gol de Letra destinadas a essa faixa etária, como o Programa de Jovens e o Programa Jogo Aberto. São programas com foco cultural, esportivo ou de empregabilidade, que oferecem oficinas de Artes e Educomunicação, modalidades esportivas, elaboração de projetos comunitários, aprendizagens em marcenaria e outros projetos relacionados à formação profissional e ao desenvolvimento de um projeto de vida.

Essa rotina criada especificamente para os jovens de 13 e 14 anos é uma resposta à necessidade de **adequação à trajetória do educando** – que, nessa fase de transição da infância para a adolescência, geralmente descobrem novos interesses e, muitas vezes, preferem não frequentar a instituição todos os dias. Ao adequar o programa a essa realidade, a Gol de Letra respeita o desenvolvimento natural dos adolescentes sem deixar de oferecer propostas que atendam a suas necessidades. Outra medida importante nesse sentido foi agregar ao Virando o Jogo o tema sexualidade, por meio de oficinas desenvolvidas por agentes sociais.



A VISÃO DOS EDUCANDOS

*Depoimentos coletados
durante o processo de sistematização*

A adaptação da rotina com base na faixa etária agrada à maioria dos adolescentes de 13 e 14 anos atendidos pela instituição. Depoimentos coletados em grupos focais revelam que, em um primeiro momento, muitos afirmam que preferiam continuar frequentando o Virando o Jogo diariamente, mas todos reconhecem que essa adequação se deve à transição da faixa etária. Eles valorizam as atividades destinadas especificamente ao seu grupo (como as oficinas de Sexualidade) e se identificam com as atividades diferenciadas, pois experimentam a sensação de fazer coisas que os menores não podem.

“Acho certo vir menos dias quando você está na turma 6. É o último ano, a gente tem que se acostumar a vir menos na Gol de Letra. Em compensação, a gente pode fazer outras coisas também: tem o Jogo Aberto, cursos, o Programa de Jovens... Porque, quando você é da turma 6, pode participar de coisas diferentes, como as aulas de Sexualidade... É assim que funciona.”

Educando do Virando o Jogo

“Aqui tem oficina de Sexualidade e isso é bem importante, porque a gente precisa aprender. Você pode falar de sexo e entender que, se não usar camisinha, vai ter filho... E outras coisas.”

Educando do Virando o Jogo

“Aqui é muito bom, porque tudo é separado por idade. Na escola, tem gente de até 18 anos na minha sala. Eu gosto de ter coisas que faço porque quero, gosto e escolho, não porque eu sou obrigado.”

Educando do Virando o Jogo

“A gente é tratado de um jeito diferente e também tem que ajudar os menores. Antes, as turmas dos mais velhos mandavam em tudo e só eles jogavam bola. Agora, a gente administra, ajuda a organizar as coisas. A gente faz reunião com os representantes, conversa e vai conseguindo as coisas.”

Monitor do Virando o Jogo

SEXUALIDADE

Uma estratégia que agrega qualidade ao programa

Trabalhar sexualidade, prevenção e gênero com adolescentes é um desafio cada vez maior e necessário. Os jovens são bombardeados por estímulos e informações todo o tempo, por meios como a internet e a televisão, mas poucas dessas fontes se mostram confiáveis. Quando são, oferecem somente informação, sem proporcionar possibilidades de troca ou questionamento – tão necessários para as mudanças de atitude e comportamento no jovem.

Os agentes sociais (adultos multiplicadores formados pela instituição) desenvolvem diversas atividades em Sexualidade com públicos distintos atendidos pela Fundação Gol de Letra. Todas as ações são elaboradas levando-se em consideração a faixa etária desses públicos, para que as características específicas (diferentes etapas do desenvolvimento humano) sejam respeitadas e validadas.

As oficinas de Sexualidade estão previstas no cronograma de atividades, evidenciando a importância do tema diante da diversidade de propostas. Atuar com jovens e adolescentes em ações que envolvam sexualidade e prevenção é trabalhar diretamente com uma parcela da população que tem vida sexual ativa e é vulnerável a problemas como doenças sexualmente transmissíveis e gestação não planejada.

O tema é abordado de modo a favorecer a reflexão, partindo da perspectiva da garantia dos direitos, dos princípios de equidade em sexualidade e da saúde reprodutiva. Nas oficinas, o adolescente assume uma postura ativa frente à construção do saber, que se dá na relação entre agentes e jovens, seus saberes e suas dúvidas, priorizando um espaço de troca genuíno, que não objetiva a apresentação de respostas “prontas”, mas baseia-se no diálogo e na reflexão.

Também são utilizadas estratégias lúdicas e dinâmicas de grupo para estimular a participação de todos e, ao mesmo tempo, propiciar uma abordagem menos formal dos conteúdos. As ações em sexualidade e prevenção enfatizam a

diversidade de opiniões e escolhas, priorizando a construção de um clima agradável para que os adolescentes se sintam à vontade e estimulados para apresentarem suas dúvidas, sem constrangimentos, revelando o que sentem e pensam, desmistificando crenças, tabus e preconceitos.

Nossa abordagem do tema considera tanto os aspectos biológicos quanto questões psicoafetivas e socioculturais, sem deixar de levar em conta as influências econômicas, políticas e culturais na vida e na tomada de decisão dos adolescente. Criar espaços de discussão e reflexão sobre sexualidade e saúde reprodutiva é um recurso para trabalhar em paralelo outras questões, tais como: dignidade da pessoa humana, igualdade de direitos, direito ao prazer e ao exercício pleno e responsável da sexualidade.

Com as oficinas, ações e intervenções de Sexualidade, objetivamos favorecer uma educação emancipadora, na qual o jovem tenha informações e recursos para atuar e realizar escolhas mais alinhadas ao seu projeto de vida. Os principais temas abordados são: relações de gênero, direitos sexuais e reprodutivos, preconceito, gestação não planejada, aborto, projeto de vida, métodos contraceptivos, doenças sexualmente transmissíveis e Aids.



7. JOVENS EM FORMAÇÃO COMO MEDIADORES E MONITORES

Paralelamente ao atendimento de crianças e adolescentes, oferece-se a jovens de 15 a 21 anos um programa de formação como mediadores e monitores – que atuam junto aos educadores durante as aulas e oficinas ou sob a supervisão de uma educadora-formadora nas atividades de Brinquedoteca e Mediação de Leitura. Eles passam por uma seleção, recebem capacitação e contam com uma bolsa-auxílio durante todo o processo (que dura, no máximo, dois anos). A carga horária varia entre 16 e 24 horas semanais.

Os monitores e mediadores tornam-se mais que multiplicadores de conhecimentos e atitudes: funcionam como uma **referência positiva para os menores**. Eles têm um jeito de falar mais próximo ao dos educandos e, muitas vezes, possuem outros vínculos com eles – podem ser parentes, vizinhos ou companheiros da mesma escola.



MEDIADORES E MONITORES

Eles são importantes no Virando o Jogo porque:

- Viram referência para as crianças e os adolescentes atendidos pelo programa.
- Dão apoio aos educadores nas aulas e oficinas.
- Desenvolvem senso crítico, organização, projeto de vida, capacidade de relacionamento interpessoal, responsabilidade, autonomia, postura mediadora e conhecimentos sobre suas áreas de interesse.

DESAFIOS DA FORMAÇÃO

Para formar bons mediadores e monitores, é preciso:

- Preparar o educador para mais essa atribuição paralelamente ao trabalho com crianças e adolescentes, estabelecendo conteúdos básicos para cada linguagem específica.
- Envolver cada vez mais a família do jovem nas atividades e debates oferecidos durante a formação.



CONHECIMENTOS E APRENDIZAGENS

Proposta pedagógica

Proposta social

A equipe do programa

1. A DUPLA PROTEÇÃO DE DIREITOS

Paralelamente ao trabalho realizado com crianças e adolescentes, o Programa Virando o Jogo atua junto às famílias. Essa proposta de dupla proteção prevê atendimento às famílias, com características e procedimentos pautados pela Política Nacional de Assistência Social (PNAS). Isso quer dizer que a instituição adota conceitos atualizados de família. Entende-se, por exemplo, que cada família tem uma dinâmica própria que mantém ou transforma seu cotidiano (incluindo aspectos biológicos, psicológicos, religiosos e socioculturais) e leva em consideração o fato de que os sistemas familiares variam quanto a constituição, funcionalidade de seus integrantes e longevidade das relações.

Para a Gol de Letra, **cada núcleo familiar desenvolve uma forma particular de ser família**, com estruturas próprias de poder, modelos específicos de comunicação entre seus integrantes e estratégias únicas para a solução de seus problemas. Independentemente dessas particularidades, a instituição acredita que as principais funções sociais da família são:

- Responder às necessidades básicas de sobrevivência.
- Garantir proteção contra perigos externos.
- Proporcionar aprendizagem de afetos, construção de identidades e vínculos de pertencimento.
- Esclarecer os diversos papéis e responsabilidades sociais.
- Fomentar o aprendizado, a criatividade e a iniciativa.

Com a aplicação desse conceito a situações de vulnerabilidade e risco social, considera-se família uma variedade de arranjos que, de outra forma, não seriam tratados como tal. É o caso, por exemplo, dos **núcleos familiares monoparentais**, nos quais muitas vezes é a mulher quem desempenha o papel de provedora e cuidadora. Há também as **famílias extensas**, em que familiares ou conhecidos assumem coletivamente a criação das crianças. E existem, ainda, as **famílias recompostas**, fruto de novos casamentos ou uniões estáveis. O atual Código Civil Brasileiro, em vigor desde 2003, contempla essa diversidade ao prever que:

Proposta social

- A definição de família abrange as unidades formadas por casamento, união estável ou comunidade de qualquer genitor ou descendente (no Código anterior, a família “legítima” era definida apenas pelo casamento oficial).
- O casamento “estabelece a comunhão plena de vida, com base na igualdade de direitos e deveres entre cônjuges” (trata-se, portanto, de uma entre várias maneiras possíveis para a constituição de um núcleo familiar).
- Filhos adotados ou nascidos fora do casamento têm os mesmos direitos dos nascidos no matrimônio (ou seja, não há distinção entre legítimo e ilegítimo).
- Deixa de existir o termo “pátrio poder”, substituído pela expressão “poder familiar”.

SITUAÇÃO DE RISCO

*Os projetos da área social ligados
ao Virando o Jogo são destinados a crianças,
jovens e famílias que se encontram em situação
de vulnerabilidade caracterizada por:*

- Perda ou fragilidade de vínculos de afetividade, pertencimento e sociabilidade.
- Identidade estigmatizada por questões de natureza étnica, social e cultural.
- Pobreza e falta de acesso a políticas públicas.
- Inserção precária ou simplesmente não inserção no mercado de trabalho.
- Risco pessoal e social decorrente dos meios encontrados para a sobrevivência.
- Negligência e violência.

A proteção prevista no Programa Virando o Jogo visa reduzir e prevenir situações de risco social e pessoal e promover o fortalecimento de pessoas e famílias, desenvolvendo habilidades e potencialidades e estimulando o protagonismo social, para que todos os participantes possam enfrentar situações, conhecer direitos, fazer valer opiniões, construir autonomia, defender-se e lutar pelos interesses individuais e coletivos.

2. ABORDAGEM SISTÊMICA

Não basta cuidar dos indivíduos (os 240 participantes do programa), é preciso investir também nas famílias e na comunidade. A Fundação Gol de Letra acredita que, para **criar laços de apoio que sustentem o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes**, é imprescindível fortalecer os núcleos familiares. Esse trabalho de fortalecimento deve estar integrado a uma atuação mais ampla, dirigida a toda a Vila Albertina. É o que se chama de abordagem sistêmica: indivíduo-família-escola-comunidade.

A **interação entre cidadãos, instituições e diferentes instâncias do poder público** é essencial para a concretização de ações de articulação comunitária que se configurem como formas concretas de garantia de direitos. Essa relação de reciprocidade permite, ainda, a ocorrência de experiências diversificadas de sociabilidade, que contribuem para a transformação da condição pessoal e da realidade social.

AÇÃO INTEGRADA

Não basta cuidar do indivíduo, é preciso investir também na família e na comunidade



NA FORMA DA LEI

*Todas as ações da área social estão
fundamentadas em marcos legais*

PLANO NACIONAL DE PROMOÇÃO, PROTEÇÃO E DEFESA DO DIREITO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES À CONVI- VÊNCIA FAMILIAR E COMUNITÁRIA

- A legislação brasileira vigente reconhece e preconiza a família enquanto estrutura vital, lugar essencial à humanização e à socialização da criança e do adolescente, espaço ideal e privilegiado para o desenvolvimento integral dos indivíduos.

LEI ORGÂNICA DE ASSISTÊNCIA SOCIAL (LOAS)

- A assistência social, direito do cidadão e dever do Estado, é política de seguridade social não contributiva, que prevê os mínimos sociais, realizada por meio de um conjunto integrado de ações de iniciativa pública e da sociedade, para garantir o atendimento às necessidades básicas.
- A assistência social tem por objetivos: a proteção à família, à maternidade, à infância, à adolescência e à velhice; o amparo às crianças e adolescentes carentes.
- A assistência social realiza-se de forma integrada às políticas setoriais, visando ao enfrentamento da pobreza, à garantia dos mínimos sociais, ao provimento das condições necessárias para atender contingências sociais e à universalização dos direitos sociais.
- Consideram-se organizações de assistência social aquelas que prestam, sem fins lucrativos, atendimento e assessoramento aos beneficiários abrangidos por esta lei, bem como as que atuam na defesa e garantia de seus direitos.
- A assistência social rege-se pelos seguintes princípios: respeito à dignidade do cidadão, a sua autonomia e a seu direito a benefícios e serviços de qualidade, bem como à convivência familiar e comunitária, vedando-se qualquer comprovação vexatória de necessidade.
- A organização da assistência social tem como base a participação da população, por meio de organizações representativas, na formulação das políticas e no controle das ações em todos os níveis.

- As ações na área de assistência social são organizadas em sistema descentralizado e participativo, constituído pelas entidades e organizações abrangidas por esta lei, que articule meios, esforços e recursos, e por um conjunto de instâncias deliberativas compostas pelos diversos envolvidos.

3. AUTONOMIA E ACESSO AOS SERVIÇOS PÚBLICOS

A área social da Gol de Letra contribui para a materialização da Lei Orgânica da Assistência Social (LOAS) em seus territórios de atuação. Isso pressupõe a centralidade da família e a importância do caráter socioassistencial de suas ações, que apontam para o **desenvolvimento de contextos de proteção social na família, na escola e nos espaços comunitários**. Suas principais atividades na Vila Albertina são o atendimento às famílias de crianças e adolescentes que participam do Virando o Jogo e a realização de intervenções sociais que ajudem a minimizar as situações de vulnerabilidade e risco.

O trabalho prioriza a valorização da autoestima, o desenvolvimento da resiliência e a constituição de valores, referências e identidade – a fim de que os moradores da comunidade exerçam sua cidadania, construam experiências diversificadas de sociabilidade e se fortaleçam por meio da reflexão sobre sua condição pessoal e sua realidade social.

A dinâmica de funcionamento da área social investe continuamente na **conquista da autonomia, de modo que crianças, adolescentes, jovens, famílias e moradores da Vila Albertina possam acessar seus direitos como cidadãos**. Nesse sentido, muitas das iniciativas são ações de orientação ou encaminhamento à rede de assistência social. Alcançar esses resultados só é possível com a articulação das redes de proteção e a realização de parcerias que viabilizem o acesso a experiências que favoreçam o empoderamento das famílias – para que, ciente de seus direitos, elas tenham condições de buscá-los em diferentes contextos (educação, saúde, saneamento, habitação e segurança, entre outros).

4. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Além de uma coordenadora e uma analista, a área social conta com assistentes e **agentes sociais em formação** (em sua totalidade, moradoras da Vila Albertina). Cada programa da Fundação Gol de Letra tem uma assistente social, que presta atendimento direto aos participantes. Atuando em **parceria com os profissionais da área de Educação**, as assistentes compõem o modelo de dupla proteção do Virando o Jogo. Dada a complexidade de seu objetivo (atendimento diário a 240 crianças e adolescentes), esse é o programa que mais demanda atenção por parte da equipe.

COMO FAZER

Dicas para colocar em prática as propostas sociais do Virando o Jogo, segundo os profissionais responsáveis pelo programa⁽⁴⁾

PROPOSTAS

- Promover o empoderamento de crianças, adolescentes e famílias e orientá-los quanto a seus direitos e deveres.
- Garantir o encaminhamento das famílias segundo os princípios de proteção social básica.
- Desenvolver ações locais de desenvolvimento.

CAMINHOS

- Adotando protocolos de atendimento social pautados na Lei Orgânica da Assistência Social (LOAS).
- Estabelecendo uma comunicação objetiva e transparente, explicitando os critérios de entrada e saída no programa e as possibilidades de encaminhamento.
- Organizando espaços que promovam integração entre a proposta educacional e a social.
- Qualificando os profissionais para que eles mesmos desenvolvam a resiliência, antes de desenvolvê-la nas famílias atendidas.
- Envolvendo as famílias nas ações e reuniões, de modo que possam opinar.
- Garantindo que todas as portas estejam abertas para facilitar o relacionamento e a comunicação.
- Investindo em um número de profissionais adequado à demanda local e ao número de atendidos.
- Conhecendo bem seu território e assumindo valores que promovam a igualdade e o respeito à diversidade.

⁽⁴⁾ Conclusões extraídas do processo de sistematização.

BONS RESULTADOS

*Benefícios proporcionados
pela proposta social do programa⁽⁵⁾*

- As famílias atendidas pelo Virando o Jogo adquirem conhecimentos suficientes para utilizar os serviços públicos (indicador de autonomia e empoderamento). Elas passam a conhecer boa parte dos serviços disponibilizados pelas áreas de saúde, educação, justiça e segurança, acessando os recursos de acordo com suas necessidades.
- As pessoas da comunidade começam a procurar informações sobre os serviços públicos disponíveis (muitas se dirigem à Fundação Gol de Letra para obtê-las e buscar orientação ou atendimento).
- As famílias se mostram agradecidas pelos vínculos que estabelecem com os profissionais da instituição, pois se sentem acolhidas e respeitadas, e demonstram satisfação com o serviço prestado pela Gol de Letra (valorizam a troca de experiências e as aprendizagens adquiridas).
- A maioria dos pais e responsáveis atribui ao Virando o Jogo algumas mudanças positivas na vida social e no núcleo familiar, entre elas: aproximação com os filhos, maior envolvimento com o processo educativo e comunicação de melhor qualidade entre os integrantes da família (por meio de recursos não violentos). Eles passam a entender que agressividade invariavelmente prejudica o processo educativo das crianças e dos adolescentes. Por esse motivo, substituem agressões verbais e castigos físicos por diálogo. Muitos afirmam que os filhos passam a respeitar mais a autoridade do adulto, tornando-se mais responsáveis e autônomos.
- Ainda na avaliação de pais e responsáveis, as aprendizagens adquiridas pelos filhos na rotina do Programa Virando o Jogo se refletem numa melhora significativa em seu desempenho escolar.
- Os agentes sociais formados pela Fundação Gol de Letra frequentemente assumem postura de liderança na comunidade, demonstram capacidade de mobilização e são reconhecidos pelos moradores como referências que podem auxiliar no acesso a serviços ou na garantia de direitos.

(5) Dados confirmados em avaliação externa feita entre 2005 e 2007 pela BeCAP – Consultoria, Avaliação e Pesquisa.

CONHECIMENTOS E APRENDIZAGENS

Proposta pedagógica

Proposta social

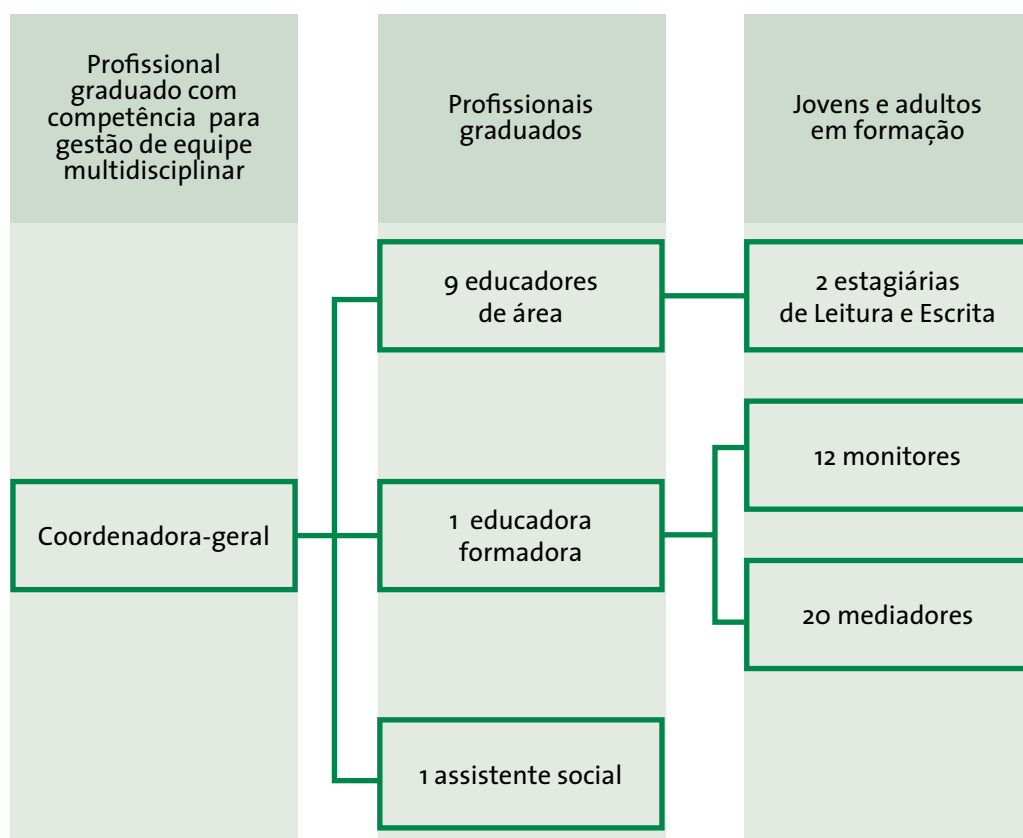
A equipe do programa

ESTRUTURA

O Virando o Jogo é uma referência de intervenção social graças ao seu time de profissionais. O cuidado com a constituição de sua equipe começa ainda na fase de seleção e prossegue com um trabalho de formação continuada – já que capacitar seus integrantes significa investir na qualificação do programa. O diferencial da equipe do Virando o Jogo está no **convívio produtivo entre profissionais especialistas e jovens ou adultos em formação**.

O TIME DO VIRANDO O JOGO

Como a equipe está montada para atender a 240 crianças e adolescentes



A equipe do programa

Alguns profissionais graduados têm histórico de desenvolvimento pessoal e profissional dentro da própria instituição – ou seja, foram capacitados pela Fundação Gol de Letra e, ao mesmo tempo, estimulados a completar uma formação superior em sua área de interesse. A única área a contar com estagiários, além de educadores e monitores, é a de Leitura e Escrita. Esse suporte demonstra como a instituição se preocupa em contribuir com o letramento – já oferecido pela escola pública – na tentativa de eliminar da realidade brasileira o analfabetismo.

O Programa Virando o Jogo conta com parceiros, como universidades, outras ONGs e assessores contratados para qualificação de sua equipe sempre que necessário. Além da formação continuada desenvolvida por profissionais externos ou da própria casa, a Gol de Letra investe continuamente no



fortalecimento do trabalho em equipe, estimulando aprendizagens durante a interação cotidiana entre profissionais e jovens ou adultos em formação.

Os jovens e adultos em processo de formação normalmente têm algum histórico com a instituição e são moradores da Vila Albertina. No caso dos jovens, a maioria já participou de algum projeto e se interessou pela oportunidade de ser um mediador ou monitor em uma das áreas de conhecimento: Mediação de Leitura e Brinquedoteca (para mediadores), Arte-Educação, Educação Física, Informática e Leitura e Escrita (para monitores). Os agentes sociais muitas vezes são mães de educandos e recebem uma capacitação em direitos humanos e cidadania. Elas também participam de atividades junto às crianças e aos adolescentes, mas concentram suas ações na relação com as famílias e a comunidade.



A equipe do programa

RESPONSABILIDADES

As atribuições de cada integrante da equipe

COORDENADOR PEDAGÓGICO

No plano institucional:

- Participar da elaboração da proposta pedagógica da Fundação Gol de Letra.
- Representar institucionalmente a fundação em eventos e atividades ligadas à área.
- Contribuir para o desenvolvimento de novos projetos.
- Colaborar na avaliação e na viabilização de parcerias.
- Avaliar e participar da comunicação externa em ações de articulação e mobilização que envolvam o conteúdo dos programas de atendimento direto.
- Produzir relatórios sobre o Programa Virando o Jogo para parceiros financiadores.

No Virando o Jogo:

- Coordenar as ações ligadas ao programa.
- Acompanhar o planejamento e a formação continuada dos educadores envolvidos.
- Contribuir na seleção, na supervisão e no desenvolvimento da equipe de educadores, bem como de estagiários, bolsistas e/ou voluntários que atuam na área.
- Planejar eventos relacionados a área.
- Colaborar com o planejamento, a organização e a realização de atividades com as famílias e a comunidade.
- Atender às crianças e famílias em ações educativas especiais (mediações de conflito, conversas com a família, advertências, acordos e eventuais desligamentos).
- Realizar atividades de sistematização do trabalho da área.
- Produzir relatórios das atividades desenvolvidas na área específica de atuação e no programa como um todo.
- Reunir-se com lideranças da comunidade e organizações do entorno para tomar decisões referentes ao programa.



EDUCADORES

No plano institucional:

- Participar da elaboração da proposta educacional do Programa Virando o Jogo.
- Representar institucionalmente a fundação em eventos e atividades ligadas a sua área de atuação.
- Colaborar na avaliação e na viabilização de parcerias.

No Virando o Jogo:

- Planejar, executar e avaliar as ações do programa a serem desenvolvidas (em conjunto com a equipe pedagógica).
- Planejar as atividades que serão trabalhadas durante as aulas e oficinas.
- Preparar e executar atividades relacionadas a sua área de atuação (sempre em conformidade com a proposta pedagógica da instituição).
- Produzir relatórios, registros e avaliações das atividades.
- Refletir sobre seu trabalho e articulá-lo com o desenvolvido pelos outros educadores.
- Avaliar as atividades executadas durante as aulas e oficinas e o desenvolvimento dos educandos.
- Mediar conflitos entre os educandos.
- Promover o interesse das crianças e dos adolescentes atendidos pelo programa e zelar pela satisfação de suas necessidades básicas (conforme as especificidades da sua área de atuação).
- Contribuir para a formação de mediadores, monitores, estagiários, bolsistas e/ou voluntários.
- Atuar em atividades pedagógicas de ação socioeducativa na comunidade da Vila Albertina.
- Atender e encaminhar crianças, adolescentes e jovens para ações educativas especiais.



A equipe do programa



EDUCADOR FORMADOR DE MEDIADORES E MONITORES

No plano institucional:

- Participar da elaboração da proposta educacional para jovens mediadores e monitores.
- Representar institucionalmente a fundação em eventos e atividades ligadas a sua área de atuação.
- Colaborar na avaliação e na viabilização de parcerias relacionadas à juventude.

No Virando o Jogo:

- Formar jovens mediadores e monitores.
- Acompanhar a formação específica dos jovens em Mediação de Leitura e Brinquedoteca.
- Estabelecer parceria com a formação de monitores de área e seus educadores.
- Acompanhar projetos desenvolvidos em parceria e atuar junto a eles quando necessário.
- Planejar, executar e avaliar as ações do programa a serem desenvolvidas (em conjunto com a equipe pedagógica).
- Produzir relatórios, registros e avaliações das atividades.
- Refletir sobre o trabalho desenvolvido junto à equipe.
- Avaliar as atividades executadas durante as aulas e oficinas e o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes atendidos pelo programa.
- Mediar conflitos entre os educandos.
- Auxiliar na articulação do trabalho com outras áreas e com outros educadores.
- Atuar em atividades pedagógicas de ação socioeducativa na comunidade da Vila Albertina.
- Atender e encaminhar crianças, adolescentes e jovens para ações educativas especiais.

ASSISTENTE SOCIAL

No plano institucional:

- Participar da elaboração da proposta social do programa.
- Representar a fundação em encaminhamentos sociais.
- Participar de seminários, encontros, cursos e palestras referentes às áreas social e de família.
- Colaborar na avaliação e na viabilização de parcerias.

No Virando o Jogo:

- Alimentar o banco de dados.
- Acompanhar as listas de demanda, organização, arquivamento e controle de matrículas e rematrículas.
- Reunir-se com pais e responsáveis, de acordo com as temáticas construídas junto com eles.
- Atender às famílias que procuram orientação.
- Identificar e acompanhar famílias com necessidades relacionadas à proteção social.
- Realizar visitas domiciliares quando necessárias.
- Identificar o grau de vulnerabilidade social das famílias, contribuindo para o processo de seleção de crianças e adolescentes para entrada no programa.
- Acionar os órgãos competentes para eventuais denúncias.
- Contribuir para a garantia do atendimento e do cumprimento das políticas de direitos.
- Planejar, executar e avaliar as ações dirigidas às famílias e as ações socioeducativas desenvolvidas na comunidade (em conjunto com a equipe pedagógica).
- Produzir relatórios, registros e avaliações das atividades desenvolvidas durante as aulas e oficinas.
- Encaminhar para órgãos competentes crianças, jovens e famílias (contribuindo para a garantia de direitos).





A large mural of a Black man's face, rendered in a realistic style with warm, earthy tones. The man has a serious expression, looking slightly to the right. The mural is painted on a red wall. To the left of the face, the words "SALVE O REI ZUMBI" are written in a stylized, graffiti-like font. The overall composition is framed by a dark border at the top and bottom.

SALVE
O REI ZUMBI

*Capoeira na quadra
da Gol de Letra:
uma linguagem
oferecida a crianças
de 7 a 12 anos*



PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

Autonomia e convivência democrática

Aprendizagem,
afetividade e pertencimento

Formação de jovens
mediadores e monitores

Famílias, escolas
e comunidade

Nas entrevistas feitas durante a sistematização do Virando o Jogo, as práticas relacionadas a autonomia e convivência democrática foram extremamente valorizadas pelos profissionais que atuam no programa. Cada elemento descrito a seguir foi testado, avaliado e reavaliado no dia a dia da Fundação Gol de Letra. Hoje, eles balizam um dos desejos primordiais da instituição: trabalhar com **mecanismos de convivência democrática e pacífica, em um ambiente adequado ao desenvolvimento da autonomia.**

O princípio “conviver” da proposta educacional investe no aprimoramento das competências para a vida social. Para que uma criança conviva de maneira democrática com as pessoas a seu redor, é preciso oferecer-lhe um ambiente propício – afinal, só se aprende a respeitar a diversidade experimentando situações nas quais seja possível fazê-lo. Quando baseada na aprendizagem de valores e regras de convivência, essa experimentação estimula habilidades importantes para o desenvolvimento integral dos educandos.

Por habilidade social, entende-se um conjunto de comportamentos desejáveis para a interação entre as pessoas. A instituição considera que esses comportamentos podem ser vivenciados no cotidiano do programa e garantem a seus participantes melhores condições de inclusão no meio social.



BONS RESULTADOS

Benefícios proporcionados pelo desenvolvimento de habilidades sociais⁽¹⁾

Entre 2005 e 2007, a Gol de Letra avaliou o desenvolvimento de habilidades sociais entre as crianças, os adolescentes e as famílias atendidos pelo Virando o Jogo, para verificar se as práticas adotadas pelo programa estavam cumprindo seus objetivos. Os principais resultados constatados nessa avaliação apontam para:

- Desenvolvimento de autoestima, valores e habilidades sociais na maioria (75%) dos participantes.
- Mudanças de comportamento e atitude na criação dos filhos e na dinâmica familiar.
- Impacto significativo no funcionamento familiar, com diminuição de conflitos entre pais e filhos.

As crianças e os adolescentes avaliados foram considerados assertivos – ou seja, socialmente habilidosos, demonstrando empatia, sociabilidade e autoestima. O impacto positivo do Virando o Jogo sobre seus participantes fica ainda mais evidente quando são comparados os educandos que acabam de ingressar no programa e os que já acumulam algum tempo de exposição ao cotidiano de convivência democrática. Os novatos normalmente apresentam menor desenvolvimento de suas habilidades sociais, pois ainda não foram tão influenciados pelo ambiente.

(1) Dados confirmados em avaliação externa feita entre 2005 e 2007 pela BeCAP – Consultoria, Avaliação e Pesquisa.



Nas palavras do educador Paulo Freire, respeito à autonomia e à dignidade é um imperativo ético. Para ele, o papel do educador é o de quem testemunha o ato de comparar, escolher, decidir e estimular a ascensão desse direito por parte dos educandos. O Virando o Jogo não só ratifica essa concepção como a aplica na relação entre educadores e educandos.

Convivência democrática pressupõe **diálogo, cooperação e participação ativa de todos na proposição de resoluções pacíficas**. É com base nesses princípios que a Gol de Letra tenta prevenir manifestações de violência (sejam elas físicas, sejam verbais). Apenas um cotidiano de respeito à diversidade pode conduzir a uma sociedade democrática e inclusiva. Sendo assim, o programa aposta no diálogo como uma das principais ferramentas para a solução de conflitos.



Durante o processo de sistematização, um dos resultados encontrados acabou se tornando muito significativo para a equipe. Foi possível verificar que os processos de autonomia que envolvem escolhas e atitudes respeitadas precisam de tempo – isto é, dão resultado no médio e no longo prazo. E mais: na maioria das vezes, eles necessitam de um **mediador de conflitos que possa auxiliar a criança ou o adolescente na superação de suas crises e dificuldades.**

Grupos focais realizados com os educandos confirmam que eles reconhecem a ajuda da equipe de profissionais e seu esforço para que aprendam a “resolver problemas sem brigar”. Os depoimentos demonstram que, quando descobrem a via pacífica para a solução de conflitos, conseguem transferir essa experiência para outras situações da vida pessoal.



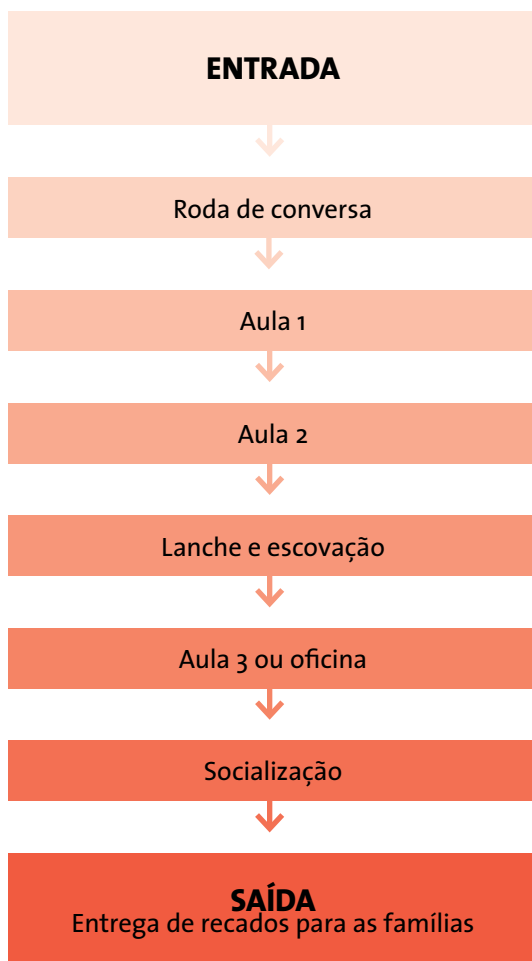
“Antes, eu era muito chata. Quando alguém mexia comigo, eu batia. Agora, quando eles mexem, eu só converso.”
Educanda do Virando o Jogo

1. A ROTINA DO VIRANDO O JOGO

O programa propõe a seus participantes uma grade de quatro horas diárias, com aulas e oficinas de 50 minutos. As atividades são organizadas de acordo com planejamentos específicos (linguagens) ou com o tema anual.

Um dia típico do programa

São quatro horas diárias, divididas em aulas e oficinas



A) ACOLHIMENTO

Logo que os portões são abertos, as crianças podem seguir para suas atividades. Educadores, monitores e mediadores aguardam os educandos nas salas. A recepção diária das crianças inclui a presença de um “porteiro educador” – assim considerado porque, para a instituição, todas as pessoas que estabelecem contato com os educandos funcionam, em algum momento, como **referência de comportamento**.

PRIMEIRO PASSO

Como acontece o acolhimento dos educandos novos

Além do acolhimento diário, há também a recepção aos novos educandos, que ocorre duas vezes ao ano: em março e agosto. Todas as crianças que acabam de ingressar no Virando o Jogo recebem orientação específica, fornecida pela equipe do programa. O que se deseja com isso, além de proporcionar um acolhimento afetivo, é promover uma imersão dos educandos na rotina do Virando o Jogo. A ideia é que os participantes comecem a exercitar sua autonomia sabendo que, em determinados momentos, eles terão de fazer escolhas, e que aprendam a circular pelos espaços com responsabilidade.

B) LIVRE CIRCULAÇÃO

É o direito que os participantes do programa têm de “ir e vir” dentro da instituição – sem mecanismos como filas ou grupos guiados por educadores. Os educandos conhecem a rotina e sabem como devem agir. Cabe a cada um deles, autonomamente, respeitar as regras de convivência.

Durante as quatro horas diárias em que frequentam o Virando o Jogo, as crianças **circulam livremente pelos espaços, fazendo suas escolhas e sabendo de seus compromissos**. Monitores e educadores ficam à disposição, para auxiliá-los nesse processo de construção e exercício da autonomia.

C) LANCHE E ESCOVAÇÃO

A hora da refeição é aproveitada como oportunidade educacional, com o propósito de que as crianças exercitem sua **autonomia também no momento de comer**. Os profissionais da instituição acompanham os educandos no refeitório – ensinando-os, por exemplo, a fazer o próprio lanche, não desperdiçar alimentos e jogar o lixo fora de maneira correta (segundo os princípios da coleta seletiva). Depois do lanche, eles já sabem a quais banheiros devem ir para escovar os dentes. A atividade dura, em média, 10 minutos, e é considerada fundamental – já que essa pode ser a única escovação



do dia. Cada criança tem sua escova. Mediadores e agentes sociais (jovens e adultos em formação) aguardam na entrada de cada banheiro, com o porta-escovas e o creme dental.

AÇÃO EDUCATIVA

*A comunidade também aprende
a cuidar da higiene bucal*

Além de zelar pela higienização bucal diária dos educandos, a Gol de Letra promove atividades dirigidas a seus familiares, com o objetivo de ensinar também aos pais e responsáveis a maneira correta de fazer a escovação. Higiene bucal é um dos temas que contam com o apoio de um parceiro especialista⁽²⁾ em ações educativas (abertas à comunidade e realizadas aos sábados).

(2) Odontoprev, parceira da Gol de Letra desde 2001.



D) MURAL

Instalado numa altura mais baixa, para facilitar a leitura dos educandos, o mural funciona como uma “central de informações”. É utilizado, por exemplo, para destacar as datas nas quais ocorrerão reuniões com pais e responsáveis, ou para compartilhar aprendizagens e conquistas das turmas. Nele, encontra-se também a grade do Virando o Jogo, que contém toda a rotina dos grupos organizados por faixas etárias. Consultando-a, as crianças descobrem para qual espaço devem se encaminhar ao final de uma aula ou qual será a atividade do dia no momento da socialização. O mural é usado, ainda, para informar os educandos sobre eventos especiais ou eventuais alterações de programação (como o cancelamento de determinada atividade por causa da chuva).

E) ATIVIDADES ESPECIAIS

Com o objetivo de **ampliar a experimentação dos educandos, fortalecer o vínculo afetivo, valorizar a produção das crianças e integrar as famílias e a comunidade**, são realizadas três atividades diferenciadas:



ANIVERSARIANTES DO MÊS

São comemorados em um único dia, com atividades recreativas, gincanas, torneios e projeção de filmes. Por ser uma data festiva e representar uma quebra na rotina, é preparado um lanche “diferente” (bolo, salgadinhos e refrigerante).

PROJETO FÉRIAS

Julho e dezembro são meses atípicos para os participantes do Virando o Jogo, em virtude das férias escolares. Nesses períodos, a fundação põe em prática o Projeto Férias, oferecendo uma rotina diferente aos educandos – centrada, principalmente, em atividades recreativas.

FEIRA CULTURAL

Organizada em dezembro, a feira cultural é o evento no qual os educandos apresentam o que produziram (individualmente e em grupo). Além de evidenciar a situação de aprendizagem na qual se encontra cada criança, ela permite que as famílias e a comunidade acompanhem e prestigiem o desenvolvimento dos educandos.



F) RODAS DE CONVERSA

Adotadas desde 2004, as rodas de conversa são práticas que têm como objetivo promover uma aproximação socioafetiva entre educador e educando, facilitando o diálogo entre eles. Elas acontecem no início de cada período e duram, em média, 20 minutos – das 7h30 às 7h50 e das 13h30 às 13h50. Durante a atividade, o educador pode adotar diferentes estratégias: lançar perguntas, comentar um filme ou simplesmente deixar que um assunto apareça. Às vezes, ele atua como “provocador”, levando recortes de jornal para serem comentados ou propondo debates temáticos. Nesse caso, o tema é sempre discutido com antecedência pela equipe.

As crianças são estimuladas a expor suas opiniões e expressar suas ideias livremente. Como estão fundamentadas no diálogo, as rodas criam condições favoráveis ao estabelecimento de regras de convivência. Elas também podem ter um papel importante na abordagem de questões consideradas “especiais”, decorrentes de uma demanda ou um diagnóstico específico. Foi o caso do tema “desperdício de alimentos na hora do lanche”, trabalhado com os educandos de diferentes maneiras por mais de uma semana. O resultado foi tão positivo que as rodas de conversa se converteram na principal estratégia de ação para enfrentar o problema.

O comportamento democrático estimulado pelas rodas, de respeito a diferentes visões de mundo, frequentemente é transferido pelos educandos para outros ambientes e situações. É comum, por exemplo, observá-los recorrendo por conta própria ao diálogo para a resolução de conflitos – principalmente entre aqueles com mais tempo de casa. As crianças se reúnem, conversam e tomam decisões em grupo. Depois, solicitam a presença dos educadores ou da coordenação do programa para comunicar a opinião deles.

RECURSO EFICIENTE

As rodas de conversa são bons instrumentos de trabalho porque:

- Ajudam a criar vínculos não só entre as crianças, mas também entre educadores e educandos.
- São espaços nos quais se aprende a ouvir, falar e debater. Tanto as crianças mais desinibidas quanto as mais tímidas são estimuladas a se expressar.
- São momentos do grupo, nos quais os educandos conversam mais entre eles – e não apenas com o educador.

FERRAMENTA

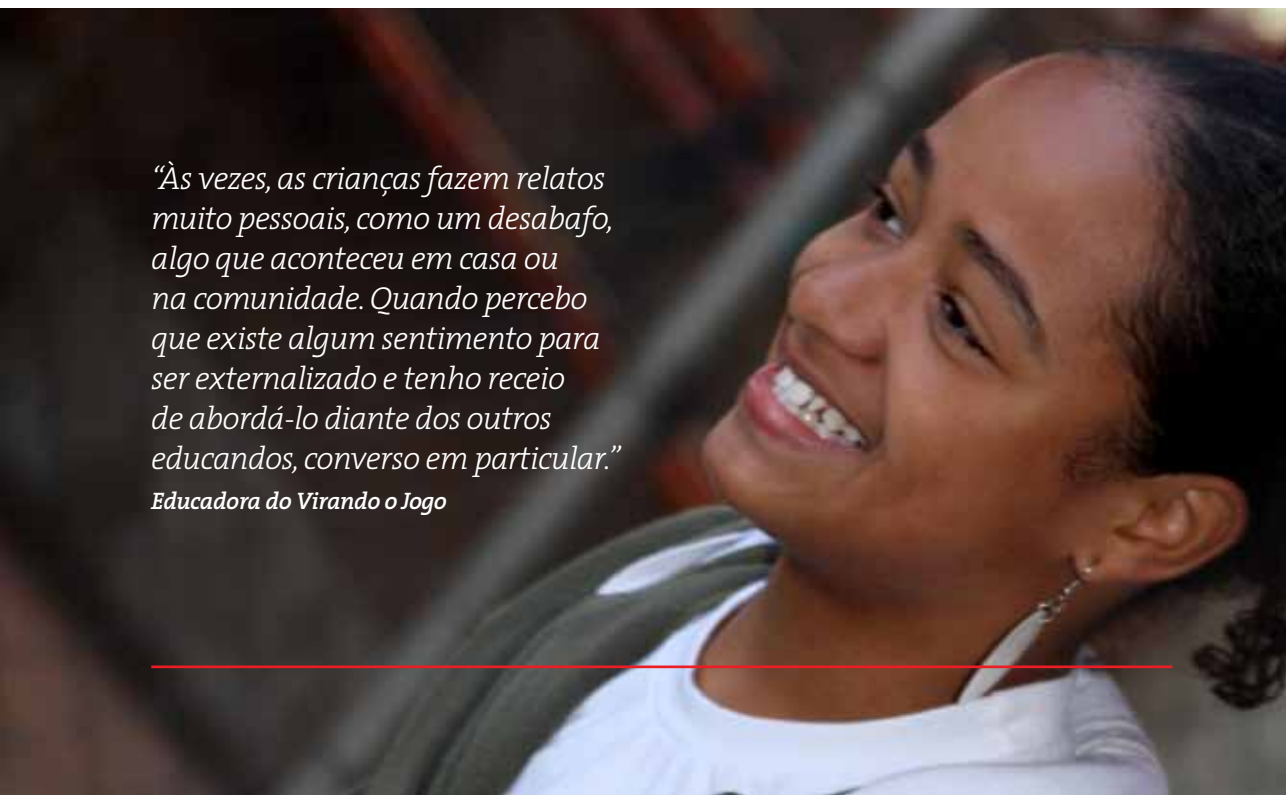
Veja exemplos de roda de conversa com tema livre (anexo 5).

G) OFICINAS

Também introduzidas no programa em 2004, as oficinas são momentos de aprendizagem que garantem aos educandos **acesso ao conhecimento de uma maneira motivadora e criativa**. Além de serem mais lúdicas e socializadoras que as aulas, elas são realizadas sem divisão por faixas etárias. Crianças e adolescentes de 7 a 14 anos trabalham juntos, em função de um interesse comum.

“Às vezes, as crianças fazem relatos muito pessoais, como um desabafo, algo que aconteceu em casa ou na comunidade. Quando percebo que existe algum sentimento para ser externalizado e tenho receio de abordá-lo diante dos outros educandos, converso em particular.”

Educadora do Virando o Jogo



Embora o educador seja responsável pela definição do assunto e do conteúdo de cada oficina, ocorre uma construção coletiva envolvendo toda a equipe do Virando o Jogo. Os temas são analisados e propostos sempre de modo que contemplem questões de gênero e os interesses de todas as faixas etárias. Os educadores decidem se devem ou não relacionar as oficinas aos conteúdos de sua formação profissional. Exemplo: um educador de Artes Plásticas não precisa, necessariamente, propor uma oficina relacionada a essa linguagem (*leia mais no quadro à direita*).

Segundo a coordenação do programa, os educadores se tornam mais assertivos com o tempo e vão conseguindo, aos poucos, estabelecer maior sintonia entre as propostas e os educandos. Conforme ganham experiência, percebem mais rapidamente quais são os temas que despertam o interesse das crianças em maior ou menor grau. Às vezes, a estratégia adotada numa oficina funciona tão bem que acaba sendo levada para as aulas de linguagens específicas.

Observa-se nas oficinas uma mobilização constante de educadores e educandos para que todos tenham suas expectativas correspondidas. Isso só é possível graças à relação saudável estabelecida entre os participantes do Virando o Jogo e a equipe do programa. Antes que cada criança ou adolescente escolha a oficina da qual quer participar, as turmas são informadas sobre o que é uma oficina e quais são os critérios para a escolha. Ao inscrever-se em uma oficina, o educando assume o compromisso de nela permanecer por seis meses. As inscrições acontecem nos meses de março e agosto (início de cada semestre). Os educadores apresentam as propostas em um dia específico, dando exemplos de como funcionarão as oficinas. Em seguida, as crianças e os adolescentes fazem sua escolha. Em função do número de crianças, elas são orientadas a apontar três opções, por ordem de preferência. Os critérios são estabelecidos pelos educadores em comum acordo com os educandos, com o objetivo de contemplar to-

BONS EXEMPLOS

Experiências que demonstram como as oficinas abrem novas possibilidades de aprendizagem

CASO 1

Com o objetivo de estimular as crianças a desassociar sua imagem pessoal da imagem da capoeira, o educador dessa linguagem propôs uma oficina de experiências científicas. Isso o obrigou a buscar um conhecimento que ele não possuía – o que se revelou estimulante para o educador e um exemplo para os educandos.

CASO 2

Para as educadoras de Leitura e Escrita, a oficina tem sido a hora de “fugir do lápis e do livro”. Certa vez, elas aproveitaram uma oficina cujo tema era “Cavaleiros, Magos e Fadas” para explorar a leitura por meio de recursos alternativos – encenar histórias, por exemplo.

CASO 3

Os educadores de Música, Teatro e Educação Física usam as oficinas como espaços para aprofundar um conhecimento específico. Exemplos: na Música, entram em contato com o aprendizado básico do violão; no Teatro, exploram técnicas de comédia; na Educação Física, conhecem esportes pouco difundidos, como o Ultimate Frisbee.⁽³⁾

dos os desejos. Por exemplo: os adolescentes que estão no último ano de programa são contemplados com sua primeira opção, pois se desligarão do Virando o Jogo.

É interessante notar como, durante esse processo, as crianças aprendem a reivindicar. Quando sua primeira opção de escolha não pode ser atendida, elas frequentemente se organizam e solicitam que a oficina seja oferecida novamente em outro semestre. O que a instituição espera é que esse aprendizado seja transferido para outros contextos – refletindo-se, por exemplo, no exercício da reivindicação de direitos.

(3) Ultimate Frisbee é um esporte que utiliza um *frisbee* (disco). Cada equipe é composta de sete pessoas. O objetivo é que um dos jogadores receba o disco dentro de uma *end zone*, como no futebol americano.

RECURSO EFICIENTE

As oficinas dão bons resultados porque:

- Os participantes experimentam igualdade de gênero. Exemplo disso foi a oficina de fuxico, que contou com a participação de muitos meninos. Os garotos puderam vivenciar a atividade sem se preocupar com reações ou comentários preconceituosos.
- Os educandos convivem com colegas mais novos e mais velhos, tirando proveito das duas situações. Dependendo da proposta, há momentos em que o mais novo incentiva o mais velho, e vice-versa. Muitas vezes, os adolescentes precisam respeitar as crianças, entendendo seus limites e, não raro, abrindo mão de algumas posturas. Além disso, a conduta do educando mais velho frequentemente vira referência para o mais novo.
- Os educadores conseguem observar as crianças durante o processo de escolha das oficinas e compreendem melhor a motivação por trás de suas opções. Para a equipe do Virando o Jogo, essa é uma excelente oportunidade de reflexão. Por que determinada criança escolhe uma atividade corporal enquanto outra se decide por xadrez ou informática? As escolhas se devem à afinidade com o conteúdo ou com o educador?



H) SOCIALIZAÇÃO

Incorporada ao Virando o Jogo em 2002, a socialização é um momento reservado à integração pelo lúdico. Ou seja: a hora em que os educandos simplesmente brincam. Eles ficam livres para fazer o que quiserem. Podem participar das atividades oferecidas, apenas assisti-las ou simplesmente conversar. Para a instituição, essa é **mais uma oportunidade que as crianças encontram no programa para estabelecer vínculos não só entre elas, mas também com os educadores, mediadores e monitores**. Afinal, na socialização o educador se aproxima do educando não como mestre, mas como alguém que também está ali para se divertir.

Os próprios educandos sugerem quais atividades devem ser organizadas. Além de variadas (podem ir da exibição de um filme a brincadeiras como pega-pega ou esconde-esconde), elas são planejadas para atender tanto aos mais novos quanto aos mais velhos. Paralelamente, mediadores e monitores desempenham um papel importante, indicando para a equipe do programa quais são as brincadeiras preferidas pelas crianças no bairro e as modalidades que elas não conhecem.

FERRAMENTA

*Conheça
uma grade
de atividades
de socialização
(anexo 6).*

I) ATIVIDADES EXTERNAS

Atividade externa é toda e qualquer iniciativa que leva as crianças para um espaço diferente do tradicional, colocando-as em contato com outra realidade e proporcionando-lhes novas experiências. Isso não quer dizer, entretanto, que ela tenha de acontecer fora da instituição. Considera-se atividade externa, por exemplo, uma aula de Educação Física que não ocorra na quadra ou uma aula de Leitura e Escrita ao ar livre. Ainda assim, são frequentes as atividades promovidas além dos portões da Gol de Letra. A começar pela própria Vila Albertina, cujos espaços públicos precisam ser visitados e ocupados. Já foram organizadas na comunidade atividades como aula de Capoeira na praça e oficina de Frisbee no campo de futebol local. O programa investe também na circulação pela cidade, levando os educandos a museus, teatros e centros culturais ou esportivos.

Apesar de envolverem passeios e muitas vezes se assemelharem a uma prática de recreação e lazer, as atividades externas são planejadas como momentos de aprendizagem para o **desenvolvimento de conteúdos pedagógicos, além de propor aos educandos reflexões sobre seus comportamentos sociais**. A ideia é que eles se questionem. Como devo agir em ambientes externos? Qual deve ser minha postura no ônibus ou na hora do lanche? Como devo lidar com o meu grupo? O que posso ou não posso fazer? Já para os educadores, as atividades externas representam uma chance de proporcionar às crianças novas formas de acesso ao conhecimento.

Na avaliação da equipe do Virando o Jogo, as atividades externas desempenham um papel importante na ampliação de repertório dos educandos, já que, em muitos casos, elas garantem acesso a manifestações culturais e artísticas que os participantes do programa normalmente não acessariam.



2. MEDIAÇÃO DE CONFLITOS É CULTURA DE PAZ

Embora o Virando o Jogo sempre tenha adotado estratégias baseadas no diálogo, observava-se em seus primeiros anos que um número significativo de crianças e adolescentes ainda resolvia seus conflitos por meio de agressão física ou verbal. Diante dessa situação, e da necessidade de prevenir manifestações de violência, a Gol de Letra decidiu recorrer ao Núcleo de Família e Comunidade (NUFAC) e à Coordenadoria Geral de Especialização (COGEAE), ambos ligados à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Em 2007, foi firmado um termo de parceria entre a Gol de Letra e a PUC.

Com o tempo, a iniciativa deu origem ao Projeto Mediação de Conflitos e Cultura de Paz, incorporado à metodologia do Virando o Jogo. Hoje, considera-se que sua missão seja proporcionar um espaço para a resolução de disputas e fortalecer o diálogo entre educandos, educadores, colaboradores da instituição e famílias da comunidade – fomentando a corresponsabilização, o respeito e o protagonismo de todos.

“É importante contar com o apoio de parceiros técnicos [NUFAC e COGEAE], pelo menos para começar o trabalho. Eles são facilitadores e motivam a criação das estratégias de acordo com cada demanda. Para consolidar uma proposta nessa linha, foram necessários pelo menos dois anos de muito planejamento, além de capacitações internas e externas.” Mediadora capacitada pela parceria

A EXPERIÊNCIA DA GOL DE LETRA

*Criado para atender às necessidades da fundação,
o projeto está fundamentado em duas ações:*

ATENDIMENTOS DE MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

Trata-se de um espaço no qual as disputas são mediadas por profissionais capacitados (educadores e mediadores voluntários). O diálogo é utilizado como forma de expressão e como recurso pacífico de solução de problemas.

ATIVIDADES DE CULTURA DE PAZ

Durante o ano, a equipe pedagógica organiza atividades pautadas por valores positivos, tais como respeito ao próximo e valorização das diferenças. É o que as crianças chamam de Dia D – o Dia Diferente (leia mais na pág. 98). Nessas atividades, os educandos são instruídos a lidar da melhor maneira possível com situações de conflito: aceitar seus sentimentos, saber expressá-los, compreender que é natural ter sentimentos conflitantes e buscar formas harmoniosas de resolver os problemas.



BONS RESULTADOS

*Benefícios proporcionados pelo projeto
Mediação de Conflitos e Cultura de Paz*

EDUCANDOS

- Conhecem novas formas de resolver conflitos e lidar com as diferenças.
- Compreendem que uma situação de conflito leva a superação e autoconhecimento.
- Posicionam-se de maneira menos centrada e colocam-se no lugar do outro.
- Passam a recorrer ao diálogo como ferramenta de resolução de problemas.
- Ampliam a capacidade de expressar sentimentos.

EDUCADORES

- Fortalecem sua atitude mediadora e experimentam novas condutas junto às crianças.
- Tornam-se mais aptos a agir na resolução de conflitos.
- Descobrem novas ferramentas para suas relações pessoais e profissionais.
- Envolvem-se com a proposta e passam a se interessar pelo tema “cultura de paz”.

INSTITUIÇÃO

- Consolida uma prática que apresenta convergência com o princípio “conviver” da proposta educacional.
 - Investe no diálogo como recurso de transformação, por meio da qualidade nas relações interpessoais.
 - Qualifica a metodologia do Virando o Jogo, promovendo novas atitudes ao longo da trajetória de vida das crianças, dos jovens e das famílias.
-
-

“A mediação que tem aqui ajuda a gente a falar. Eu e minha amiga começamos a conversar. Antes, a gente queria se matar. Agora, a gente está bem. Se não fosse a mediação, a gente ainda estaria brigando. A conversa vale mais a pena.” Educanda do Virando o Jogo

A VISÃO DO PARCEIRO

*Para a representante da PUC-SP,
o projeto superou suas expectativas*

Coube a Marianne Feijó, doutora em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), coordenar a criação do Projeto Mediação de Conflitos e Cultura de Paz. Representante da PUC na parceria firmada com a Fundação Gol de Letra em 2007, sua expectativa inicial era desenvolver um modelo adaptado ao contexto educacional da instituição – levando em conta, principalmente, as especificidades do Programa Virando o Jogo. Os pressupostos eram:

- Promover a reflexão sobre valores morais e a importância de construção de uma cultura de paz.
- Proporcionar o uso de ferramentas não violentas para a solução de conflitos entre pessoas e grupos.
- Promover a autonomia e o protagonismo dos envolvidos para o exercício do diálogo não violento.
- Contribuir com a formação de cidadãos mais conscientes de sua responsabilidade na proteção de si mesmos, dos outros e do meio onde vivem.

(4) O Projeto Mediação de Conflitos e Cultura de Paz deu origem a um artigo acadêmico, viabilizado pela parceria com a PUC-SP: *Revista Nova Perspectiva Sistêmica*, Rio de Janeiro, número 40, págs. 83-98, agosto de 2011.

Hoje, como supervisora do projeto,⁽⁴⁾ Feijó avalia que a expectativa foi, em muito, superada. Para ela, a iniciativa deixou de ter apenas um caráter mediador: passou a desempenhar, também, um papel preventivo. Essa conquista se deve, segundo a especialista, ao entrelaçamento dos objetivos do projeto com as propostas pedagógicas da Fundação Gol de Letra. Ela acredita também que houve uma troca real de conhecimentos e aprendizagens entre os envolvidos – uma vez que a equipe da fundação, ao abraçar a parceria com a PUC, já carregava considerável experiência nas áreas de educação de valores e formação da cidadania.

Feijó considera que, embora projetos desse tipo sejam elaborados com base nas demandas, deve-se seguir um roteiro que respeite o ritmo da equipe e as prioridades locais. Isso significa, muitas vezes, investir previamente em temáticas relacionadas a práticas democráticas e não discriminatórias. Além disso, nem sempre uma proposta tem à disposição os recursos necessários, como

tempo, estrutura física e gente preparada para disseminar o trabalho. Vale ressaltar, ainda, que são raros os profissionais treinados para ações de mediação ou cultura de paz. No caso do Virando o Jogo, os educadores mediadores assumem essa tarefa.

A supervisora do projeto lamenta não ser possível mensurar o impacto que ele tem nos índices de violência da região. Por outro lado, diz a psicóloga, é perfeitamente possível observar seus efeitos sobre as crianças e os adolescentes atendidos pelo Virando o Jogo. Registra-se tudo: cada criança que resolve um conflito, cada grupo que pede ajuda, cada resultado de mediação. Os envolvidos nem sempre encontram uma solução para o problema. Mas tudo bem que seja assim. O principal objetivo da mediação é abrir caminho para o diálogo e melhorar o relacionamento entre as partes.

FERRAMENTA

Conheça um modelo de registro de atendimento de mediação (anexo 7).

A) RECOMENDAÇÕES PARA A IMPLEMENTAÇÃO⁽⁵⁾

Iniciativas que promovam mediação de conflitos e cultura da paz precisam envolver todos os atores: a equipe do programa, os educandos, seus familiares e os parceiros da instituição. Para desenvolver uma boa proposta desse tipo, é importante definir estratégias que garantam:

- Capacitação de educadores para a realização de mediações.
- Sensibilização dos educandos e de suas famílias.
- Envolvimento de profissionais, voluntários ou estagiários de mediação no contato com a família dos educandos.
- Existência de uma supervisão para as mediações realizadas, com um profissional especialista.
- Realização de processos avaliativos e replanejamento de ações focadas na mediação de conflitos e na cultura de paz.

(5) Alguns livros que podem auxiliar no trabalho com mediação de conflitos e cultura da paz: *Gandhi – Autobiografia* (Humberto Mariotti, Ed. Pallas Athena), *Cocô de Passarinho* (Eva Furnari, Ed. Cia das Letrinhas), *Lá Vem História* (Heloisa Prieto, Ed. Cia das Letrinhas), *Mania de Explicação* (Adriana Falcão, Ed. Salamandra), *Noções de Coisas* (Darcy Ribeiro, Ed. FTD), *Nossa Rua Tem um Problema* (Ricardo Azevedo, Ed. Ática), *O Alfaiate Valente* (Jacob Grimm, Ed. Cosac Naify), *Os Colegas* (Jygia Bojunga, Ed. Casa Lygia Bojunga), *Que História é Essa?* (Flavio de Souza, Ed. Cia das Letrinhas), *Se Liga em Você* (Luiz Antonio Gasparetto, Ed. Vida e Consciência), *Um Porco Vem Morar Aqui!* (Claudia Fries, Ed. Brinque Book).



B) RELAÇÃO ENTRE EQUIPE E PROPOSTA

A equipe precisa estar alinhada, ou seja, ter **objetivos comuns e atitudes coerentes** com a proposta – tanto na relação entre os profissionais quanto nas ações junto às crianças. Também é fundamental garantir **espaços para a reflexão coletiva**. No caso do Virando o Jogo, esse espaço são as reuniões pedagógicas, nas quais a mediação de conflitos e a cultura de paz são discutidas (entre outras demandas).

A proposta é marcada por muita formação teórica e persistência na prática. A capacitação para mediadores de conflito foi disponibilizada pela Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão (COGEAE) da PUC-SP. Uma qualificação básica também é oferecida aos demais educadores. Dessa forma, todos exercitam uma postura mediadora, respeitosa e pautada pelo diálogo.

Graças a seu engajamento, a equipe pedagógica consegue avaliar a evolução do projeto, criar novas estratégias e ampliar seus resultados. Vale destacar, no entanto, que também é importante ouvir os educandos e levar em consideração os caminhos sugeridos por eles. Exemplo: em 2009, a instituição cogitou diminuir os atendimentos, em virtude de uma queda na procura pelas mediações. Nesse momento, as crianças se mobilizaram e solicitaram a continuidade da “salinha” (nome que eles davam ao espaço da mediação).



C) MEDIAÇÃO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Os educandos podem acessar a mediação duas vezes por semana, no final de cada período. Nessas ocasiões, os mediadores de conflito (dois educadores com formação específica que, além de dar aulas, atuam também nos atendimentos de mediação) usam uma camiseta personalizada, para que sejam facilmente identificados pelas crianças. Quando o conflito acontece fora dos dias de atendimento, eles verificam se a mediação pode esperar. Caso não seja possível, ocorre uma breve conversa naquele mesmo dia e providencia-se o agendamento de uma mediação completa.

Toda sala de aula tem um calendário com as fotos dos educadores mediadores e os educandos são devidamente informados sobre como funciona a mediação. Além disso, ela também pode ser sugerida pelos educadores no cotidiano do Virando o Jogo. Mas nunca é imposta, pois um dos princípios desse tipo de proposta é de que **as crianças devem aderir espontaneamente à mediação** – ou seja, procurá-la de maneira voluntária. Todo participante do programa envolvido em um conflito é, primeiramente, acolhido e orientado, já que nem toda situação dessa natureza exige mediação. Por outro lado, há casos nos quais a divergência entre duas crianças é crônica, chegando a envolver as famílias. Diante desse quadro, torna-se necessário oferecer um espaço reservado, para que o problema seja resolvido de maneira mais cuidadosa e na presença dos educadores mediadores.

O atendimento é feito não apenas por esses profissionais, mas também por dois mediadores externos (estagiárias ligadas à PUC). Tal composição, entretanto, não pode ser considerada um modelo a ser seguido por outras propostas desse tipo, pois trata-se de um formato desenvolvido especialmente para atender às demandas, necessidades e possibilidades da parceria entre Gol de Letra e PUC. Todos os atendimentos são registrados. As mediações podem ser feitas apenas entre duas crianças ou entre grupos. Em média, são necessárias uma ou duas mediações para a resolução dos conflitos. Casos que demandam um acompanhamento mais longo ocorrem, mas são raros.

Os educadores mediadores contam com a supervisão técnica de um profissional especialista (a representante da PUC-SP, parceira da Gol de Letra). Esse suporte é fundamental, pois **certas técnicas de mediação precisam ser constantemente avaliadas**. Embora eles assegurem sigilo para os envolvidos em cada atendimento, eventualmente ocorrem situações extremas que obrigam a instituição a abrir exceções e encaminhar as partes em conflito para redes de proteção social ou tratamento especializado. É o que pode acontecer, por exemplo, em crises entre pais e filhos que começam como casos típicos de mediação, mas pioram com o tempo, evoluindo para situações de maus-tratos e violência doméstica.

MUDANÇA DE COMPORTAMENTO

*Passados cinco anos desde a criação do projeto,
as crianças já conversam antes de pedir mediação*

Quando o Projeto Mediação de Conflitos e Cultura de Paz foi criado, em 2007, despertou muita curiosidade nas crianças e nos adolescentes atendidos pelo Virando o Jogo. A procura por atendimentos de mediação era grande no início, ainda que os problemas fossem extremamente simples. Passados cinco anos desde a criação do projeto, observa-se que os educandos já apresentam outro comportamento. Agora, eles exercitam a não violência antes de solicitar a mediação. E só requisitam a intervenção dos mediadores nos casos em que ela realmente é necessária. Isso significa que as crianças se sentem mais aptas a resolver seus conflitos de maneira autônoma, pelo diálogo. Depois de vivenciar a mediação, os educandos desenvolveram habilidades que os ajudam na resolução pacífica de problemas e crises – principalmente as capacidades de ouvir e compreender os sentimentos da outra parte envolvida na situação conflituosa.

D) MEDIAÇÃO PARA AS FAMÍLIAS

Em 2008, a mediação de conflitos – que até então contemplava apenas disputas e diferenças entre as crianças participantes do Virando o Jogo – teve seus horários ampliados para atender também às famílias. O atendimento, agendado uma vez por mês durante a reunião de pais e responsáveis, acontece aos sábados e é de responsabilidade dos mediadores estagiários (ligados à universidade).

A equipe do projeto, desde o início, esforça-se para que os familiares dos educandos se aproximem da mediação. Nem sempre, porém, eles comparecem ou aderem à proposta. Ainda assim, a Gol de Letra acredita que a tendência seja de procura cada vez maior pelo atendimento. Afinal, o estímulo para que essa expectativa se confirme é contínuo.

As crianças vivenciam a mediação no programa e, em maior ou menor grau, transferem essa vivência para o núcleo familiar. Pais e responsáveis, consequentemente, tornam-se pessoas cada vez mais informadas sobre o assunto.



E) DIA D

Junto com a mediação, nasceram outras atividades que dialogam com a convivência democrática, com o desenvolvimento da autonomia e com a resolução pacífica de conflitos. Uma delas é o Dia da Paz, estratégia consolidada que acontece pelo menos quatro vezes por ano. Chamado Dia D (“dia diferente”) pelos educandos, seus objetivos são definidos de acordo com as características de cada faixa etária. A ideia é estabelecer um objetivo para cada grupo. Exemplos: uma turma que não se escuta passa o dia participando de atividades que desenvolvam a habilidade de escutar os colegas; já quando o grupo é formado por meninos que tendem a não respeitar as meninas, realizam-se atividades relacionadas às questões de gênero.

Sentimentos como tristeza, raiva e ciúme são percepções que podem ser exploradas nesse tipo de proposta. A maneira como cada criança lida com eles pode determinar seu comportamento e, muitas vezes, ser o motivo por trás de reações agressivas ou violentas. O trabalho com os educandos tenta levá-los a refletir sobre as situações que despertam tais sentimentos. A partir dessa reflexão, pode-se desafiá-los a fazer várias associações. Por exemplo: como você pode expressar sua raiva pelo som? Ou ainda: que cor você atribuiria a esse sentimento? No Dia D, os grupos podem ser mistos ou organizados por faixa etária, dependendo daquilo que os educadores desejam enfatizar. Para que se estabeleça uma relação de vínculo afetivo, pode-se optar pela presença de um educador que sirva de referência – permanecendo ligado ao grupo em várias propostas de Dia D.

“Me perguntaram aqui na fundação porque eu andava triste. Falei que estava com problema com a minha mãe, que a gente brigava muito. Aí, ligaram pra ela e pediram pra vir aqui. Ela veio, conversamos, foi bom. Era uma vez por semana, viemos quase um mês. Minha mãe gostou. Se precisar, a gente vem de novo.” Educando do Virando o Jogo

DICAS DO EDUCADOR MEDIADOR

*Boas práticas sugeridas durante
a sistematização do Virando o Jogo*

- “O foco principal é a comunicação. Quando a criança se comunica bem desde pequena, tende a se envolver menos em conflitos.”
 - “A mediação é um espaço no qual se combina como lidar com o conflito. Por exemplo: verifica-se, primeiro, se a criança quer ou não quer retomar a conversa com um amigo. Nesse espaço, garante-se sigilo e proporciona-se um diálogo diferente, com o objetivo de melhorar a relação entre os envolvidos. Normalmente, quem procura a mediação quer fazer alguma coisa para mudar. É importante orientar os envolvidos, para que percebam que irão chegar a um acordo e entendam que não existe um só caminho.”
 - “A mediação não é uma conciliação. É claro que, no dia a dia, o educador acaba fazendo conciliações. Mas o mediador não sugere nem resolve nada no lugar das crianças. Ele deve estimular os educandos a resolver seus conflitos sozinhos, autonomamente. Depois de algum tempo na proposta de mediação, as crianças descobrem que precisam, além de falar, entender o outro. Se elas conseguirem se comunicar e compreender o que o outro está pensando e sentindo, fica mais fácil resolver o problema.”
 - “O mediador não julga e não manda ‘cartinha’ para os responsáveis. Seu papel é ajudar a externalizar os sentimentos, acreditando que esse é o caminho para a criança ou o adolescente se relacionar melhor. Às vezes, é difícil estimular o educando a dizer o que está sentindo. Ele chora, se emociona... Mas consegue, aos poucos, explicar como se sente.”
-

PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

Autonomia e
convivência democrática

**Aprendizagem,
afetividade e pertencimento**

Formação de jovens
mediadores e monitores

Famílias, escolas
e comunidade

1. PREMISSAS

A proposta educacional do Virando o Jogo, como descrito anteriormente, é interdisciplinar e utiliza um tema comum anual – que norteia o planejamento geral da equipe (*leia mais nas págs. 38 a 42*). Ele permite que sejam criadas intersecções entre as linguagens e promove maior diálogo entre os conteúdos específicos de sala de aula, levando em consideração a faixa etária dos grupos, seus interesses e as características de cada educando. O programa propõe a seus participantes um conjunto de reflexões, sentimentos e saberes que está alicerçado em duas premissas fundamentais:

A) A RELAÇÃO EDUCADOR-EDUCANDO É PAUTADA PELA AFETIVIDADE

Os educadores investem na criação de laços afetivos e compreendem que, para que os educandos evoluam como o desejado, é preciso muito mais que transmitir conteúdos e planejar atividades. As aulas do programa têm como objetivo proporcionar momentos de satisfação aos participantes, de modo que cada um possa sentir real orgulho do que fez e do que é capaz de fazer. Os ritmos individuais são respeitados, assim como a diversidade. Toda criança é valorizada em sua capacidade e estimulada a desenvolver sua potencialidade. Esse olhar atento e afetuoso não é algo simples de ser colocado em prática. Afinal, são muitas as crianças atendidas, cada qual com uma história de vida diferente. Essa aproximação, no entanto, é favorecida por algumas estratégias, tais como as rodas de conversa, o planejamento e a avaliação compartilhados, a mediação de conflitos e a cultura de paz. Para a equipe pedagógica, os princípios educacionais – aprender, conviver e multiplicar – estimulam esse olhar e auxiliam na consolidação de uma estrutura que prioriza a interação entre educadores e educandos.

A afetividade é exercitada na maneira como os educadores falam, escutam, mediam conflitos e passam informações para os educandos. Essas atitudes estabelecem relações de

acolhimento e afeto. Muitos educadores só conseguiram iniciar uma proposta educativa em suas linguagens depois de perceberem que precisavam observar e valorizar o histórico das relações afetivas e sociais dos participantes, compreendendo melhor a subjetividade de cada um, seus avanços, desafios, qualidades e potencialidades.

B) O SENTIMENTO DE PERTENCER AO GRUPO É DETERMINANTE NO DESENVOLVIMENTO

É curioso notar como os educadores do Virando o Jogo falam deles mesmos usando o verbo sempre na primeira pessoa do plural – “nós”. Nos depoimentos colhidos durante o processo de sistematização do programa, eles demonstram ter uma identidade coletiva muito forte. Apesar das individualidades e dos diferentes estilos de “ser educador”, todos compartilham um mesmo discurso. É a sensação de pertencimento: eles se sentem pertencentes a um grupo, a equipe de educadores da Fundação Gol de Letra.

A instituição acredita que o sentimento de pertencer a um grupo deve ser estimulado também entre as crianças e os adolescentes. Isso explica, por exemplo, porque os educadores priorizam trabalhos em equipe. Com o tempo, eles descobrem que é impossível dar aulas para classes de até 25 crianças sem transformá-las numa turma de verdade que entenda a importância do trabalho coletivo e do respeito não só a cada indivíduo, mas também às regras de convivência.

“Aprender é usar o emocional. Mesmo que a criança sinta vergonha ou medo, algo está acontecendo dentro dela. O conflito interno também é positivo.” Educadora do Virando o Jogo

2. AVALIAÇÃO E PLANEJAMENTO

O principal instrumento avaliativo do Virando o Jogo é a avaliação compartilhada – um mecanismo que pode ser usado tanto para mensurar a aquisição de conhecimentos por parte dos educandos quanto para averiguar o desenvolvimento de suas habilidades sociais. Ela permite comparar a avaliação feita pelos educadores⁽⁶⁾ com as autoavaliações das crianças e dos adolescentes. Seu objetivo é **fazer que os educandos se sintam corresponsáveis pelo aprendizado**.

A avaliação compartilhada pode ser coletiva ou individual. No primeiro caso, a equipe pedagógica reúne-se para avaliar cada turma e um dos educadores se encarrega da devolutiva (ou seja, fica responsável por dar um retorno aos educandos). Antes de o educador apresentar a opinião da equipe, as crianças avaliam coletivamente sua evolução nas diferentes linguagens. Aplicado no fim de cada semestre, esse recurso contribui para a apreciação do desenvolvimento de valores e regras de convivência. Já na avaliação compartilhada individual, cada educando reflete sobre seu desenvolvimento (principalmente em relação às competências básicas: pessoais, relacionais, produtivas e cognitivas).

Como a avaliação compartilhada faz parte do processo de aprendizagem e a participação dos educandos é fundamental para o jeito de fazer Educação da Gol de Letra, o planejamento das atividades também é entendido pela instituição como mais uma oportunidade para interagir com as crianças e os adolescentes. Ao participar do planejamento, eles opinam sobre o que irão aprender e se envolvem num processo pautado pelo sentimento de pertencimento. Resultado: fortalece-se o potencial dos educandos. Além disso, o planejamento compartilhado permite que a equipe do programa adote objetivos e estratégias de aprendizagem perfeitamente adequados às características das diferentes faixas etárias e adaptados ao histórico de cada turma.

(6) A avaliação feita pelos educadores busca verificar a capacidade dos educandos em articular com autonomia habilidades e competências para a utilização dos conhecimentos construídos ao longo do processo socioeducativo. Para esse fim, eles utilizam três modalidades avaliativas: 1 - Avaliação diagnóstica inicial (é o levantamento de conhecimento prévio, ou seja, a identificação de saberes e atributos que os educandos já possuem); 2 - Avaliação processual (identifica o ritmo de evolução dos educandos); 3 - Avaliação de resultados (verifica se os educandos alcançaram o desenvolvimento esperado). Obs.: essas verificações não acontecem com datas marcadas ou por meio de provas, pois fazem parte do processo de aprendizagem (ou seja, são momentos nos quais também é possível estimular o educando a avaliar seu próprio desenvolvimento).

O fundamental é levar em consideração o perfil dos grupos e refletir sobre os objetivos ao longo do tempo. Ou seja: planejamento compartilhado significa **construir com os educandos os desafios do mês ou de um semestre inteiro**. Nas dinâmicas de grupo realizadas durante a sistematização do programa, os educadores destacaram as seguintes vantagens do planejamento compartilhado:

- O conhecimento faz mais sentido para as crianças, que entendem melhor o que a equipe pedagógica espera delas e dos grupos (aonde se quer chegar e por que).
- Os planejamentos tornam-se mais flexíveis, pois a opinião de uma criança ou a atitude de um grupo de adolescentes podem mudar o processo, motivando os educandos e valorizando suas ideias.
- Pode-se corresponsabilizar o grupo pelas mudanças necessárias, facilitando o reconhecimento de conquistas.
- O planejamento realizado coletivamente estimula a interação não só entre educadores e educandos, mas também entre os integrantes da equipe pedagógica.

SEM CONTRAINDICAÇÃO

*A avaliação compartilhada
é um bom instrumento de trabalho porque:*

FERRAMENTA
Conheça modelos
de avaliação
compartilhada
individual
e coletiva
(anexos 8 e 9).

- Permite o resgate das avaliações anteriores, garantindo condições para que se registre o processo de evolução de cada grupo ou indivíduo.
- Aproxima o educador do educando, fortalecendo os vínculos afetivos e facilitando a resolução de conflitos.
- Promove mudanças de comportamento.
- Dá condições para que seja possível validar as conquistas e os avanços, o que fortalece as crianças na busca de seu próprio desenvolvimento.
- Ajuda a identificar objetivos a serem atingidos e favorece a busca permanente de superação.

3. REDE DE CONHECIMENTOS

A coordenação do programa acredita que os parâmetros curriculares da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) são importantes na construção dos **planejamentos específicos de cada linguagem trabalhada em sala de aula**. Conhecer e debater tais parâmetros contribui para que os educadores possam verificar quais são as visões e orientações em vigor nas escolas públicas frequentadas pelos participantes do programa. Na prática, esse esforço é uma tentativa de agregar possibilidades ao educando que, de maneira cada vez mais autônoma, realizará a construção de sua própria rede de informações – acessando conhecimentos em variados formatos tanto na escola quanto no Virando o Jogo.

Os educadores do Virando o Jogo têm formações e experiências pessoais distintas. Essa diversidade manifesta-se em sala de aula, já que cada profissional tem um jeito próprio de exercer sua função. Para a Fundação Gol de Letra, isso não é um problema. A instituição preocupa-se em garantir total autonomia aos educadores, desde que eles estejam alinhados com os princípios do programa.

OBJETIVOS MAIORES

*A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)
cria condições para as seguintes aprendizagens:*

- Desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo.
- Compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade.
- Aquisição de conhecimentos e habilidades sociais, rumo a uma educação que prestigie valores e atitudes.
- Fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e da tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

Identificar em cada linguagem **possibilidades de aprendizagem, construção de valores e desenvolvimento de boas atitudes** estimula os educadores a potencializar suas atividades. Algumas dessas possibilidades foram levantadas pela equipe do Virando o Jogo e estão reunidas na tabela a seguir:

LINGUAGEM	APRENDIZAGEM	ATITUDES/VALORES
Leitura e Escrita	• Processo de alfabetização. • Interpretação de textos. • Produção de textos. • Oralidade e leitura. • Características de gêneros textuais. • Legibilidade. • Ortografia. • Pontuação. • Coesão e coerência na formação de frases e textos. • Revisão de textos.	• Autonomia. • Senso crítico. • Reflexão. • Atenção e concentração. • Trabalho em equipe. • Paciência. • Confiança. • Autoestima. • Superação de limites. • Comunicação respeitosa. • Respeito à diversidade.
Informática	• Software educativo. • Ferramentas (Word, Excel e Paint). • Internet. • Edição e formatação de textos. • Criação de apresentações multimídia. • Criação de animações. • Criação de blogs.	• Autonomia. • Trabalho em equipe. • Raciocínio. • Resolução de problemas. • Memória. • Criatividade. • Atenção e concentração. • Autoestima. • Pensamento crítico.



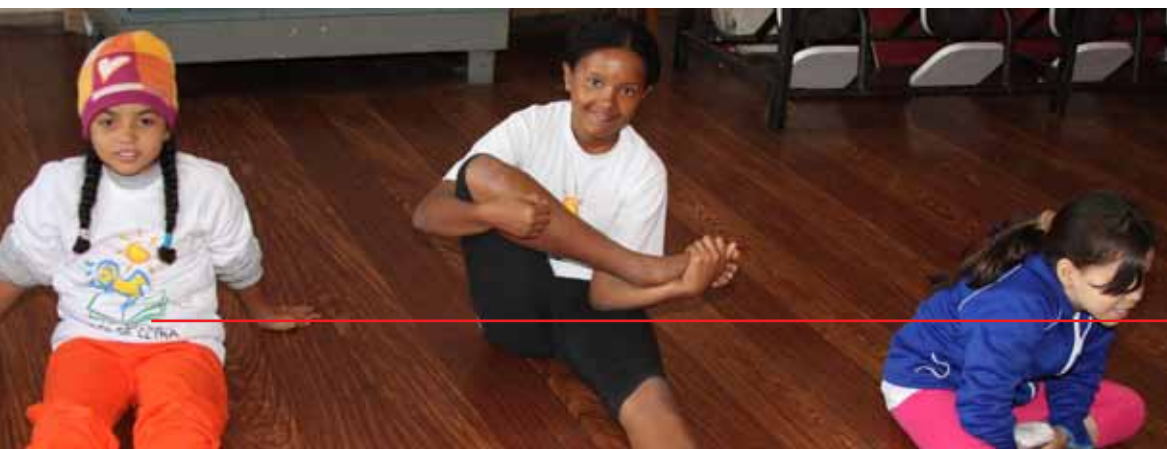
LINGUAGEM	APRENDIZAGEM	ATITUDES/VALORES
Artes Plásticas	• Criação de cenários e objetos. • Criação de esculturas. • Construção de maquetes. • Produção de imagens. • Produção de figurinos. • Autoimagem corporal. • Leitura de imagens. • Releitura de trabalhos de artistas.	• Expressão. • Atenção e concentração. • Confiança e autoestima. • Trabalho em equipe. • Comunicação respeitosa. • Criatividade. • Superação de limites/desafios. • Respeito à diversidade.
Dança	• Memória corporal. • Respiração. • Improvisação. • Conhecimento do próprio corpo. • Contato corporal com o outro. • Coordenação motora e ritmo. • Apreciação.	• Concentração. • Criatividade. • Organização. • Disciplina pessoal. • Relacionamento com o outro. • Sensibilidade. • Autoestima.



LINGUAGEM	APRENDIZAGEM	ATITUDES/VALORES
Música	• Coordenação motora. • Linguagem oral. • Acuidade/sensibilidade auditiva. • Percepção rítmica. • Fenômeno sonoro. • Memória melódica. • Organização musical. • Respiração. • Dicção. • Ritmo. • Apreciação.	• Sociabilidade. • Respeito mútuo. • Escuta. • Organização. • Disciplina pessoal. • Autoestima. • Autonomia. • Trabalho em equipe.
Teatro	• Coordenação motora. • Memorização. • Rapidez de raciocínio. • Estímulo à leitura. • Experimentação cênica. • Apresentações públicas.	• Pensamento crítico. • Responsabilidade. • Comunicação interpessoal. • Atenção e concentração. • Criatividade. • Trabalho em equipe. • Cooperação. • Confiança e autoestima. • Superação de limites.



LINGUAGEM	APRENDIZAGEM	ATITUDES/VALORES
Capoeira	• Sequência de movimentos. • Coordenação motora. • Ritmo. • Equilíbrio. • Flexibilidade. • Agilidade. • Velocidade. • Cuidado e organização dos materiais.	• Tomada de decisão em grupo. • Comunicação interpessoal. • Organização e disciplina. • Respeito mútuo. • Autonomia. • Trabalho em equipe. • Concentração. • Confiança e autoestima.
Educação Física	• Habilidades motoras (locomoção, manipulação e equilíbrio). • Coordenação motora. • Repertório de jogos e brincadeiras. • Alongamento. • Flexibilidade. • Jogos pré-esportivos. • Jogos esportivos. • Competições internas.	• Atenção. • Concentração. • Cooperação. • Trabalho em equipe. • Paciência. • Confiança e autoestima. • Superação de limites/desafios. • Comunicação respeitosa. • Respeito à diversidade.



4. LINGUAGENS

LEITURA E ESCRITA

Educadoras: Maria Helena Gonçalves e Angélica da Silva

A Gol de Letra tem convicção de que, com a aprendizagem de Leitura e Escrita, seus educandos ampliam a capacidade de expressão e travam maior contato com o conhecimento – seja ele qual for. Além disso, é possível notar que, em função da maneira como as aulas são desenvolvidas, as crianças e os adolescentes aprendem também a questionar mais, pois entendem melhor o que estão aprendendo na fundação ou na escola. Fica evidente, portanto, que as aulas contribuem para a formação de indivíduos críticos, capazes de compreender ideias e expressar-se melhor.

FERRAMENTA

Veja exemplos de prontuário para educandos alfabetizados e não alfabetizados (anexos 10 e 11).

Para a instituição, leitura e escrita são atividades que se retroalimentam. Afinal, é com o hábito da leitura que se aprende a construir textos com ideias claras, boa ortografia e estrutura adequada. Com base nessa premissa, as aulas do Virando o Jogo são planejadas de modo que os educandos conheçam e experimentem ler e escrever em diferentes gêneros textuais – como diários, correspondências, jornais, poemas e crônicas, entre outros. Espera-se, com isso, estimulá-los a incorporar esse hábito para que acessem cada vez mais informações e conhecimentos.

A área de Leitura e Escrita conta com duas educadoras (manhã e tarde), que planejam suas atividades levando em consideração dois perfis básicos de educandos: quem não sabe ler e escrever e aqueles que sabem, mas precisam se aprimorar. Quando chegam à sala, as crianças inicialmente sentam em roda e são ouvidas. Em seguida, são apresentadas à proposta do dia – geralmente ligada ao tema norteador. Tem início, então, uma sequência didática com foco na leitura e na escrita. Isso significa que as atividades seguem necessariamente uma ordem lógica, que facilita a aprendizagem. Em outras palavras: a sequência didática nada mais é que um passo a passo para que se alcance um determinado objetivo.

DICAS DAS EDUCADORAS

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Para despertar o interesse dos educandos pelas aulas de Leitura e Escrita, é importante adequar as estratégias e utilizar propostas com as quais eles se identificam. O educador precisa exercitar sua criatividade, pois, na maioria das vezes, as crianças e os adolescentes não chegam estimulados para ler e escrever. Desenvolver boas técnicas de escrita, por exemplo, é algo trabalhoso até para quem já tem algum domínio sobre elas. Quando um texto não fica bom na primeira tentativa, é preciso rascunhá-lo novamente, mudar parágrafos de lugar, reescrevê-lo em parte ou completamente... Ou seja: um dos segredos é a perseverança. Para evitar que a rotina dos educandos se torne maçante, a sala de aula do Virando o Jogo conta com um grande número de recursos. É preciso variar o gênero literário, o tempo da leitura e a dinâmica da aula. Se um dia a criança lê em voz alta, o ideal é que, em outro, a leitura seja em silêncio, e assim por diante. Esses detalhes fazem muita diferença.”
- “Na maioria das vezes, não é possível trabalhar a leitura e a escrita na mesma aula, em função do tempo [média de 50 minutos]. Nesse caso, pode-se trabalhar a leitura silenciosa seguida de um debate, retomando o texto na aula seguinte para que seja feita a parte escrita. Acelerar o processo geralmente não funciona. O mais importante é que a atividade faça sentido para os educandos. E que eles se concentrem na execução, ainda que seja por apenas 15 minutos.”
- “É importante que os educadores de Leitura e Escrita demonstrem que gostam de ler e escrever e que essas atividades são importantes para a vida de cada um deles. Esse talvez seja o primeiro passo para despertar nos educandos o interesse por leitura e escrita.”
- “Embora seja importante planejar e colocar em prática o planejamento, também é fundamental ser flexível, perceber as oportunidades de aprendizagem proporcionadas pelas próprias crianças e não se frustrar caso a aula não saia como o planejado.”

- “Compartilhar a rotina do dia pode ser uma iniciativa das mais norteadoras para os educandos. Deve-se explicitar o que vai acontecer na aula e quanto tempo o grupo terá para cada atividade. Essa é uma tarefa simples, que facilita muito a vida do educador.”
- “Conhecer o histórico de cada educando é fundamental. Toda criança do Programa Virando o Jogo tem um prontuário com anotações básicas: perfil e informações relevantes sobre o processo de aprendizagem em Leitura e Escrita. É importante consultá-lo.”
- Nas aulas de Leitura e Escrita, a avaliação é feita com base na produção e na leitura de textos que acontecem nas sequências didáticas desenvolvidas ao longo do ano. Não há provas formais – o que torna a experiência da criança no Programa Virando o Jogo ainda mais diferente da que ela tem na escola.”

“É preciso recorrer a mil estratégias. Como fazer ler de diferentes maneiras? Certa vez, colei um poema colorido na parede. Chamou atenção, eles começaram a ler. Eu até já me vesti de fada! Minha intenção era trabalhar com os contos do Rei Arthur. Não dava para abordar os alunos dizendo: bem, vamos ler os textos em capítulos...” Maria Helena Gonçalves, educadora do Virando o Jogo



PARÂMETROS CURRICULARES DE LÍNGUA PORTUGUESA

*Eles podem ser úteis no planejamento
das aulas de Leitura e Escrita*

OBJETIVOS

- Expandir o uso da linguagem em instâncias privadas e utilizá-la com eficácia em instâncias públicas, sabendo assumir a palavra e produzir textos – tanto orais como escritos – coerentes, coesos, adequados a seus destinatários, aos objetivos a que se propõem e aos assuntos tratados.
- Utilizar diferentes registros, inclusive os mais formais da variedade linguística valorizada socialmente, sabendo adequá-los às circunstâncias da situação comunicativa de que participam.
- Conhecer e respeitar as diferentes variedades linguísticas do português falado.
- Compreender os textos com os quais se defrontam em diferentes situações de participação social.
- Valorizar a leitura como fonte de informação, via de acesso aos mundos criados pela literatura e possibilidade de fruição estética, sendo capazes de recorrer aos materiais escritos em função de diferentes objetivos.
- Utilizar a linguagem como instrumento de aprendizagem, sabendo como proceder para ter acesso, compreender e fazer uso de informações contidas nos textos: identificar aspectos relevantes; organizar notas; elaborar roteiros; compor textos coerentes a partir de trechos oriundos de diferentes fontes; fazer resumos, índices, esquemas etc.
- Valer-se da linguagem para melhorar a qualidade de suas relações pessoais, sendo capazes de expressar seus sentimentos, experiências, ideias e opiniões, bem como de acolher, interpretar e considerar os dos outros, contrapondo-os quando necessário.
- Usar os conhecimentos adquiridos por meio da prática de reflexão sobre a língua para expandirem as possibilidades de uso da linguagem e a capacidade de análise crítica.
- Conhecer e analisar criticamente os usos da língua como veículo de valores e preconceitos de classe, credo, gênero ou etnia.

INFORMÁTICA

Educadora: Margarida Alves de Moura Campos Toledo

Na área de Informática, um dos desafios para o educador é **compreender o papel que o computador pode desempenhar como meio educacional** – uma ferramenta capaz de desenvolver a autonomia dos educandos na busca pelo conhecimento. As aulas de Informática, diferentemente do que ocorre numa escola de computação, vão além do uso da máquina. O educador precisa ser criativo e adequar suas estratégias às diferentes faixas etárias, de modo que os educandos vivenciem as múltiplas possibilidades de expressão que essa linguagem oferece.

Para que a informática seja útil aos participantes do programa, é fundamental investir em algumas aprendizagens básicas. Durante as aulas, utilizam-se programas de desenho, apresentação de slides, edição de texto e navegação na internet. Os softwares são explorados de acordo com a idade, sempre do mais simples para o mais complexo. A ideia é capacitar os participantes do Virando o Jogo a:

- Acessar ferramentas de busca.
- Fazer uma boa pesquisa.
- Ler no computador as informações pesquisadas (sem necessariamente copiar e colar).
- Experimentar jogos que envolvam resolução de problemas e exercício do raciocínio.
- Utilizar mais de um programa na execução de tarefas.

Para os educandos mais novos, de 7 a 9 anos, é preciso investir no desenvolvimento motor e cognitivo. Como as crianças estão em processo de alfabetização, o uso de softwares para esse fim ajuda, uma vez que eles apresentam informações de forma bastante visual. Isso permite ao educando reconhecer elementos, selecioná-los e desenvolver o raciocínio lógico. Nesse processo, parece que a criança está brincando. Na verdade, ela está desenvolvendo **competências motoras e cognitivas**. Os educandos dessa faixa etária trabalham em dupla, já que, nessa fase, é importante aprender com o outro.

Já com os mais velhos, pode-se desenvolver um trabalho mais elaborado – que envolva, por exemplo, a criação de blogs, dicionários digitais e vídeos. Nesse caso, é necessário criar um espaço para aprendizagens ou produções individuais, mesmo que o computador tenha de ser revezado. Independentemente da idade das crianças, porém, o importante é garantir condições para a experimentação e a repetição.

Informática é uma linguagem propícia à interdisciplinaridade, uma vez que ela interage facilmente com as demais linguagens. Basta oferecer aos educandos conteúdos que permitam explorar as ferramentas dos programas de desenho, apresentação, texto, internet e navegação.

Exemplo: numa aula de Artes, os adolescentes assistiram a um filme sobre Frida Kahlo, uma das mais renomadas artistas plásticas do México. Quando chegaram à aula de Informática, foram orientados a produzir um pequeno relato e digitaram em um documento de texto sua opinião sobre o filme. Não fizeram, contudo, uma digitação qualquer: foram estimulados a mudar o tipo de letra, a aplicar uma borda e a procurar uma fotografia da artista na internet que pudesse ser transferida para o documento de texto.

Em outro momento da aula, explorou-se o que a artista procurava expressar em seus quadros. Por fim, os educandos utilizaram um programa de desenho para fazer seu próprio quadro – uma atividade cujo objetivo era levá-los a externalizar um sentimento e ajudá-los a desenvolver resiliência em outros contextos. Uma das crianças não quis usar o computador e preferiu desenhar com lápis de cor em uma folha de papel. Sua decisão, entretanto, não foi encarada como problema, já que ela aprendeu a digitalizar o desenho depois de finalizado e a inseri-lo no documento que estava sendo produzido. Esse caso demonstra como as aulas de Informática podem ser diferentes umas das outras, de acordo com as características de cada criança ou grupo.

DICAS DA EDUCADORA

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Informática é uma linguagem da qual as crianças e os adolescentes gostam, mas é preciso atenção para possíveis momentos de negociação, pois os educandos sempre pedem para “jogar no computador”. Não se pode descartar a necessidade de lazer. Sendo assim, é preciso acordar quais momentos serão livres para o jogo e não perder de vista as demais aprendizagens.”
- “A avaliação de Informática deve ser pautada pela autonomia da criança e do adolescente. Para isso, é preciso avaliar de maneira contínua, no dia a dia. Os educandos aprendem nas experiências de interação com os programas e é normal apresentarem dificuldade de memorizar algumas aprendizagens. Quando eles não assimilam determinado conteúdo, o educador deve retomá-lo com novas situações-problema.”
- Para que a aula ofereça várias possibilidades de aprendizagem, é preciso buscar informação – saber como se trabalha com Informática em outras instituições, conhecer novos programas e entrar em contato com especialistas da área, por exemplo.”



PARÂMETROS CURRICULARES DE INFORMÁTICA

Eles podem ser úteis no planejamento das aulas

REPRESENTAÇÃO E COMUNICAÇÃO

- Reconhecer a informática como ferramenta para novas estratégias de aprendizagem, capaz de contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento, nas diversas áreas.

INVESTIGAÇÃO E COMPREENSÃO

- Identificar os principais equipamentos de informática, reconhecendo-os de acordo com suas características, funções e modelos.
- Compreender os sistemas operacionais, interfaces gráficas, editores de textos, planilhas de cálculos e aplicativos de apresentação.

CONTEXTUALIZAÇÃO SOCIOCULTURAL

- Conhecer o conceito de rede, diferenciando as globais, como a internet, que teriam a finalidade de incentivar a pesquisa e a investigação graças às formas digitais e possibilitar o conhecimento de outras realidades, experiências e culturas das redes locais ou corporativas, como as intranets, que teriam a finalidade de agilizar ações ligadas a atividades profissionais, dando ênfase a trabalhos em equipe.
- Reconhecer o papel da Informática na organização da vida sociocultural e na compreensão da realidade, relacionando o manuseio do computador a casos reais, seja no mundo do trabalho, seja na vida privada.

“Às vezes, você pensa uma atividade achando que todo mundo vai gostar e percebe que eles não veem sentido naquilo. Ai, é preciso usar conteúdos que despertem mais interesse.”

Margarida Alves de Moura Campos Toledo, educadora do Virando o Jogo

ARTES PLÁSTICAS

Educadora: Lidia Bonduki

A aula de Artes Plásticas tem como objetivo **proporcionar livre expressão**. Tanto faz se a proposta envolve desenho, pintura ou qualquer outro desafio: o importante é que a criança encontre espaço para fazer o que sabe e experimentar tudo aquilo que desejar. Nesse tipo de proposta, não se trabalha com cópias ou imposição de limites. As aprendizagens se dão num ambiente pautado por três pressupostos:

- Expressão pessoal – Embora não existam receitas, certas propostas ajudam a criança ou o adolescente a fazer algo bem pessoal, explorando o universo interior do educando e afirmando, assim, sua identidade. Para alcançar esse objetivo, é importante não limitar as técnicas e usar diferentes estratégias, de acordo com as faixas etárias. Exemplos: com crianças de 7 a 10 anos, a educadora de Artes do Virando o Jogo às vezes trabalha com tintas – um material muito lúdico; já com as de 11 a 14 anos, ela frequentemente recorre a materiais que possam ser transformados e desafiem o educando a aprimorar-se cada vez mais – como a construção de maquetes.
- Experimentação – Nas aulas de Artes Plásticas, é preciso ter uma variedade de materiais à disposição. Exemplo: giz de cera num dia, tinta ou lápis de cor em outro, colagem no terceiro, e assim por diante. Trabalhos com material reaproveitado, que sigam os princípios da reciclagem, também são interessantes. É importante, ainda, solicitar às crianças trabalhos que elas possam fazer em casa.
- Processo individual e coletivo – Trabalhos de expressão individual e coletiva são complementares: um fortalece o desenvolvimento do outro. Mas há uma diferença fundamental entre eles. No trabalho coletivo, fica mais evidente a questão da arte como um processo, com etapas a serem cumpridas. Por esse motivo, ele só costuma dar bons resultados quando encarado como proposta de longo prazo.

DICAS DA EDUCADORA

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Toda produção artística tem seu passo a passo – determinar a quantidade certa de tinta, pintar, esperar que a tinta seque... Enfim: uma sucessão de etapas que significam aprendizado e precisam ser respeitadas tanto nas atividades individuais quanto nas coletivas.”
- “Quando uma turma está perdendo a motivação, mudar o material pode ser uma excelente saída. O conteúdo a ser trabalhado pode até ser o mesmo. A simples mudança de material pode ser extremamente motivadora. Existe uma relação com certos materiais que merece ser explorada. Argila, por exemplo: ela costuma revigorar as aulas de artes.”
- “Quando o assunto é Artes Plásticas, é importante não faltar material – que deve ser variado e estar disponível na quantidade adequada para todos. Além disso, os educandos precisam se habituar a cuidar dos materiais, organizar a sala e ter respeito pelo trabalho dos outros. Os recursos devem ser usados de maneira consciente e a produção das crianças precisa ser devidamente preservada. Esse cuidado pode ser realizado de maneira lúdica e prazerosa, pois os educandos geralmente dão valor ao espaço e ao que produziram.”
- “Para avaliar o desenvolvimento das crianças, é importante não priorizar o conhecimento técnico. Nesse tipo de proposta, muitas vezes se avalia um indivíduo ou um grupo pela motivação e pela concentração. Avaliar o envolvimento é algo subjetivo, mas necessário. Exemplo: os educandos de uma turma de 11 e 12 anos estavam um pouco desmotivados. Depois de algumas conversas, propuseram-se a fazer um boneco. Ficaram tão empolgados que logo conseguiram confeccionar algo. Levaram o boneco para o lanche, deram um nome para ele, colocaram boné, chapéu... O boneco pertence à turma toda. Um fez o braço, outro fez a cabeça... Essa motivação e o cuidado com o trabalho revelam a capacidade de trabalho em grupo. O boneco é inca, tem relação com o tema norteador [América Latina]. Seu nome é Letiza Ueka.”

“É preciso colocar as coisas em prática, não posso ficar só na teoria. No Virando o Jogo, tudo é muito intenso. Dar aula de Artes é subir, descer, correr atrás de criança, juntar ideias, trazer elementos-surpresa... Acredito no trabalho. Eu me envolvo e vejo o retorno, essa é a recompensa.”

Lidia Bonduki, educadora do Virando o Jogo



PARÂMETROS CURRICULARES DE ARTE

*Eles podem ser úteis no planejamento
das aulas de Artes Visuais*

EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA DOS ALUNOS

- As artes visuais no fazer dos alunos: desenho, pintura, colagem, escultura, gravura, vídeo, fotografia, histórias em quadrinhos, entre outras.
- Criação e construção de formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).
- Consideração dos elementos básicos da linguagem visual em suas articulações nas imagens produzidas (relações entre ponto, linha, plano, cor, textura, forma, volume, luz, ritmo, movimento, equilíbrio).
- Experimentação, utilização e pesquisa de materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).
- Seleção e tomada de decisões com relação a materiais, técnicas e instrumentos.

ARTES VISUAIS COMO OBJETO DE APRECIÇÃO

- Convivência com produções visuais e suas concepções estéticas nas diferentes culturas.
- Contato sensível, reconhecimento e análise de formas visuais presentes na natureza e nas diversas culturas.
- Identificação e reconhecimento de algumas técnicas e procedimentos artísticos presentes nas obras visuais.
- Fala, escrita e outros registros sobre as questões trabalhadas na apreciação de imagens.

ARTES VISUAIS COMO PRODUTO CULTURAL

- Observação, estudo e compreensão de diferentes obras de artes visuais, artistas e movimentos artísticos produzidos em diversas culturas (regional, nacional e internacional) e em diferentes tempos da história.
- Reconhecimento da importância das artes visuais na sociedade e na vida dos indivíduos.
- Identificação de produtores em artes visuais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas: aspectos das vidas e alguns produtos artísticos.
- Pesquisa e frequência junto a artistas e obras para reflexão sobre a arte presente no entorno.

DANÇA

Educador: Júlio Antônio Bezerra

As aulas de Dança do Programa Virando o Jogo têm como objetivo principal proporcionar aos educandos **liberdade para o movimento**. Elas envolvem apropriação espacial, musicalidade, expressão, improvisação e criação. O trabalho pretende dar base corporal e expressiva às crianças e aos adolescentes participantes, para que possam construir sua própria dança. Uma das características dessa linguagem, que muito interessa ao programa, é a possibilidade de criação e improvisação. Além disso, a Dança apresenta intenso diálogo com outras linguagens, como Teatro, Música e Capoeira, enriquecendo o repertório dos educandos e corroborando a proposta de interdisciplinaridade do Virando o Jogo.

Em 2011, a Dança de Rua (em especial o hip hop) passou a ser abordada nas aulas por ser um estilo que motiva os educandos e favorece a ampliação do repertório corporal – já que ela agrega elementos acrobáticos, posições invertidas e diversos rolamentos. Atrrelada às variações de deslocamento espacial, essa experimentação permite também explorar os planos baixo (chão), médio e alto (em pé). Trata-se ainda de um estilo que, por meio da espontaneidade do movimento, facilita a interpretação da musicalidade, promove a expressividade e proporciona a compreensão do tempo musical.

Na visão do educador, é importante entender o hip hop como manifestação cultural dotada de origem e história e formada por quatro elementos artísticos: o rap, o DJ, o break e o grafite. Oriundo dos guetos norte-americanos, esse movimento surgiu no fim dos anos 1960 com forte influência dos imigrantes latinos, hispânicos e afrodescendentes. Chegou ao Brasil na década de 1980 e fortaleceu-se na de 1990. Hoje, pode-se dizer que o hip hop brasileiro tem identidade própria – uma mescla de suas características originais com aspectos nacionais e regionais.

DICAS DO EDUCADOR

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Na Dança de Rua, é importante trabalhar com os diferentes momentos de Breaking (Toprock, Footwork e Freeze) e revelar aos educandos a importância da musicalidade na construção dos movimentos.”
- “É imprescindível criar condições para que as crianças vivenciem os elementos de plano baixo do Breaking, pois são esses os movimentos mais emblemáticos da dança. Cada educando, porém, desenvolve-se num tempo próprio, independentemente de sua habilidade. É fundamental respeitar esse tempo.”
- “O diálogo da Dança com as outras linguagens sempre é algo que merece ser muito explorado pelo educador. Por exemplo: depois de uma vivência de aula de Dança, tentar materializar o movimento em esculturas numa aula de Artes Plásticas.”
- “O uso de brincadeiras como estratégia costuma facilitar o trabalho no momento de propor novas vivências de Dança para as crianças. Além disso, as brincadeiras despertam o prazer pelo movimento e estimulam a criação de novos elementos corporais.”



PARÂMETROS CURRICULARES DE ARTE

*Eles podem ser úteis no
planejamento das aulas de Dança*

A DANÇA NA EXPRESSÃO E NA COMUNICAÇÃO HUMANA

- Reconhecimento dos diferentes tecidos que constituem o corpo (pele, músculos e ossos) e suas funções (proteção, movimento e estrutura).
- Observação e análise das características corporais individuais: a forma, o volume e o peso.
- Experimentação e pesquisa das diversas formas de locomoção, deslocamento e orientação no espaço (caminhos, direções e planos).
- Experimentação na movimentação considerando as mudanças de velocidade, de tempo, de ritmo e o desenho do corpo no espaço.
- Improvisação na dança, inventando, registrando e repetindo sequências de movimentos criados.
- Seleção dos gestos e movimentos observados em dança, imitando, recriando e mantendo suas características individuais.
- Seleção e organização de movimentos para a criação de pequenas coreografias.
- Desenvolvimento da expressão em dança.

A DANÇA COMO MANIFESTAÇÃO COLETIVA

- Reconhecimento das qualidades individuais de movimento, observando os outros alunos, aceitando a natureza e o desempenho motriz de cada um.
- Improvisação e criação de sequência de movimento com os outros educandos.
- Reconhecimento e exploração de espaço em duplas ou outros tipos de formação em grupos.
- Integração e comunicação com os outros por meio dos gestos e dos movimentos.

“Aqui no Virando o Jogo, é fundamental conversar com os outros educadores e gostar de ser educador.” Júlio Antônio Bezerra, educador do Virando o Jogo

MÚSICA

Educador: André Freitas

A maneira como se trabalha com Música no Programa Vi-rando o Jogo é consequência do aprendizado do educador no contato intenso com crianças e adolescentes. Para a Fun-dação Gol de Letra, Música é sinônimo de **trabalho em equi-pe**. Sendo assim, o principal objetivo das aulas é a prática de grupo. A ideia é proporcionar aos educandos vivências nas quais eles percebam que todos os envolvidos são importan-tes e que precisam trabalhar em conjunto para colher bons resultados. Ou seja: se todos souberem ouvir o outro, a si mesmos e ao grupo enquanto tocam serão capazes de fazer música. Esse conceito é fundamental.

As aulas de Música são momentos planejados em função da idade. Com os mais novos, atua-se com a musicalização: percepção musical e escuta, entendimento do som, uso e cui-dado com o instrumento e exercício de coordenação motora. Já com os mais velhos, é possível planejar algo mais técnico, pois eles geralmente já atingiram uma maior musicalidade. Nas oficinas, por outro lado, os participantes apresentam idades variadas. As crianças e os adolescentes escolheram estar ali, o que demonstra que o interesse por música é co-mum a todos eles. Isso permite ao educador um trabalho mais focado e específico, que inclua alguma técnica musical. Por exemplo: percussão, canto e coral ou instrumentos har-mônicos e melódicos. No dia a dia, percebe-se uma grande **interação entre as aulas e as oficinas**. Os educandos que par-ticipam das oficinas normalmente possuem conhecimentos mais avançados e ajudam os demais durante as aulas. Dessa forma, o educador consegue criar pequenas peças musicais que auxiliam nas aulas de diferentes turmas.

O ensino é pensado para o desenvolvimento dos três grandes princípios musicais que determinam o “fazer coletivo”: ritmo (percussão corporal e instrumentos percussivos), harmonia (instrumentos “Orff”, xilofone, metalofone, teclado, violão e escaleta) e melodia (trabalhada com canto). Na proposta do programa, são priorizadas as seguintes aprendizagens:

- Percepção auditiva – Inclui atividades para ouvir a si mesmo, ao colega, ao educador e aos sons do cotidiano. Os exercícios de percepção auditiva estimulam os educandos a escutar os sons presentes em sua rotina. Assim, eles aprendem a ouvir e, quando necessário, “filtrar” os ruídos (perceber quando o som é “demais” ou “de menos”, por exemplo). Durante a prática da escuta, também é possível entrar em contato com diferentes gêneros musicais e ampliar os repertórios musical e sonoro.
- Coordenação motora fina – Quando uma criança é estimulada a tocar e movimentar-se ao mesmo tempo (como ocorre numa apresentação de fanfarra), ela desenvolve sua coordenação motora. Nessa situação, o educando é desafiado não só a manusear corretamente o instrumento: ele aprende também a organizar-se espacialmente. Para trabalhar a coordenação, é preciso entender o desenvolvimento de cada faixa etária, já que alguns instrumentos exigem muita independência de movimentos.
- Leitura rítmica – Métrica musical é matemática pura. No Virando o Jogo, ela é trabalhada uma vez por semana. Os educandos são desafiados a compreender a codificação da linguagem, mesmo sem ser capazes de ler notas musicais. Trata-se de uma aprendizagem importante, o primeiro passo para chegar à leitura de partituras. O raciocínio lógico é estimulado pela prática musical e, pouco a pouco, vai sendo interiorizado. A leitura de partituras, no entanto, é um pouco mais difícil de ser alcançada. Essa atividade é desenvolvida apenas com os educandos que escolhem participar das oficinas de Música.
- Vivência musical – O trabalho de vivência musical tenta despertar nos educandos o sentimento de satisfação por tocar uma música inteira, com começo, meio e fim. Desde o primeiro mês do ano, eles sabem que tocarão uma música, que terá de ser ensaiada nas aulas e apresentada em uma ou mais ocasiões específicas. Esse é o pontapé inicial (e uma motivação a mais para as crianças).

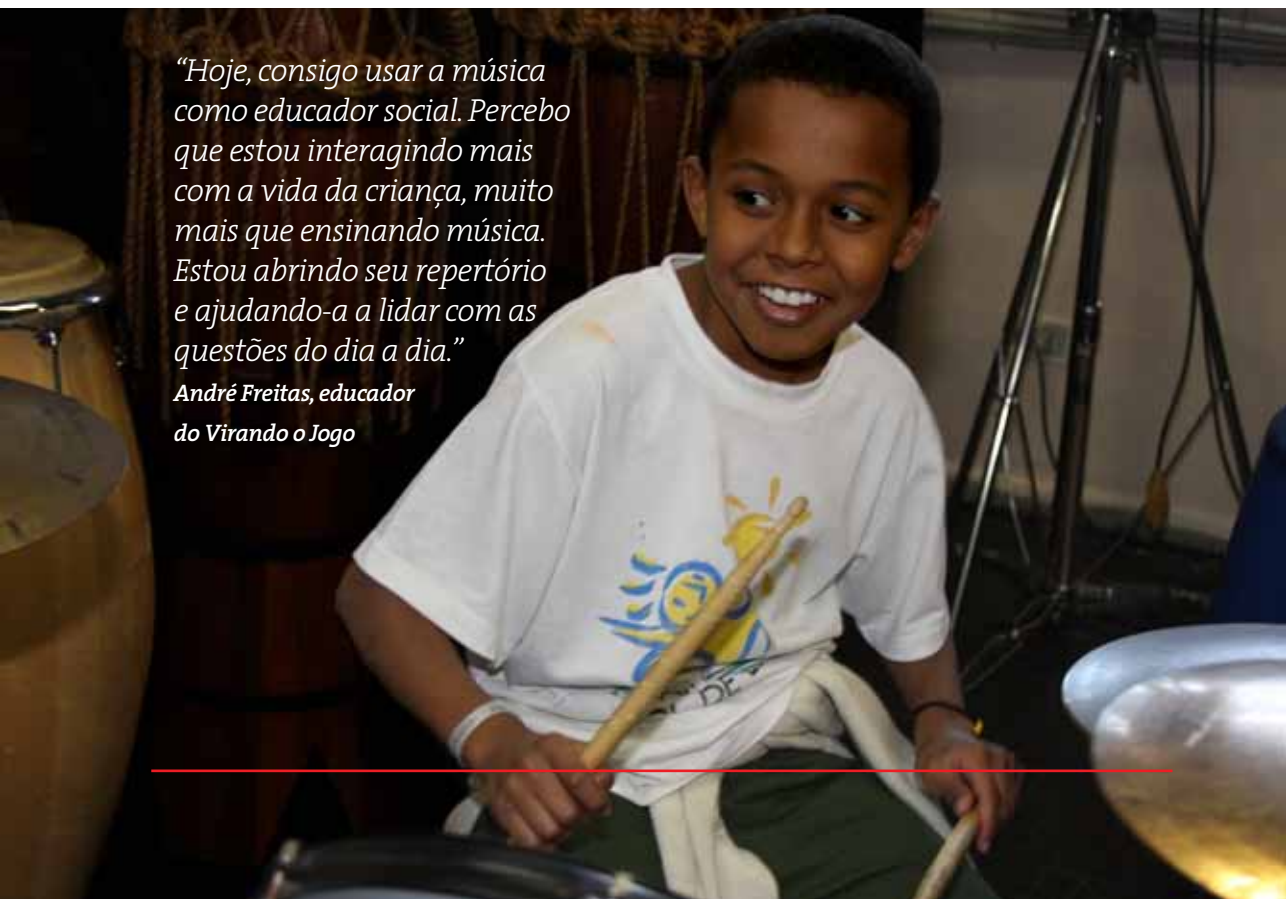
DICAS DO EDUCADOR

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Para quem deseja trabalhar com os conceitos musicais de ritmo, harmonia e melodia, dividir os educandos em subgrupos pode ser uma boa opção. Mas, na hora de agrupar as crianças e os adolescentes, é preciso levar em conta questões de gênero e afinidade.”
 - “Apresentações para os familiares ou mesmo para outras crianças são fundamentais. No Programa Virando o Jogo, são vários os eventos planejados para esse fim – entre eles, as feiras culturais, o Dia da Visita e a reunião com as famílias. Nessas ocasiões, os educandos mostram o que aprenderam.”
 - “É importante que o educador se dedique a estudar as especificidades do ensino de Música para crianças e adolescentes, mesmo que ele seja músico ou tenha licenciatura nessa área.”
-

“Hoje, consigo usar a música como educador social. Percebo que estou interagindo mais com a vida da criança, muito mais que ensinando música. Estou abrindo seu repertório e ajudando-a a lidar com as questões do dia a dia.”

*André Freitas, educador
do Virando o Jogo*



PARÂMETROS CURRICULARES DE ARTE

*Eles podem ser úteis no
planejamento das aulas de Música*

COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO EM MÚSICA

- Interpretações de músicas existentes vivenciando um processo de expressão individual.
- Arranjos, improvisações e composições dos próprios educandos baseados nos elementos da linguagem musical, em atividades que valorizem seus processos pessoais, conexões com sua própria localidade e suas identidades culturais.
- Experimentação e criação de técnicas relativas à interpretação, à improvisação e à composição.
- Seleção e tomada de decisões, em produções individuais e/ou grupais, com relação às ideias musicais, letra, técnicas, sonoridades, texturas, dinâmicas, forma etc.
- Utilização e elaboração de notações musicais em atividades de produção.
- Percepção e identificação dos elementos da linguagem musical em atividades de produção, explicitando-os por meio da voz, do corpo, de materiais sonoros e de instrumentos disponíveis.
- Uso e criação de letras de canções, parlendas, raps etc., como portadores de elementos da linguagem musical.
- Utilização do sistema modal/tonal na prática do canto a uma ou mais vozes.
- Utilização progressiva da notação tradicional da música relacionada à percepção da linguagem musical.
- Brincadeiras, jogos, danças, atividades diversas de movimento e suas articulações com os elementos da linguagem musical.
- Traduções simbólicas de realidades interiores e emocionais por meio da música.

APRECIÇÃO SIGNIFICATIVA EM MÚSICA

- Percepção e identificação dos elementos da linguagem musical (motivos, forma, estilos, gêneros, sonoridades, dinâmica, texturas etc.) em atividades de apreciação, explicitando-os por meio da voz, do corpo, de materiais sonoros disponíveis, de notações ou de representações diversas.

- Apreciação e reflexão sobre músicas da produção regional, nacional e internacional consideradas do ponto de vista da diversidade, valorizando as participações em apresentações ao vivo.
- Discussão de critérios sobre a possibilidade de determinadas produções sonoras serem música.
- Discussão da adequação na utilização da linguagem musical em suas combinações com outras linguagens na apreciação de canções, trilhas sonoras, jingles, músicas para dança etc.
- Explicitação de reações sensoriais e emocionais em atividades de apreciação e associação dessas reações a aspectos da obra apreciada.

A MÚSICA COMO PRODUTO CULTURAL E HISTÓRICO

- Movimentos musicais e obras de diferentes épocas e culturas, associados a outras linguagens artísticas no contexto histórico, social e geográfico.
- Fontes de registro e preservação (partituras, discos etc.) e recursos de acesso e divulgação da música disponíveis na classe, na escola, na comunidade e nos meios de comunicação (bibliotecas, midatecas etc.).
- Músicos entendidos também como agentes sociais: vidas, épocas e produções.
- Transformações de técnicas, instrumentos, equipamentos e tecnologia na história da música.
- A música e sua importância na sociedade.



TEATRO

Educador: Gustavo Arantes

O que não pode faltar nas aulas de Teatro do Virando o Jogo é encenação. Às vezes, os educandos passam várias aulas preparando uma única cena – escrevendo, debatendo, ensaiando... Outras vezes, ela sai de improviso. Quando acontece, a fase de debate sobre a concepção da cena é fundamental para o grupo decidir o que quer mostrar no palco.

A fundação acredita que a linguagem do Teatro permite ao indivíduo uma maior **percepção de si mesmo, dos outros e das situações de vida a seu redor**. No Teatro, a criança e o adolescente participam de jogos, nos quais não só podem como devem se expor. Na prática das aulas, ocorre um exercício de percepção: o educando muito atuante, por exemplo, percebe em dado momento que precisa sair de cena; já com a criança que se coloca pouco, ocorre o contrário. Ou seja: percebe-se o “eu”, o “outro” e o “grupo”.

Inspiradas nas práticas da autora e diretora norte-americana Viola Spolin, a proposta do Virando o Jogo está calcada na ideia de que teatro deve ser feito para um público. Sendo assim, sempre existe nas aulas um grupo que representa, outro grupo encarregado dos bastidores e um terceiro que desempenha a função de plateia – este último com a missão, inclusive, de avaliar o que é encenado. Para as crianças que atuam em cena, esse retorno do “público” é estimulante.

Nessa proposta, trabalha-se com elementos básicos: a improvisação, a concentração, a compreensão do jogo, o conflito e a capacidade – como personagem – de sustentar um argumento. Um dos pressupostos é o trabalho em grupo, baseado no **revezamento de papéis**. Afinal, no teatro não há só atores. Há também o responsável pela iluminação, pelo som, pelo figurino, entre outras funções. O revezamento possibilita diferentes vivências e uma dinâmica de colaboração.

Com base em pressupostos do dramaturgo alemão Bertold Brecht, os participantes revezam-se também nos personagens (entre protagonista e antagonista). Para a instituição, é importante oferecer a possibilidade de experimentar **diferentes pontos de vista**. Espera-se, com isso, que as encenações preparadas pelas crianças gerem reflexão e posicionamento diante dos conflitos retratados em cena.

Outro pressuposto das aulas de Teatro tem a ver com imaginário. Em última análise, a ideia é que os educandos sejam capazes de seduzir uma plateia. Para que isso aconteça, no entanto, é preciso que eles tenham sido, antes, seduzidos pelo “mundo do Teatro” durante as aulas. Várias estratégias são possíveis nesse sentido. Um simples pedaço de “pano”, por exemplo, tem potencial para ser transformado em mil coisas diferentes. Há também a possibilidade de criar climas que estimulem a imaginação da garotada – usar um quadro de luz para deixar o ambiente poético, por exemplo, ou transformar a sala em “mar” com a ajuda das crianças. Mesmo que os educandos apresentem alguma resistência a iniciativas desse tipo, elas acabam funcionando – no mínimo, porque despertam a curiosidade.

“É um desafio. O educador deve estar ciente de que, em certos momentos, será necessário abandonar tudo o que ele sabe sobre teatro e buscar outras estratégias: o afeto, a comunicação. Aqui [na Gol de Letra], a gente cria laços. Você concilia a linguagem e as demandas do local e vê como as crianças se identificam com o tema norteador, com a cultura da instituição. Eles conseguem fazer relações, cruzamentos... E nós, educadores, também.” Gustavo Arantes, educador do Virando o Jogo

DICAS DO EDUCADOR

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Os momentos em grupo, o lúdico, a improvisação e o jogo teatral são ferramentas que facilitam a expressão dos educandos. Elas criam condições para que as crianças se exponham progressivamente, mas aos poucos, e promovem aprendizados importantes, tais como: saber esperar a hora certa de falar, saber esperar que o outro conclua sua fala, perceber o grupo e reconhecer o papel de cada um de seus integrantes.”
- “No Programa Virando o Jogo, os educandos trazem para as aulas muitas referências do cotidiano e gostam de trabalhar com elementos cômicos. Nesses casos, é importante que o educador fique atento às oportunidades de problematização e reflexão. Exemplo: quando as crianças manifestam a intenção de fazer “piada” com uma situação trágica, surge uma oportunidade de questioná-las. O que elas querem transmitir com aquela cena cômica? Fazer graça com uma história triste é a atitude mais adequada?”
- “Quando a aula termina, é preciso conversar com os educandos sobre como foi a vivência do dia – uma vez que essa dinâmica de grupo é o que move o teatro. O fundamental é produzir coletivamente.”



PARÂMETROS CURRICULARES DE ARTE

*Eles podem ser úteis no
planejamento das aulas de Teatro*

O TEATRO COMO EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

- Participação e desenvolvimento nos jogos de atenção, observação, improvisação etc.
- Utilização dos elementos da linguagem dramática: espaço cênico, personagem e ação dramática.
- Experimentação e articulação entre as expressões corporal, plástica e sonora.
- Experimentação na improvisação a partir de estímulos diversos (textos dramáticos, poéticos, jornalísticos etc., objetos, máscaras, imagens e sons).
- Pesquisa, elaboração e utilização de cenário, figurino, maquiagem, adereços, iluminação e som.
- Reconhecimento, utilização da expressão e comunicação na criação teatral.

O TEATRO COMO PRODUÇÃO COLETIVA

- Reconhecimento e integração com os colegas na elaboração de cenas e na improvisação teatral.
- Interação ator-espectador na criação dramatizada.
- Observação, apreciação e análise dos trabalhos em Teatro realizados por outros grupos.
- Criação de textos e encenação com o grupo.

O TEATRO COMO PRODUTO CULTURAL E APRECIÇÃO ESTÉTICA

- Observação, apreciação e análise das diversas manifestações de teatro, produções e concepções estéticas.
- Reconhecimento e compreensão das propriedades comunicativas e expressivas das diferentes formas dramatizadas (teatro em palco e em outros espaços, circo, manifestações populares etc.).
- Pesquisa e leitura de textos sobre a história do teatro.
- Pesquisa e frequência às fontes de informação, documentação e comunicação presentes em sua região (livros, revistas, vídeos, filmes, fotos ou qualquer outro tipo de registro em teatro).

CAPOEIRA

Educador: Flávio Gomes Matteucci

Dois dos principais resultados a serem perseguidos nas aulas de Capoeira são convivência em grupo e **respeito pelos colegas**. Dentro da roda de capoeira, todos participam – seja jogando, cantando, tocando, seja batendo palmas. Trata-se, portanto, de uma atividade coletiva na qual o educando é naturalmente induzido a perceber o outro, a cuidar dos amigos, a entender as dificuldades, a compreender os limites... Enfim: a respeitar e ser respeitado. Mesmo as crianças com dificuldades podem se expor durante as aulas sem receio de errar, pois o erro faz parte da aprendizagem. Desde que respeitem a roda e joguem dentro de seus limites, todos aprendem. Há, entretanto, um pressuposto básico para a prática da capoeira: não se machucar.

As aulas têm quatro momentos bem-definidos: a) alongamento e atividade em duplas; b) movimentos da capoeira; c) roda; d) avaliação. As atividades em duplas são importantes não apenas porque o jogo prevê interação entre dois jogadores, mas também porque, numa atividade de alongamento com um colega, os educandos vivenciam o toque e o respeito ao corpo do outro. Vale destacar, ainda, que a convivência e o contato com os mais velhos (mestres) são formas comuns de transferência de conhecimentos na capoeira.

“Hoje, uma adolescente cantou uma música de Baden Powell e Vinícius [de Moraes] no berimbau. Trabalhamos essa música dois anos atrás, numa das atividades da proposta interdisciplinar que envolvia Leitura e Escrita, Música e Capoeira. Pensei: dois anos depois e ela ainda se lembra... Isso significa que seu conhecimento foi ampliado. Além de lembrar da música, ela aprendeu a tocá-la no berimbau.”

Flávio Gomes Matteucci, educador do Virando o Jogo

DICAS DO EDUCADOR

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “A aula de Capoeira precisa ser divertida e abordar o conhecimento de uma maneira prazerosa.”
- “Nas rodas de capoeira, os educandos colocam em prática o que aprenderam nas aulas – cabendo ao educador fazer correções individuais ou coletivas. A perfeição dos movimentos não é o mais importante. Afinal, a ideia é que a atividade seja para todos, independentemente da habilidade apresentada por cada um. É preciso deixar que a linguagem da Capoeira apareça e seja vivenciada.”
- “Deixar que os educandos opinem e supervisionem as atividades, além de ir ao encontro da proposta de planejamento compartilhado, ajuda a motivá-los.”



PARÂMETROS CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

*Eles podem ser úteis no
planejamento das aulas de Capoeira*

VIVÊNCIAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

- Participar de diferentes atividades corporais, procurando adotar uma atitude cooperativa e solidária, sem discriminar os colegas pelo desempenho ou por razões sociais, físicas, sexuais ou culturais.
- Conhecer algumas de suas possibilidades e limitações corporais de forma a poder estabelecer algumas metas pessoais (qualitativas e quantitativas).
- Conhecer, valorizar, apreciar e desfrutar de algumas das diferentes manifestações de cultura corporal presentes no cotidiano.
- Organizar autonomamente alguns jogos, brincadeiras ou outras atividades corporais simples.

CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM

- Participação em diversos jogos e lutas, respeitando as regras e não discriminando os colegas.
- Explicação e demonstração de brincadeiras aprendidas em contextos extraescolares.
- Apreciação de brincadeiras ensinadas pelos colegas.
- Discussão das regras dos jogos.
- Resolução de situações de conflito por meio do diálogo, com a ajuda do educador.
- Avaliação do próprio desempenho.
- Resolução de problemas corporais individualmente.
- Participação e criação de brincadeiras e jogos.
- Criação de brincadeiras cantadas.
- Acompanhamento de uma dada estrutura rítmica com diferentes partes do corpo.
- Valorização de danças pertencentes à localidade.
- Utilização de habilidades (correr, saltar, arremessar, rolar, bater, rebater, receber, amortecer, chutar, girar etc.) durante os jogos, lutas, brincadeiras e danças.
- Reconhecimento de algumas das alterações provocadas pelo esforço físico, tais como excesso de excitação, cansaço, elevação de batimentos cardíacos, mediante a percepção do próprio corpo.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Educador: Marcio de Araújo Furtado

A prioridade das aulas de Educação Física é o trabalho em equipe. As atividades são planejadas para promover a **socialização dos educandos**. E para criar um ambiente propício ao respeito pelo outro. A socialização acontece na prática, embora também exista uma preocupação com o aspecto psicomotor. Na maioria das vezes, o objetivo é muito simples: permitir que as crianças vivenciem com a maior intensidade possível os atos de **correr, brincar e jogar**.

As aulas de Educação Física também são oportunidades para a abordagem de temas como a superação de limites ou hábitos saudáveis e devem, tanto quanto possível, propiciar experiências que se traduzam em descobertas – conhecer melhor o próprio corpo, por exemplo. Além disso, as aulas contemplam fundamentos básicos de vários esportes, incluindo modalidades “alternativas”. A Gol de Letra acredita que conhecer as regras de um jogo (ou da vida) e dominar seus fundamentos são aprendizagens importantes.

A essência do trabalho de Educação Física no Virando o Jogo é a adaptação de jogos. Ela permite criar situações nas quais os educandos jogam em igualdade de condições. Os jogos adaptados podem ser cooperativos, numerados ou recreativos. Qualquer que seja a opção, o importante é manter todos motivados, tanto os mais quanto os menos habilidosos.

FERRAMENTA

Veja um exemplo de jogo adaptado pelos educandos do Virando o Jogo (anexo 12).

“A rotina com as crianças e os adolescentes é intensa. A gente precisa dar abertura, mas também tem de colocar limites. Os educadores precisam saber o que estão fazendo. Ter paciência. E aprender a lidar com ideias diferentes.”

Marcio de Araújo Furtado, educador do Virando o Jogo

DICAS DO EDUCADOR

*Boas práticas sugeridas
durante a sistematização*

- “Além de investir no aprofundamento da prática esportiva [modalidades e regras], o educador pode também trabalhar com atividades voltadas à socialização, que estimulam o prazer de jogar em grupo.”
- “É interessante que o educador tenha um diário, no qual reflita sobre o que foi programado e os desafios que ainda existem, sejam eles ligados à aprendizagem das regras ou à capacidade de trabalhar em equipe.”
- “Se o respeito ao outro e o trabalho em equipe são as prioridades, as dinâmicas precisam ser pensadas nesse sentido. Adaptação ou criação de jogos são excelentes estratégias para estimular a participação e a percepção sobre a importância das regras, dentro de um jogo ou na vida social.”
- “Educação Física não se resume a correr e jogar bola. O educando precisa conhecer o próprio corpo, transpor limites, conseguir fazer determinado gesto motor, perceber a importância dos hábitos saudáveis e vivenciar o benefício da atividade física.”



PARÂMETROS CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Eles podem ser úteis no planejamento das aulas

INDICAÇÕES PARA AULAS E ATIVIDADES

- Promover atividades corporais, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com os outros, reconhecendo e respeitando características físicas e de desempenho de si próprio e dos outros, sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais.
- Repudiar qualquer espécie de violência, adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade nas práticas da cultura corporal de movimento.
- Conhecer, valorizar e desfrutar da pluralidade de manifestações de cultura corporal do Brasil e do mundo, percebendo-as como recurso para a integração entre pessoas e entre diferentes grupos sociais e étnicos.
- Reconhecer-se como elemento integrante do ambiente, adotando hábitos saudáveis de higiene, alimentação e atividades corporais, relacionando-os com os efeitos sobre a saúde e de melhoria da saúde coletiva.
- Conhecer a diversidade de padrões de saúde, beleza e desempenho que existem nos diferentes grupos sociais, compreendendo sua inserção dentro da cultura em que são produzidos, analisando criticamente os padrões divulgados pela mídia e evitando o consumismo e o preconceito.
- Conhecer, organizar e interferir no espaço de forma autônoma, bem como reivindicar locais adequados para promover atividades de lazer, reconhecendo-as como necessidade e direito do cidadão, em busca de melhor qualidade de vida.

O PERFIL E O PAPEL DO EDUCADOR

A Gol de Letra preocupa-se permanentemente com a formação de seus educadores, pois são eles os profissionais que estabelecem o contato mais próximo – e diário – com os educandos. A instituição reconhece que, para fazer Educação, necessita-se de estrutura, conceitos e procedimentos. Mas acredita que é na **relação educador-educando** que ela se concretiza. Por esse motivo, considera vital manter a equipe alinhada com princípios e objetivos comuns.

É imprescindível que a fundação explicita o que espera de seus educadores, assim como esclareça como funcionam as capacitações e avaliações. O primeiro passo nessa direção é o compartilhamento das referências que a Fundação Gol de Letra aprendeu a valorizar: perfil adequado, atribuições, mecanismos de avaliação, estratégias para a formação continuada e mecanismos de escuta (instrumentos que permitem ouvir e compreender as opiniões).



Para trabalhar no Virando o Jogo, o educador precisa:

ESTAR EM SINTONIA COM A INSTITUIÇÃO E INVESTIR EM SUA QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL

- Corroborar a missão e os objetivos da Gol de Letra.
- Ensinar de acordo com a proposta da instituição.
- Conhecer a realidade social da Vila Albertina.
- Ter uma visão de mundo – posição política e ideológica – que não seja contrária às crenças do programa.
- Demonstrar interesse em atuar dentro da Educação Integral, compreendendo que é preciso interagir com as famílias dos educandos e outros atores sociais.
- Ter um projeto pessoal de autoformação profissional.
- Buscar capacitação técnica para melhorar a comunicação com educandos e outros profissionais.
- Realizar autoformação de acordo com as demandas do grupo de educandos e do projeto social.
- Manter os compromissos funcionais: pontualidade, assiduidade e cumprimento de tarefas no prazo.

TRABALHAR EM EQUIPE E RESPEITAR A DIVERSIDADE

- Acreditar na construção coletiva do conhecimento.
- Realizar oficinas e aulas para educandos de diferentes faixas etárias e em diferentes níveis de aprendizagem.
- Dar aulas de maneira participativa.
- Construir uma relação de qualidade com as crianças, os adolescentes e os jovens.
- Gerenciar situações educativas no grupo (garantindo clima propício à aprendizagem).
- Entender que não se pode resolver tudo sozinho (é preciso saber quando acionar a equipe ou a instituição, solicitando acolhimento ou orientação).

FERRAMENTA
Conheça o perfil do educador e a proposta de autoavaliação (anexo 13).

DESEMPENHAR BEM SEU PAPEL DE EDUCADOR

- Demonstrar compromisso com o educando.
- Desenvolver tolerância e resiliência.
- Conquistar o respeito do grupo.
- Reconhecer-se como referência para os participantes.
- Realizar atividades adequadas ao grupo.
- Não dar respostas prontas, mas promover a reflexão.
- Ser um facilitador de processos de aprendizagens significativas, despertando nas crianças e nos adolescentes o interesse pelo conhecimento.
- Desenvolver relações de confiança e promover a autoestima dos educandos.
- Facilitar o diálogo nos momentos de roda de conversa, resolução de conflitos e sala de aula.
- Desenvolver a escuta sensível (ou seja, saber ouvir com atenção e compreensão).
- Trabalhar limites e estabelecer regras de convivência.
- Sair da posição de “expert”.
- Saber elogiar e criticar de maneira construtiva, visando ao desenvolvimento dos educandos.
- Contribuindo para um ambiente livre de preconceitos.
- Trabalhar com o conceito de equidade e ter atitudes coerentes de respeito à diversidade.

ENVOLVER-SE NA FORMAÇÃO CONTINUADA

FERRAMENTA

Conheça o instrumento de acompanhamento do educador utilizado pela coordenação pedagógica (anexo 14).

Anualmente, a equipe de educadores elege conteúdos para formação, convida especialistas e investe na aquisição de novos conhecimentos, assim como na busca de estratégias adequadas para as diferentes faixas etárias. A proposta de formação para educadores prevê:

- Acompanhamento mensal das atividades e registros.
- Reuniões pedagógicas mensais.
- Reuniões semanais entre os educadores para discutir a rotina e/ou parcerias interdisciplinares.
- Encontros com profissionais especialistas.
- Avaliação (que prevê uma autoavaliação), capacitação, planejamento e replanejamento.

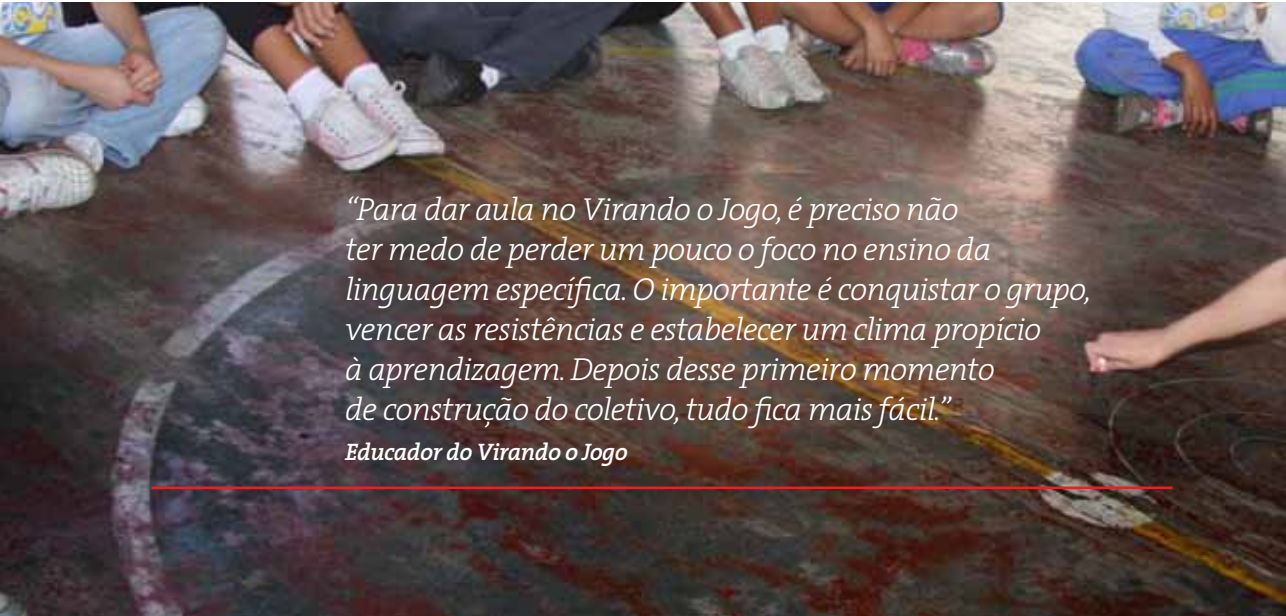
PRINCIPAIS DESAFIOS

Nas entrevistas feitas com os educadores durante a sistematização, percebeu-se que muitos deles compartilham as mesmas opiniões sobre o que é necessário para “ser um bom educador” no programa. Além de contribuir para um melhor acompanhamento do trabalho desses profissionais, a constatação dessas percepções facilita o acolhimento de novos educadores. Para os entrevistados, os principais desafios são:

SER MAIS QUE UM EDUCADOR DE CONTEÚDOS

Segundo os educadores do Virando o Jogo, a proposta amplia o papel do educador na medida em que apresenta quatro grandes demandas cotidianas:

- Dar aulas de maneira criativa, dentro de sua linguagem de formação e com base nos princípios educacionais da instituição: aprender, conviver e multiplicar.
- Atuar de maneira interdisciplinar, priorizando o trabalho em equipe e o diálogo.
- Acolher a expressão de sentimentos, mediar conflitos e estabelecer estratégias de cultura de paz.
- Observar eventuais casos de mudanças de comportamento dos educandos que possam indicar problemas e precisem ser encaminhados à área social (que aciona a família e outros atores da comunidade).



“Para dar aula no Virando o Jogo, é preciso não ter medo de perder um pouco o foco no ensino da linguagem específica. O importante é conquistar o grupo, vencer as resistências e estabelecer um clima propício à aprendizagem. Depois desse primeiro momento de construção do coletivo, tudo fica mais fácil.”

Educador do Virando o Jogo

SABER QUE EXISTE UM PERÍODO DE ADAPTAÇÃO

Entre os educadores mais novos, com menos tempo de Virando o Jogo, parece forte o sentimento de que é necessário passar por um período de adaptação às características do programa. Eles frequentemente percebem lacunas em sua formação profissional. Relatam, por exemplo, que estudaram propostas interdisciplinares na teoria, em ambiente acadêmico, mas que é no dia a dia do Virando o Jogo que aprendem como elas realmente funcionam na prática. Para todos os profissionais, a vivência das diferentes linguagens interagindo por meio de um tema norteador ou de objetivos comuns (por grupo etário) são elementos pouco experimentados em outros projetos e instituições. Além disso, eles notam que o objetivo comum pode estar ligado a uma questão sociorrelacional de determinado grupo de crianças, fazendo que a equipe de educadores planeje ações coletivas



para a reversão de um eventual quadro de “desinteresse” ou de “demasiada bagunça e falta de respeito”. Nesse momento, a educação de valores assume um papel tão importante quanto à aprendizagem dos conteúdos.

LIDAR COM A SENSACÃO DE IMPOTÊNCIA

Os educadores vivenciam com razoável frequência o sentimento de frustração quando se deparam com algumas situações – o planejamento de uma aula que não dá certo, por exemplo. Além disso, frequentemente testam seus limites diante de uma série de adversidades, entre elas: crianças e adolescentes com problemas pessoais complicados (vítimas de violência doméstica, por exemplo), comportamentos agressivos e turmas com dificuldades de convivência respeitosa. Tudo isso pode levar ao esgotamento e impingir ao educador uma desconfortável sensação de impotência.



PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

Autonomia e
convivência democrática

Aprendizagem,
afetividade e pertencimento

**Formação de jovens
mediadores e monitores**

Famílias, escolas
e comunidade

Uma das diferenças entre o Virando o Jogo e outras propostas de Educação Integral é a presença de jovens mediadores e monitores formados pelo programa. Como são todos oriundos da Vila Albertina, eles trazem para a instituição seus conhecimentos sobre os aspectos sociais, culturais e históricos da comunidade, ao mesmo tempo que aprendem com a equipe de profissionais da Gol de Letra.

Ao investir em adolescentes e jovens como mediadores e monitores, o Virando o Jogo aposta no potencial dessas pessoas como multiplicadores de atitudes e conhecimentos. Trata-se da aplicação do conceito de educação de pares, uma referência neste e em outros programas da instituição. Para atuar em parceria com jovens em formação, no entanto, é preciso entender um pouco de sua condição juvenil.

As concepções de juventude vêm sendo objeto de muitos debates e estudos nos últimos anos. Apesar das várias abordagens feitas por diferentes estudiosos do tema, há consenso quanto ao fato de que certos “jeitos de olhar o jovem” estão influenciando positivamente as políticas públicas e a sociedade civil. Alguns pressupostos básicos estão claros: não devemos estereotipar os jovens e nem suas atitudes, muito menos considerá-los um “problema”.

É evidente que os períodos de adolescência e juventude são marcados não só por mudanças biológicas e fisiológicas, mas também pela experimentação e pela inserção na vida social. É nessa fase da vida que os jovens constituem sua identidade, em constante interação com sua rede social pessoal – família, amigos, grupos juvenis e outras referências significativas, de acordo com sua história de vida.

Esse jovem que vive e convive nos espaços sociais da escola, do trabalho, da cultura e da saúde, entre muitos outros, é sujeito de direitos. Para a Fundação Gol de Letra, entendê-lo dessa forma é obrigação de toda proposta de desenvolvimento dirigida à juventude.

Os jovens diferenciam-se de acordo com aspectos socioculturais e socioeconômicos. Por esse motivo, é preciso observar os processos históricos da juventude brasileira e, ao mesmo tempo, olhar para ela de uma maneira sistêmica, que conecte o indivíduo, a família, a escola e comunidade (*leia mais na pág. 55*). Diante de tantas particularidades e demandas, pode-se dizer que existem várias maneiras de “ser jovem” – daí a terminologia “juventudes”.

Paralelamente a essa importante discussão sobre as juventudes, o Programa Virando o Jogo valoriza o fato de os jovens terem uma imensa capacidade de transformação social. A proposta de formação de jovens adotada pela Gol de Letra deseja proporcionar um espaço “confiável”, onde seja possível aprender, expressar ideias, pertencer a um grupo, ser respeitado em seu jeito de ser e vivenciar formas de relacionar-se que possam fluir dentro de um clima de respeito e com muito diálogo. A formação de mediadores e monitores configura-se como um ambiente educacional, cultural e social que promove o desenvolvimento integral do jovem, o acesso a novos conhecimentos e um cotidiano no qual as habilidades sociais podem ser vivenciadas.

“A formação de monitores e mediadores viabiliza a criação de espaços de aprendizagem que garantem aos jovens a possibilidade de experimentação com competências relacionais. A ideia é instrumentalizá-los, de modo que possam construir um projeto de vida e se reconheçam capazes de transformar tanto sua realidade pessoal quanto a realidade social em que estão inseridos.”

Educadora do Virando o Jogo

JUVENTUDE E EDUCAÇÃO DE VALORES

Formar cidadãos éticos e preparados para viver em sociedade é perfeitamente possível

Na concepção da Gol de Letra, educar para valores é transmitir ideias nas quais realmente acreditamos. Por exemplo: ouvir enquanto outra pessoa estiver falando, respeitar o próximo ou ser responsável por seus atos. Para isso, é necessário ter clareza das próprias posições, reconhecer suas crenças, compreender os limites e entender plenamente o que embasa nossas escolhas.

Formar cidadãos éticos e preparados para viver em sociedade é perfeitamente possível, desde que se admita que existem muitos outros fatores que interferem na formação do indivíduo – no caso da juventude, fatores como o grupo de amigos ou a necessidade de afirmação e aceitação, entre outros. A aquisição e integração de conhecimentos, competências e habilidades contribuem para a construção coletiva de valores políticos e éticos e para o desenvolvimento de aptidões para a vida social. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) contempla em suas diretrizes o pleno desenvolvimento do educando e seu preparo para a cidadania, reconhecendo que, além da aquisição de conhecimentos, é necessária a formação de valores básicos para a vida e para a convivência.

PATRÍCIA LIBERALI

Coordenadora do Virando o Jogo



FERRAMENTA

*Saiba quais
são os direitos,
os deveres
e os critérios
de avaliação
de mediadores
e monitores
(anexo 15).*

1. PASSOS FUNDAMENTAIS

Para ser mediador ou monitor do Virando o Jogo, o jovem necessita de certa organização pessoal e compromisso com seu processo formativo. Apesar de estarem sempre acompanhados de educadores e profissionais da equipe, eles são jovens e precisam de constante orientação enquanto atuam junto às crianças e adolescentes do programa. Uma estratégia que facilita a relação com esses jovens é a formalização de um “contrato inicial”, realizado na entrada do processo de formação. Nesse momento, eles são informados sobre seus direitos e deveres, assim como sobre os critérios de avaliação.

A) ESCOLHA

O jovem pode formar-se mediador de Leitura e Brinquedoteca ou monitor de uma das linguagens (Música, Dança, Teatro, Leitura e Escrita, Artes Plásticas, Educação Física, Capoeira e Informática). As duas formações são propostas de desenvolvimento para jovens entre 15 a 21 anos, nas quais o principal desafio é a ampliação dos repertórios educacional, cultural e social. Eles recebem orientação dos educadores formadores ou dos educadores da seguinte forma:

- Nas áreas de mediação de Leitura e Brinquedoteca, os mediadores acessam conhecimentos para realização de mediação de leitura ou intervenções na Brinquedoteca. Eles atuam em pequenos grupos (cerca de cinco jovens para cada espaço educativo), o que facilita o desenvolvimento gradativo da capacidade de interagir e conduzir atividades – além de minimizar possíveis inseguranças na relação direta com os educandos de 7 a 14 anos.
- Os monitores de Música, Dança, Teatro, Leitura e Escrita, Artes Plásticas, Educação Física, Capoeira e Informática experimentam uma rotina de proximidade com o educador, na qual vivenciam situações de condução de atividades e desenvolvem a capacidade de interagir com os educandos para gerar aprendizagens.

B) SELEÇÃO

Os adolescentes e jovens interessados na formação como mediadores e monitores passam por um processo de seleção. Selecionados, recebem uma bolsa-auxílio durante todo o processo, que dura de 1 a 2 anos e tem carga horária de 16 a 24 horas semanais (dependendo da área escolhida).

CRITÉRIOS

O que é necessário para ingressar na formação

MEDIADORES

- Ter de 15 a 18 anos.
- Ser morador da Vila Albertina.
- Estar estudando ou já ter concluído o ensino médio.

MONITORES

- Ter de 16 a 21 anos.
- Ser morador da Vila Albertina.
- Estar estudando ou já ter concluído o ensino médio.
- Ter sido mediador por pelo menos seis meses.

C) PERFIL

Na maioria das vezes, os adolescentes e jovens que se interessam pela formação já trazem na bagagem algum contato anterior com as ações da Fundação Gol de Letra ou com o próprio Virando o Jogo. Muitos são ex-educandos do programa que, ao se transformarem em mediadores e monitores, passam a ser referência para os menores e desempenham um papel fundamental, dando apoio às atividades educativas, recreativas e de mediação de conflitos.

EXPECTATIVAS

*O que se espera do jovem
ao longo de sua formação*

- Postura educadora (interação e respeito).
- Criatividade para estimular a aprendizagem.
- Iniciativa na resolução de conflitos.
- Compromisso com o trabalho em equipe.
- Responsabilidade na divisão de tarefas.
- Clareza ao expressar-se oralmente.

D) FORMAÇÃO

No total, 12 jovens são formados monitores de área (nas oito linguagens) e 20 passam pela formação de mediadores (Leitura e Brinquedoteca)⁽⁷⁾. Embora os monitores atuem junto aos educadores, enquanto mediadores estão sob orientação do educador formador, todos recebem capacitação como descrito no quadro à direita.

(7) Como são dois anos de formação, os jovens vivenciam um ano de atuação na mediação de Leitura e um ano na Brinquedoteca.



TEORIA E PRÁTICA

*Como ocorre a capacitação
de mediadores e monitores*

FORMAÇÃO TEÓRICA⁽⁸⁾

- Específica: encontros nos quais são feitos planejamentos, discussões de casos, registros das atividades (diário de bordo) e leitura de textos específicos de cada área, como suporte para a atuação dos jovens.
- Comum:⁽⁹⁾ reuniões nas quais são debatidos assuntos do interesse de todos os mediadores e monitores. As discussões se dão em torno de temas como sexualidade, projeto de vida, primeiros socorros, orientação profissional, questões sociais e vida comunitária.

FORMAÇÃO PRÁTICA

Desenvolvimento de atividades para os participantes do Virando o Jogo. Os monitores realizam as propostas juntamente com os educadores de cada área, enquanto os mediadores de Brinquedoteca e Leitura trabalham sob orientação e supervisão do educador formador.

(8) Também fazem parte da formação atividades externas para ampliação cultural, como visitas a exposições, teatros e museus.

(9) Monitores e mediadores recebem a formação comum em encontros com o educador formador ou com um profissional (voluntário e/ou contratado). Esses encontros acontecem de duas a três vezes no mês.

FERRAMENTA

*Conheça os
conteúdos básicos
da formação
de mediadores
em Leitura
e Brinquedoteca
(anexo 16).*



2. PRINCIPAIS RESULTADOS

Segundo os educadores formadores ouvidos durante a sistematização do Virando o Jogo, o vínculo afetivo é algo fundamental para que o jovem seja acolhido em suas necessidades formativas e demandas pessoais. Sendo assim, o educador formador funciona também como alguém que pode ajudá-lo na resolução de problemas pessoais ou na orientação de como acessar seus direitos. Na avaliação dos formadores, os principais resultados observados nos jovens podem ser agrupados em três categorias:

AUTONOMIA

- Os jovens mostram-se mais autônomos em suas escolhas, com atitudes pautadas no senso crítico.
- Apresentam postura mediadora no enfrentamento de seus conflitos e procuram apoio para equacionar problemas pessoais, escolares ou familiares.

COMUNICAÇÃO

- Os jovens apresentam maior desenvoltura nas relações interpessoais ou entre grupos.
- Demonstram maior capacidade para expor opiniões e ideias, de maneira a respeitar o outro e as diferenças.

CONFIANÇA

- Os jovens sentem-se mais seguros em relação ao desenvolvimento de um projeto de vida.
- Eles identificam melhor seus possíveis caminhos (continuidade dos estudos, investimento no desenvolvimento profissional ou oportunidades de geração de renda, entre outros).

Durante o processo de formação de mediadores e monitores, os educadores aprendem – com os próprios jovens – meios de atuar com maior qualidade e vínculo afetivo. Eles resumem assim suas principais descobertas:

INCENTIVO À TRAJETÓRIA INDIVIDUAL

O mediador ou monitor que evolui em seu processo de formação se sente reconhecido ao acessar novas possibilidades de geração de renda, oportunidades de trabalho ou opções de estudos. No caso da Gol de Letra, essas possibilidades são oferecidas por parceiros institucionais ou pela própria organização, e acabam funcionando como estímulo ao jovem.

RESGATE DE CARACTERÍSTICAS DAS JUVENTUDES

O educador formador precisa resgatar seus medos e anseios juvenis. Essa ação, aliada à análise da atual condição da juventude na sociedade, fortalece seu vínculo com os jovens e facilita a compreensão de algumas atitudes.

EQUILÍBRIO ENTRE AFETIVIDADE E LIMITE

A relação do educador formador com os mediadores e monitores precisa ser flexível, afetuosa e transparente. Ao mesmo tempo, é necessário colocar limites ou estabelecer regras de convivência. No cotidiano, os jovens devem cumprir com suas responsabilidades, assim como compreender que, muitas vezes, eles servem de referência para as crianças e os adolescentes atendidos pelo Virando o Jogo. Isso inclui debater com o jovem seus direitos e deveres e compartilhar os critérios de avaliação.

CONHECIMENTO DO CONTEXTO DO JOVEM

Quanto mais o educador formador conhecer a realidade dos jovens, melhores condições ele terá de motivá-los ou desafiá-los em sua formação como mediadores ou monitores. Um exemplo de desafio é o jovem que demonstra ter necessidades “imediatistas” para sua vida – ou seja, aquele indivíduo habituado a querer tudo para ontem. Nesse caso, é preciso estimulá-lo a acessar seus direitos como cidadão, além de vivenciar simultaneamente os benefícios do planejamento, da organização pessoal e da perseverança.

O que dizem os educadores

“Toda semana, a gente senta com eles [jovens em formação] e trabalha todo o planejamento, organizamos o que e como vamos fazer. Nessa hora, observamos claramente o desenvolvimento deles.”



Na avaliação dos educadores, a formação de mediadores e monitores é uma oportunidade para que os jovens se desenvolvam, adquiram responsabilidade, aprendam a lidar com algumas questões desafiadoras como aprender novos conhecimentos, mediar conflitos e respeitar regras e horários.



“É muito legal a gente ver a evolução desses meninos e meninas... Eles se tornam responsáveis e aprendem a ter paciência com os outros, a respeitar as regras necessárias para que as atividades funcionem... É muito rico pra eles.”



O que dizem os jovens em formação

“Eu era muito tímida. Decidi trabalhar com o grupo para perder um pouco a timidez. Entrei na Brinquedoteca e, depois, fui para a Biblioteca. Estou melhorando.”

“A gente entende a importância de conviver com as regras e respeitá-las.”

Os jovens em formação relatam crescimento pessoal, com maior capacidade de trabalhar em equipe e exercitar as relações. Ao concluir a formação, eles passam a se considerar mais habilidosos para conviver com os outros e lidar com regras sociais.

“Aprendi a trabalhar em equipe e a ter mais paciência.”

“Aprendemos a conviver com as pessoas e a valorizar atitudes como ser gentil.”

“Acho que, agora, tenho mais responsabilidade.”



O que dizem os educandos

“Na escola, não tem mediador e monitor, é mais fácil quando o educador tem alguém para ajudar. Eles falam como a gente, às vezes entendemos melhor. Tem hora que é mais fácil entender o mediador e o monitor que o educador.”



Os adolescentes entendem a presença de mediadores e monitores como um diferencial do Virando o Jogo em relação à escola e reconhecem que eles desempenham um papel importante na educação de pares.



“A gente se dá bem com os mediadores e os monitores, pena que não tem na escola. Eles são jovens, também precisam estudar. Além do mais, teria que pagar, porque aqui eles têm uma bolsa. Um dia, quero ser monitor.”



BONS RESULTADOS

Benefícios proporcionados aos jovens que passam pela formação de mediadores e monitores⁽¹⁰⁾

VISÃO DE MUNDO

Eles adotam uma postura mais ativa em relação à conquista de seus ideais e passam a demonstrar maior interesse pela continuidade dos estudos – entendendo-a como recurso importante para alcançar seus objetivos de vida (embora continuem reconhecendo as dificuldades econômicas como fator preocupante).

RESILIÊNCIA

Os jovens demonstram grande capacidade de superar de maneira positiva experiências desfavoráveis na vida.

IDENTIDADE

Os participantes fortalecem sua autoestima, pois se sentem úteis e capazes durante os processos teóricos e práticos da formação.

(10) Dados confirmados em avaliação externa feita entre 2005 e 2007 pela BeCAP – Consultoria, Avaliação e Pesquisa.

“Os mediadores e os monitores ajudam a gente a se desenvolver... Na hora do lanche, da escovação, da socialização... Eles ajudam a organizar as coisas. Sem eles, não seria a mesma coisa.” Educando do Virando o Jogo



PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INTEGRAL

Autonomia e
convivência democrática

Aprendizagem,
afetividade e pertencimento

Formação de jovens
mediadores e monitores

**Famílias, escolas
e comunidade**

A rede socioassistencial da Vila Albertina vem se consolidando nas políticas de proteção social, mas ainda é insuficiente e sofre com a pouca articulação entre as diferentes instâncias do poder público. Isso explica a opção da Gol de Letra por uma proposta de Educação Integral para a população infanto-juvenil que inclua ações dirigidas não apenas aos educandos da instituição, mas também às famílias, às escolas do bairro e a toda a comunidade.

O trabalho de empoderamento dos núcleos familiares e a promoção do desenvolvimento local interagem com o trabalho realizado junto às crianças atendidas pela fundação. Essas iniciativas auxiliam no exercício da cidadania, promovem a emancipação e geram novas possibilidades de pensar e planejar o futuro – contribuindo, assim, com a redução dos fatores de vulnerabilidade e risco social.

1. FAMÍLIAS

A Fundação Gol de Letra considera ser de fundamental importância uma atuação junto às famílias da Vila Albertina – afinal, toda criança atendida pelo Virando o Jogo está inserida em um contexto familiar. Sendo assim, um dos objetivos do programa é fortalecer as relações interpessoais nos espaços onde a vida social acontece.

O atendimento institucional às famílias prevê a oferta de experiências diversificadas de sociabilidade, geração de renda e garantia de direitos que contribuam para a transformação da condição familiar. As ações acontecem paralelamente às propostas de desenvolvimento local e visam à redução de fatores de vulnerabilidade da seguinte forma:



A) ENTRADA, ACOMPANHAMENTO E DESLIGAMENTO

Os critérios para entrada, acompanhamento e desligamento das crianças e de suas famílias são construídos pela equipe do Virando o Jogo visando ao estabelecimento de vínculos e o entendimento dos papéis da instituição e da família na proposta. A Gol de Letra reconhece a família como lugar essencial para o desenvolvimento integral dos indivíduos.

B) VISITA E ENCAMINHAMENTOS

Quando identificada uma questão familiar que mereça maior atenção, a assistente social agenda uma visita à família. Encaminhamentos são realizados quando a equipe identifica questões que demandem tal providência.

C) REUNIÕES COM AS FAMÍLIAS

São encontros com o objetivo de promover o protagonismo das famílias e seu envolvimento com o programa. Acontecem duas vezes por mês (sempre numa quarta-feira à noite e num sábado à tarde, para estimular a participação do maior número possível de pais ou responsáveis).



CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

Para identificar quais crianças e famílias serão atendidas pelo Virando o Jogo, a equipe do programa leva em consideração uma variedade de fatores, entre os quais:

- Residência (é preciso ser morador da Vila Albertina).
 - Idade (o participante deve ter entre 7 e 14 anos).
 - Permanência de crianças em casa sem supervisão.
 - Fatores de vulnerabilidade e risco descritos na Política Nacional de Assistência Social (PNAS).
-

“Meu filho chegava em casa e via a gente brigar por causa de conta, de dinheiro... Essas coisas vão ficando na cabeça da criança. Ela acha que está comendo demais, que não pode porque o pai está desempregado... Quando ele entrou na Fundação Gol de Letra, isso mudou. A gente começou a conversar mais, ter mais tempo pra gente... Não tem mais esse tipo de problema.” Mãe de um educando do Virando o Jogo



PROCEDIMENTOS TÉCNICOS E INSTRUMENTAIS

IDENTIFICAÇÃO DOS USUÁRIOS

Os participantes do Virando o Jogo são identificados de acordo com o grau de vulnerabilidade e risco social, seguindo critérios da Política Nacional de Assistência Social (PNAS). Os programas da Gol de Letra são pautados pelos critérios da Proteção Social Básica e têm como objetivo prevenir situações de risco pelo desenvolvimento de potencialidades e do fortalecimento de vínculos familiares e comunitários.

INSCRIÇÃO NA LISTA DE ESPERA

Quando pais ou responsáveis desejam colocar um filho no Virando o Jogo, o primeiro passo é inscrever a criança – e, consequentemente, a família – na lista de espera. As inscrições são feitas sempre às quintas-feiras, para facilitar a memorização dos interessados, e ocorrem em horário comercial. O cadastro feito no momento da inscrição reúne as seguintes informações: data da inscrição, nome do interessado, endereço, data de nascimento, nome do responsável, indicação do período mais adequado para a realização de visitas.

FERRAMENTA

Conheça modelos de inscrição na lista de espera, pré-visita domiciliar e matrícula (anexos 17, 18 e 19).

PRÉ-VISITA DOMICILIAR

É uma ferramenta que permite à instituição conhecer melhor a situação familiar da criança inscrita no Virando o Jogo. Por meio dela, pode-se observar o indivíduo em seu ambiente familiar e entrar em contato com os membros da família. Trata-se, portanto, de um diagnóstico inicial.

AValiação Social

O ingresso de crianças e adolescentes no Virando o Jogo se dá por meio de uma avaliação. Ela se baseia nos protocolos de atendimento do Serviço Social e na Política Nacional de Assistência Social (PNAS), que estabelece como critério de inserção em programas e serviços socioassistenciais vários indicadores de vulnerabilidade – condições de habitação, acesso ao sistema público de saúde, uso de substâncias psicoativas, trabalho infantil, violência familiar, entre outros.

MATRÍCULA

Concluída a avaliação social e verificada a compatibilidade de horário para as vagas disponíveis, inicia-se o contato com as famílias para verificar se continua havendo interesse em matricular a criança ou o adolescente no Programa Virando o Jogo. Em seguida, são estabelecidos data e horário para que os responsáveis compareçam com os documentos solicitados e efetuem a matrícula.

RELATÓRIO SOCIAL

Durante a matrícula, realiza-se uma entrevista na qual são colhidos dados que darão origem ao relatório social da criança ou do adolescente e da família em questão. Essa entrevista abre caminho para o diálogo entre a Fundação Gol de Letra e os familiares do educando recém-matriculado, propiciando reflexões que favorecerão o desenvolvimento dos participantes e ampliarão o repertório de informações sobre eles. A elaboração desse prontuário ainda no momento da matrícula é importante porque, por meio dele, torna-se possível avaliar os avanços obtidos pela criança durante sua passagem pelo Virando o Jogo. Além disso, fica mais fácil identificar uma eventual necessidade de acionamento da rede socioassistencial local.

ACOMPANHAMENTO SOCIAL

O acompanhamento social se dá no dia a dia, do momento em que o educando e sua família ingressam no Virando o Jogo até seu desligamento do programa. A ideia da instituição é promover continuamente o empoderamento dos núcleos familiares, de modo que eles assumam a responsabilidade pela transformação de sua realidade.

ENCAMINHAMENTO

O objetivo do encaminhamento é ampliar o olhar do indivíduo sobre as possibilidades de acesso aos recursos existentes e voltados à garantia de direitos.

FREQUÊNCIA

O controle de frequência das crianças atendidas pelo Virando o Jogo é feito com uma chamada realizada pelo educador da primeira aula. Faltas devem ser justificadas pelos pais e/ou responsáveis. Identificada baixa frequência, as assistentes sociais do programa verificam junto à família o motivo das faltas e sugerem ações para a solução do problema.

DESLIGAMENTO

A oficialização do desligamento ocorre por meio de uma ficha que é anexada ao prontuário da criança e registra o motivo que levou aquele educando a ser desligado da instituição. O processo de desligamento é um ato cujos critérios são compartilhados com a criança ou o adolescente, a família e a equipe. Entre os motivos mais frequentes, destacam-se:

- Ter completado 14 anos (idade limite).
- Mudança de residência para outro bairro ou cidade.
- Evasão sem justificativa e impossibilidade de comunicação com a criança ou com sua família.

FERRAMENTA

Veja um modelo de ficha de desligamento (anexo 20).



2. ESCOLAS

A função da escola é garantir o direito à escolaridade básica para que se possa viver e transitar pelo mundo com base em conhecimentos e habilidades desenvolvidos. O ambiente escolar, todavia, não é o único propício à aprendizagem. Outros espaços sociais oferecem saberes que podem ser convertidos numa proposta de Educação Integral, sejam eles entidades comunitárias ou instituições públicas e privadas de diferentes setores (educação, saúde, cultura e lazer, entre outros). Para educar de acordo com esse paradigma, é fundamental:

- Integrar os diferentes campos do conhecimento.
- Incluir os saberes da família e da comunidade.
- Desenvolver valores e atitudes que promovam o exercício da cidadania.

Tendo como base os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o ensino escolar formal deve desenvolver os estudantes levando em consideração o direito a uma vida digna, à informação, à cultura, ao esporte e à socialização, visando à construção de sua identidade. Dentro dos princípios da Educação Integral, é preciso que a vida em família e a vida escolar sejam permeadas pela cultura local.

O Virando o Jogo mantém contato com todas as escolas públicas em seu território de atuação. Apesar do diálogo constante para tratar de casos específicos de crianças e adolescentes comuns aos dois ambientes de aprendizagem (escola e Gol de Letra), existem muitas outras possibilidades de interlocução ainda pouco exploradas.

“Entrar aqui acaba ajudando na escola, que nem... Na Leitura e Escrita. Eu aprendo alguma coisa aqui e, quando chego na escola, vejo que lá também tem coisa parecida.” Educando do Virando o Jogo

A ESCOLA E O PROGRAMA VIRANDO O JOGO

Durante a sistematização do Virando o Jogo, foram realizados dois grupos focais com adolescentes de 13 e 14 anos que frequentam o programa. A intenção era verificar as percepções e opiniões sobre frequentar os dois ambientes de aprendizagem: escola pública e Fundação Gol de Letra. As narrativas demonstram que os participantes identificam transferência de conhecimentos entre os dois ambientes e enxergam diferenças. Os educandos destacam que:

- Valorizam a presença dos mediadores e monitores, considerando-os “referências” que facilitam seu desenvolvimento pessoal dentro do programa.
- Nem sempre é fácil conciliar as rotinas na escola e no Virando o Jogo (um aspecto a ser considerado em toda proposta que envolva contraturno). Ainda assim, os adolescentes relativizam as dificuldades – declarando, por exemplo, que o esforço “vale a pena”.
- O programa tem impacto positivo no comportamento e no desenvolvimento de habilidades sociais. Os adolescentes afirmam estar mais dispostos a participar de ações coletivas. Dizem também que se comunicam melhor, brigam menos e reconhecem a mediação de conflitos como mecanismo mais adequado para a resolução de conflitos.
- Valorizam as atividades do programa, a estrutura física das salas, os materiais, a alimentação e a possibilidade de convênio médico.

“Na escola não tem mediador e monitor (...). Eles falam como a gente, às vezes a gente entende melhor. Tem horas que é mais fácil entender o monitor que o educador.” Educando do Virando o Jogo

3. COMUNIDADE

A Fundação Gol de Letra investe continuamente no fortalecimento da comunidade para que os moradores da Vila Albertina possam, junto a outros atores locais, propor e viabilizar ações que tenham convergência com as principais demandas do bairro. O quadro a seguir resume as iniciativas da instituição com essa finalidade.

AÇÕES COM FOCO NO ATENDIMENTO COMUNITÁRIO

PLANTÃO SOCIAL

- Acolhimento dos participantes do programa, seus familiares e moradores da Vila Albertina para orientação, acompanhamento e/ou encaminhamentos. De segunda a sexta, das 8h30 às 17h30.

MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

- Oferecimento de espaço para mediação de conflitos, realizada por estagiárias voluntárias de Psicologia por meio de parceria com a Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP). A mediação é sugerida a familiares e/ou crianças e jovens, mas a participação depende da disposição dos envolvidos.

APROXIMAÇÃO COM AS ESCOLAS

- Manutenção do contato com escolas e parceiros da área da Educação na região, pesquisa anual nas escolas dos atendidos pelo Programa Virando o Jogo para coleta de informações e identificação de possibilidades de ações em parceria.

BANCO DE DADOS DAS FAMÍLIAS E DO TERRITÓRIO

- Manutenção do banco de dados eletrônico (inserção e atualização de informações pessoais, socioeconômicas e estatísticas das famílias e beneficiários dos programas da instituição, assim como atualização de dados referentes ao território).

EVENTOS COM FOCO NA CIDADANIA

- Ações socioeducativas, orientações jurídicas e outras atividades pautadas pelas demandas locais (realizadas em parceria com o poder público e outros agentes da sociedade civil).

MECANISMOS DE DIÁLOGO

- Mural e caixa de sugestões, que ficam na entrada da Gol de Letra. No mural são divulgadas oportunidades de estudo e trabalho que possam interessar aos jovens e adultos. Palestras e debates também são divulgados, entre outras informações.
- Feira cultural, organizada para compartilhar as produções das crianças, dos adolescentes e dos jovens atendidos pela instituição.
- Eventos pontuais em parceria (com o objetivo de fortalecer e aproximar os moradores).

CAPACITAÇÕES COM FOCO NA GERAÇÃO DE RENDA

- Realizadas em parceria, são abertas à comunidade e proporcionam novas formas de geração de renda. A oficina de pães é um dos cursos mais procurados.



Outra preocupação da Gol de Letra, desde o início de suas atividades na Vila Albertina, é o estímulo à leitura. Quando chegou ao bairro, em 1999, os moradores não tinham acesso a nenhuma biblioteca. Essa situação foi alterada três anos mais tarde, em 2002, quando a instituição criou a **Biblioteca Comunitária** – que funciona na sede da fundação e atende não só aos participantes de seus programas, mas a toda a comunidade. Hoje, a biblioteca conta com um acervo de aproximadamente 14 mil livros, além de jornais e revistas, e oferece acesso gratuito à internet em cinco computadores. Com a intenção de disseminar o hábito da leitura entre os moradores do bairro, a Fundação Gol de Letra investe continuamente na divulgação da biblioteca.

Outra iniciativa nesse sentido são as atividades organizadas no Dia Nacional da Leitura – celebrado anualmente a 12 de outubro. Para festejar a data, a fundação reúne seus educandos para sessões de contação de histórias e para o “acampamento do terror” (uma barraca na qual as crianças, acompanhadas pelos educadores, acendem lanternas e leem contos de suspense e terror). A celebração do Dia Nacional da Leitura inclui também distribuição de livros.

EXERCÍCIO DIÁRIO

Considerar todos os atores locais favorece processos de transformação social

Aproximar as famílias de serviços e informações que garantam acesso a direitos sociais, assim como contribuir com a formação de grupos de desenvolvimento local, são algumas das metas que a Gol de Letra persegue desde o início de suas atividades. Esse exercício diário reitera a Educação Integral como algo possível de ser construído.

OLGA LEMBO

Coordenadora da área social da Gol de Letra

4. O PAPEL DAS AGENTES SOCIAIS

FERRAMENTA

Conheça os processos de autoavaliação e avaliação processual das agentes sociais (anexos 21 e 22).

Embora toda a equipe do Virando o Jogo colabore de alguma maneira para a interlocução com as famílias, as escolas e a comunidade, são as agentes sociais envolvidas no programa que desempenham um papel determinante nesse sentido. Elas são indivíduos em contínua formação, que se apropriam de características e problemáticas da realidade a sua volta, estabelecem uma visão crítica sobre seu cotidiano e propõem ações de intervenção direta. Sua capacitação busca o desenvolvimento de perfis que apontem para habilidades como liderança, autonomia, iniciativa e articulação social.

A capacitação acontece por meio de cursos e vivências, visando ao desenvolvimento de cada participante na construção de seu projeto de vida individual e comunitário. O processo dura dois anos e conta com uma educadora formadora, além da participação de profissionais voluntários e da equipe da Fundação Gol de Letra. O grupo em formação geralmente é constituído de mulheres (que recebem uma bolsa-auxílio). Entre os temas desenvolvidos, destacam-se educação, saúde, cidadania, legislação brasileira, família, sociedade, comunicação oral e escrita e informática.

O objetivo da formação de agentes sociais é identificar e capacitar moradoras locais – possíveis lideranças comunitárias – para um processo de **desenvolvimento local, com foco na multiplicação de informações, conhecimentos e práticas**. Vale destacar que, para mobilizar moradoras que atuem como lideranças, é preciso investir em uma boa comunicação, que envolve a divulgação do processo seletivo, o compartilhamento das atribuições e um bom acompanhamento do desenvolvimento individual.

A efetividade dessa ação é vivenciada no dia a dia do Virando o Jogo. As agentes sociais, em sua maioria, detêm uma rede social ampliada – isto é, conhecem o território, a localização de becos e vielas, os espaços comunitários, escolas, centros religiosos, postos de saúde, lideranças comunitárias e demais atores interessantes para ações de articulação comunitária a favor da garantia de direitos.

FERRAMENTA

Saiba quais são as atribuições das agentes sociais (anexo 23).

BONS RESULTADOS

Benefícios proporcionados às moradoras locais que passam pela formação de agentes sociais ⁽¹¹⁾

- Elas desenvolvem postura de liderança na comunidade e procuram mobilizar outras pessoas do entorno social durante sua atuação.
- Apresentam mudanças pessoais positivas (mais criatividade, responsabilidade e autoestima, por exemplo).
- Relatam melhorias também na vida familiar e nas relações interpessoais.
- Ampliam seu conhecimento sobre cidadania e direitos humanos e passam a disseminar informações sobre serviços públicos entre os moradores da comunidade.
- Tornam-se referências, conquistando o respeito de outras lideranças da comunidade.

(11) Dados confirmados em avaliação externa feita entre 2005 e 2007 pela BeCAP – Consultoria, Avaliação e Pesquisa.

“Depois da formação, você passa a ter um vínculo. Eu, por exemplo, nunca vou deixar de ser agente social. Sempre vou ajudar a comunidade com informações, distribuindo o que eu aprendi.” Ex-agente social

PONTO DE ATENÇÃO

É preciso deixar claro para as bolsistas que auxílio financeiro tem começo, meio e fim

Depois de formadas, muitas agentes sociais encontram dificuldades para dar continuidade à atuação como liderança multiplicadora. O motivo está relacionado ao término da bolsa-auxílio e à condição socioeconômica dessas famílias, que costuma ser precária.

Para utilizar essa estratégia, que envolve apoio financeiro por tempo determinado, é preciso deixar claro para as bolsistas que a proposta tem começo, meio e fim. A iniciativa nunca se configura como um auxílio financeiro permanente e seus objetivos são de outra natureza: fortalecer as lideranças locais, contribuir com o desenvolvimento pessoal das participantes, multiplicar conhecimentos na comunidade, formar agentes que ajudem no acesso a direitos e estimular a articulação comunitária.



*Oficina de grafite:
intervenção de jovens
na comunidade
da Vila Albertina*





OUTROS PROJETOS DA GOL DE LETRA

SÃO PAULO

PROGRAMA JOGO ABERTO ESPORTE PARA O DESENVOLVIMENTO

Criado em 2004, o Jogo Aberto contribui para a Educação Integral de crianças, adolescentes e jovens por meio de aprendizagens socioeducativas de esporte e lazer, desenvolvendo e estimulando a prática esportiva e promovendo a cultura esportiva na comunidade da Vila Albertina. O programa atende a cerca de 450 crianças e adolescentes, com foco no aperfeiçoamento de capacidades e habilidades indispensáveis ao desenvolvimento humano. São quatro linhas de ação: duas voltadas a crianças e adolescentes (Núcleo de Esporte e Desenvolvimento e Projeto Escola Ação Esportiva), uma direcionada a adolescentes e jovens (Formação de Monitores Esportivos) e outra com formato aberto, dirigida à Vila Albertina como um todo (Projeto Lazer para a Comunidade).

No espaço do Núcleo de Esporte e Desenvolvimento (NED), o Jogo Aberto oferece práticas nas modalidades Futsal, Vôlei, Basquete, Handebol, Capoeira e Tchoukball⁽¹⁾. Já no Projeto Escola Ação Esportiva, que envolve parcerias com as escolas públicas da região para o desenvolvimento de ações no ambiente escolar, as modalidades praticadas são Atletismo, Ginástica, Futebol e esportes coletivos diversos.

(1) Esporte coletivo sem contato físico, reconhecido pela Unesco como modalidade promotora da cultura de paz.

Jovens líderes da comunidade são integrados ao programa dentro da Formação de Monitores Esportivos, que une conteúdos técnicos da área de esporte à atuação cidadã e à construção de um projeto de vida. Ao final da formação, os participantes apresentam um projeto que tem como objetivo a promoção da cultura esportiva na comunidade. Também com essa finalidade, o Projeto Lazer para a Comunidade oferece atividades recreativas aos moradores da Vila Albertina.

PROGRAMA DE JOVENS FORTALECENDO A JUVENTUDE DO BAIRRO

Desde 2000, a Fundação Gol de Letra investe no desenvolvimento cultural e educacional dos jovens da Vila Albertina, para que eles possam realizar seus projetos de vida e experimentar uma inserção autônoma na vida social. O Programa de Jovens beneficia cerca de 200 adolescentes e jovens de 14 a 21 anos – todos moradores da comunidade, oriundos de famílias de baixa renda e estudantes da rede pública de ensino. O programa está estruturado em três eixos de atuação:

- Arte e Comunicação – desenvolver o senso crítico e a capacidade de expressão dos jovens por meio de oficinas de Artes e Grafite, Música e Educomunicação. Além desse trabalho, ocorre a formação de três jovens monitores para a educação de pares (jovens aprendendo com jovens).
- Comunidade – estimular o sentimento de pertencimento ao bairro e a capacidade de transformação social por meio de ações de mobilização como fóruns, saraus e intervenções artísticas na Vila Albertina. Contribui para essa finalidade o Núcleo de Projetos, espaço no qual os jovens recebem orientação sobre como organizar ações artísticas e de comunicação que mobilizem a comunidade.
- Empregabilidade – criar parcerias com empresas e organizações para viabilizar projetos de formação profissionalizante e inserção no mercado, além de estimular e orientar os participantes sobre o mundo do trabalho e a importância dos estudos na realização de seus projetos de vida.



RIO DE JANEIRO

PROGRAMA DOIS TOQUES ATENÇÃO A OITO COMUNIDADES

Com o objetivo de promover o desenvolvimento de habilidades pessoais e sociais por meio de atividades educativas, esportivas e culturais, o Dois Toques é uma intervenção direta com ações de Educação Integral para 210 crianças de 7 a 14 anos do bairro do Caju. O programa associa Esporte, Leitura e Escrita, Informática e Artes à proposta de proteção social com iniciativas voltadas às famílias dos participantes.

Paralelamente a esse trabalho, ocorre a formação de jovens com idade entre 15 e 21 anos, para que atuem como monitores nas oficinas e se tornem multiplicadores. Pais e responsáveis participam de encontros mensais com a equipe da Fundação Gol de Letra, nos quais são discutidas ações educacionais e problemas da comunidade.



RIO DE JANEIRO

PROJETO GOL DE TRABALHO **PONTE PARA O PRIMEIRO EMPREGO**

Falta de capacitação é o principal empecilho para a inserção de jovens no mercado de trabalho. Para mudar esse quadro, a Gol de Letra desenvolve no Caju, desde 2010, o Projeto Gol de Trabalho, que auxilia seus participantes – jovens e adultos de 16 a 30 anos – no desenvolvimento de habilidades pessoais e profissionais. O projeto oferece qualificação técnica em rotinas administrativas, telemarketing, vendas e atendimento ao cliente, formação básica em Língua Portuguesa, Matemática, Informática, Cidadania, Cultura e Política e workshops mensais nos quais são discutidos temas relativos ao mercado de trabalho. Para facilitar a inserção dos participantes no mercado, a fundação mantém parcerias com instituições e empresas de diversos setores (farmacêutico, bancário, transportes e hotelaria, entre outros).

PROJETO GOL DE CULTURA **ENTRETENIMENTO E CULTURA PARA O BAIRRO**

Criado em 2011, o Gol de Cultura tem como proposta contribuir com a preservação e a divulgação da cultura brasileira e ampliar o repertório cultural de crianças e adolescentes do bairro do Caju por meio de experimentações em Artes Cênicas e apresentações teatrais públicas. São 80 participantes (crianças e adolescentes com idade entre 9 e 15 anos) que recebem aulas práticas de Dança e Música, encenam histórias do folclore brasileiro e fazem apresentações em espaços variados – como escolas, centros culturais, instituições parceiras e eventos da Fundação Gol de Letra.

DISSEMINAÇÃO

Semeando a transformação social

Com o desafio de ser reconhecida como organização desenvolvedora e disseminadora de práticas que contribuem para a transformação social, a Gol de Letra investe desde 2009 na capacitação de outras instituições que desejam replicar seu método e sua estrutura de atendimento. O trabalho tem dois eixos de atuação: a) Capacitação e supervisão de instituições do terceiro setor voltadas ao público infantojuvenil, em parceria com órgãos governamentais e empresas (o trabalho inclui oficinas para concepção de projetos, transferência de tecnologia social e monitoramento das práticas); b) Formação de equipes por meio de palestras e workshops.

Há dois projetos em prospecção nas cidades de Salvador e Porto Alegre e outros cinco em andamento nos municípios de Barro Alto (GO), Niquelândia (GO), Belo Horizonte (Jardim Felicidade), São Paulo (Bairro do Lageado) e Rio de Janeiro (Santa Teresa/Morro dos Prazeres). Existe, ainda, um projeto sendo desenvolvido em Guiné-Bissau, na África, em parceria com a Agência Brasileira de Cooperação (ABC) e a Unesco, entre outras instituições.



*Apresentação do
Gol de Cultura:
o projeto busca
ampliar o repertório
dos participantes
e preservar a
cultura brasileira*



ANEXOS

ANEXO 1 *Matriz de monitoramento dos resultados - Educação Integral - Gol de Letra*

OBJETIVO	INDICADORES	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
EDUCAÇÃO Proposta educacional diária para crianças, adolescentes e jovens	• Número de atendidos e dados numéricos das atividades oferecidas aos atendidos/participantes do Virando o Jogo. • Nível satisfatório de desenvolvimento do educando (adequado às faixas etárias): 1 - No programa: Expressão Oral e Escrita, Arte-Educação e Educação Física. 2 - Na escola: apresentam melhora no compromisso com a aprendizagem escolar (boletim escolar). • Qualidade e quantidade de atividades desenvolvidas para os diferentes grupos etários. • Evolução individual: educandos apresentam desenvolvimento de habilidades sociais (autonomia e convivência democrática) e simultânea diminuição das manifestações de violência na resolução de conflitos e crises. • As famílias relatam que seus filhos a apresentam maior compromisso com a aprendizagem na escola. • Envolvimento e participação dos educandos nos programas da Gol de Letra. • Qualidade e quantidade de produtos educacionais e exposições culturais abertas às famílias e comunidade. • Qualidade e quantidade de parcerias com universidades e centros de referência na qualificação da metodologia educacional (cursos, projetos em parceria e outras propostas).	• Lista de frequência diária. • Grade de atividades e cronograma. • Instrumentos de avaliação individual dos educandos por área/linguagem (semestral e anual). • Registros e relatórios do educador (mensal). • Avaliação compartilhada: autoavaliação do educando e avaliação do educador sobre o educando e grupo etário (semestral). • Registro dos casos atendimentos de mediação de conflitos e acompanhamento das manifestações de violência (semanal). • Registro dos produtos culturais e exposições culturais. • Registro dos produtos educacionais (anual). • Relatórios de atividades processuais e finais (mensal, semestral e anual). • Registro da trajetória do educando (áreas social e pedagógica) em relação ao seu histórico familiar, de estudos e profissional (ação permanente, resultados parciais anuais). • Pesquisa escolar (anual). • Entrevista familiar (rematrícula) e acompanhamento do boletim escolar (coleta anual).

OBJETIVO	INDICADORES	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
ASSISTÊNCIA SOCIAL Proteção social para crianças, adolescentes, jovens e famílias	- Dados numéricos dos atendimentos/ano destinados à família. - Número de casos identificados: crianças, adolescentes e jovens que são encaminhados para acompanhamento social na própria instituição. - Número de casos sociais das famílias dos beneficiados encaminhados para a rede de serviços de assistência social. - Qualidade e quantidade de práticas de assistência social realizadas de acordo com os procedimentos das diretrizes da área. - Grau de satisfação das famílias atendidas. - Qualidade e quantidade de ações socioeducativas de desenvolvimento sociopolítico e cultural das famílias atendidas: reuniões, palestras, cursos e eventos pela garantia de direitos.	- Controle de frequência mensal. - Registro e acompanhamento de casos: números e procedimentos (mensal). - Controle das práticas sociais realizadas: matrícula do programa com o devido preenchimento de prontuário, pré-visitais, visitas sociais domiciliares, encaminhamentos e plantões sociais. - Pesquisas sobre o grau de satisfação das famílias nas atividades. - Controle das ações socioeducativas desenvolvidas com famílias: listas de presença e avaliação, pertinência dos temas abordados, participação e envolvimento.

ANEXO 1 *Matriz de monitoramento dos resultados - Educação Integral - Gol de Letra*

OBJETIVO	INDICADORES	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
DESENVOLVIMENTO DE MULTIPLICADORES Jovens e adultos atuando como referências locais e agentes de transformação social	• Número de atendidos/participantes: jovens e adultos. • Qualidade e quantidade de atividades formativas para multiplicadores, de acordo com perfil de cada grupo: mediadores, monitores e agentes sociais. • Multiplicadores, jovens e adultos reconhecem maior capacidade de organização pessoal para um projeto de vida. • Agentes sociais reconhecem-se aptos como “referências locais” em suas comunidades. • Mediadores e monitores reconhecem-se aptos como “referências juvenis” junto às crianças e aos adolescentes mais novos: 1 - Apresentam comportamento e atitudes de respeito à diversidade. 2 - Apresentam desejo de compartilhar conhecimentos. 3 - Apresentam atitudes que demonstram maior organização pessoal durante as atividades, como assiduidade, responsabilidade e compromisso. • Nível de aprendizagem satisfatório em relação aos conhecimentos específicos oferecidos. • Jovens e adultos mobilizados para realizar ações com e para a comunidade. • Número de projetos e ações desenvolvidos por grupos juvenis mobilizados. • Número de ações desenvolvidas por agentes sociais (mulheres capacitadas para serem referências na comunidade onde vivem).	• Instrumento de avaliação do mediador, monitor e agente social em relação às habilidades sociais. • Instrumento de observação para verificação dos conhecimentos específicos durante atividades práticas do cotidiano (no exercício da atividade de mediador, monitor ou agente social). • Relatórios de acompanhamento dos educadores formadores. • Autoavaliação dos participantes. • Controle das ações formativas (listas de presença, pertinência dos temas abordados, participação e envolvimento).

OBJETIVO	INDICADORES	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
DESENVOLVIMENTO COMUNITÁRIO Configuração de canais de diálogo e trabalho cooperativo entre os atores locais, pautados pela garantia de direitos	- Dados numéricos de atividades desenvolvidas com e para a comunidade. - Comunidade reconhece e aciona a instituição como recurso social local. - Comunidade acessa biblioteca comunitária (da instituição) e ações de estímulo à leitura realizadas na Vila Albertina. - Participação e interação com redes socioassistenciais e redes comunitárias. - Qualidade e quantidade de atividades oferecidas pela instituição, em função das demandas locais, para a comunidade ao longo do ano nos temas: saúde, trabalho e renda, direitos humanos e orientação jurídica. - Número de moradores atuantes nas ações comunitárias da instituição ou de outros atores locais.	- Controle da procura pela instituição como referência de proteção social. - Controle das atividades desenvolvidas em rede. - Controle das ações socioeducativas realizadas mensalmente para a comunidade (listas de presença, análise da pertinência dos temas abordados, participação e envolvimento). - Devolutiva do grau de satisfação dos colaboradores ou parceiros envolvidos nas ações conjuntas. - Monitoramento dos índices de vulnerabilidade social e dados sobre o desenvolvimento da Vila Albertina. - Controle (número e resultados) das ações, projetos e intervenções realizadas com e para a comunidade.

ANEXO 2 *Grade de atividades*

[illegible]

ANEXO 3 Estrutura básica de projeto interdisciplinar

1. **NOME DO PROJETO:** o nome deve sugerir algo interessante e atraente, dando pistas sobre os diversos aspectos que serão abordados e possibilitando o levantamento de uma problemática.

2. **DEFINIÇÃO DO(S) OBJETIVO(S) DO PROJETO:** deve estar relacionado com os princípios educacionais da instituição: aprender, conviver e multiplicar.

3. **DEFINIÇÃO DOS CONTEÚDOS:**

- Deve atender ao que foi explicitado no(s) objetivo(s) do projeto.
- Deve considerar as características das crianças e jovens e a realidade do momento.
- Pode pertencer a diversas áreas de conhecimento.
- Os conteúdos devem transitar entre os saberes que a criança precisa adquirir e aqueles que ela já possui. Por isso, é importante fazer o levantamento de conhecimento prévio.
- 4. **PLANO DE AÇÃO/PLANEJAMENTO:** sequência de ações, atividades e estratégias que motivem a aprendizagem, sempre levando em consideração o conhecimento prévio e a realidade das crianças, para que o conhecimento possa ter significado tanto na vida escolar quanto na social.

5. **CRONOGRAMA:** organiza ações e atividades.

6. **AVALIAÇÃO PROCESSUAL OU PERMANENTE:** permite reavaliar cronograma e plano de ação.

7. **META/PRODUTO FINAL:** concretiza os objetivos do projeto.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

O tema de um projeto é escolhido por crianças e jovens, pelo educador ou coletivamente? O que cabe a cada um decidir?

- No Virando o logo, o tema é escolhido pelos educadores, mediante análise do perfil das crianças, dos objetivos didáticos e dos conteúdos que eles desejam trabalhar.
- O processo de decisão inclui ouvir as crianças e os jovens.
- O tema pode ser levado pelo educador, mas as crianças e os jovens têm de estar interessados em desenvolvê-lo.

Quais decisões o educador precisa tomar antes de dar início a um projeto?

- Um projeto é uma forma de ação pedagógica. O primeiro passo é conhecer suas crianças e jovens e verificar se eles estão em condições de tomar decisões de forma autônoma ou se é preciso monitorá-los. Quando os estudantes são imaturos, o educador deve assumir o comando do projeto. Vale ressaltar, no entanto, que não há projeto didático quando o educador decide tudo.
- Há dois pontos de partida: a questão que justificará o projeto e as competências que serão desenvolvidas na solução da situação-problema.
- Ao compartilhar um projeto, o educador precisa ter a flexibilidade de mudar algumas etapas previstas (rever o planejamento).

Qual é a duração ideal de um projeto?

- Ele deve terminar quando todos concordarem que a questão inicial foi respondida.
- A duração de um projeto interdisciplinar é determinada pela equipe pedagógica, podendo ser de um bimestre, um semestre ou um ano. No Virando o logo, o projeto temático interdisciplinar dura um ano.
- Depende daquilo que se quer ensinar. Vale lembrar que projetos longos (um semestre ou mais) precisam ser muito bem definidos, para evitar que eles percam o foco.

Todo projeto deve ter um produto final?

- O projeto é o esforço de criar uma ideia e o trabalho para torná-la realidade.
- O produto escolhido deve ser atraente para crianças e jovens.
- O resultado pode ser uma ação (como um sarau de poesias) ou objetos concretos.

Como é feita a avaliação do que as crianças e jovens aprendem com o projeto pedagógico?

- A avaliação deve ser feita durante todo o processo, pois dela dependem os passos seguintes e os ajustes.
- Não é preciso criar situações artificiais de avaliação. O ideal é aproveitar a própria situação de aprendizagem. A avaliação não deve servir para examinar os educandos, mas para indicar como anda a evolução da turma.
- Um projeto é bom pelas aprendizagens que proporciona aos educandos, não pela qualidade pontual de seu produto final.

ANEXO 4 *Exemplos de produtos culturais educacionais*

1. LIVRO “BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DO POVO KALAPALO”

Em 2008, o tema norteador do Programa Virando o Jogo foi “Tupi, Macro-jê, Aruaiki, Karib: somos todos brasileiros”. Nas aulas de Educação Física e de Leitura e Escrita, as turmas 1, 2 e 3 (122 alunos de 7 a 11 anos) trabalharam com brincquedos e brincadeiras indígenas.

As crianças pesquisaram livros e sites e utilizaram como referência o livro *Jogos e Brincadeiras do Povo Kalapalo* (Editora Sesc São Paulo, 2006). Assistiram ao documentário que acompanha o livro e selecionaram algumas brincadeiras que foram realizadas em espaços da Gol de Letra e parques públicos de São Paulo.

Como resultado desse processo, produziram o livro *Brinquedos e Brincadeiras do Povo Kalapalo*, que traz as regras de 10 brincadeiras, além de fotos, depoimentos e desenhos das crianças produzidos nas aulas de Artes Plásticas.

2. DVD COM PEÇAS AUDIOVISUAIS

Outro exemplo de produto cultural, criado em 2010 por crianças e adolescentes do Programa Virando o Jogo com o tema “Vila Albertina”.



ANEXO 5 *Roda de conversa - Exemplos de temas livres explorados pelos educadores*

EXEMPLO 1

Assunto

- A moto nova do João.

Como o assunto surgiu

- Um educando trouxe o tema para o grupo depois de seu irmão mais velho aparecer em frente à Fundação Gol de Letra acelerando uma moto que havia acabado de comprar.

Temas explorados pelo educador

- Idade mínima para dirigir uma moto.
- O que a moto significa para o jovem que acabou de comprá-la?
Como ele conseguiu adquiri-la?
- Consumo e necessidade de bens materiais.
- Acidentes de moto.

EXEMPLO 2

Assunto

- Violência na escola.

Como o assunto surgiu

- Durante uma roda de conversa, os adolescentes narraram um episódio de violência ocorrido na escola. Ao terminar a narrativa, muitos confirmaram que situações de briga no ambiente escolar eram constantes.

Temas explorados pelo educador

- Foi feita a seguinte pergunta aos adolescentes: se vocês fossem o diretor da escola, quais providências tomariam? As propostas mais frequentes foram: aumentar o policiamento na porta e interior da escola; expulsar os envolvidos; aplicar suspensão; pedir demissão do cargo; deixar que os alunos “se matem”.
 - Em seguida, o educador lançou novas perguntas para reflexão: a) Não seria melhor diminuir a violência por meio da prevenção e da conscientização?; b) Por que ninguém sugeriu conversar com os alunos sobre violência e desenvolver um projeto que ajudasse a resolver o problema?; c) Como seria ter um projeto de mediação de conflitos na escola?
-
-

ANEXO 6 Exemplo de grade de atividades de socialização

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
FUTEBOL (turmas 4, 5 e 6) Espaço: quadra de baixo	FUTEBOL (todos) Espaço: quadra de baixo	FUTEBOL (todos) Espaço: quadra de baixo	FUTEBOL (turmas 4, 5 e 6) Espaço: quadra de baixo	FUTEBOL (todos) Espaço: quadra de baixo
FUTEBOL (turmas 1,2 e 3) Espaço: quadra de cima	FUTEBOL (feminino) Espaço: quadra de cima	BRINCADEIRAS Espaço: atrás da Brinquedoteca	FUTEBOL (turmas 1, 2 e 3) Espaço: quadra de cima	BRINCADEIRAS Espaço: atrás da Brinquedoteca
JOGOS Espaço: Jogoteca	BRINQUEDOS Espaço: lateral da quadra	DESENHO LIVRE Espaço: Jogoteca	TÊNIS DE MESA Espaço: Jogoteca	PEBOLIM Espaço: Jogoteca
BADMINTON Espaço: lateral da quadra	MOMENTO DE LEITURA Espaço: Biblioteca	MOMENTO DE LEITURA Espaço: Biblioteca	MOMENTO DE LEITURA Espaço: Biblioteca	FAZ DE CONTA Espaço: Biblioteca
SKY/FILME Espaço: mediação	SKY/FILME Espaço: mediação	SKY/FILME Espaço: mediação	SKY/FILME Espaço: mediação	SKY/FILME Espaço: mediação
OFICINA DE RECADOS Espaço: livre	JOGOS DE TABULEIRO Espaço: Jogoteca	QUEIMADA Espaço: lateral da quadra	VOLEIBOL Espaço: lateral da quadra	FRESCOBOL Espaço: lateral da quadra

ANEXO 7 *Modelo de registro de uma mediação de conflitos*

Data: _____ Período: _____ Turma: _____

Mediador: _____

Mediandos/participantes (nome e idade): _____

DEMANDA: é um resumo do que está acontecendo (conflito ou crise). Nesse breve registro, devem ser descritos os elementos principais e as manifestações: agressão verbal, provocação, agressão física, dificuldade de relacionamento.
Durante a conversa inicial, é importante saber como as crianças e os adolescentes chegaram à mediação, isto é, quais eram os seus sentimentos iniciais.

DESFECHO: é o resumo do acordo entre as partes, do que aconteceu depois da conversa e das pendências que eventualmente tenham ficado. Esse registro é fundamental, por exemplo, para que um caso seja resgatado numa próxima mediação. Durante o desfecho, é importante saber como as crianças e os adolescentes saíram da mediação, ou seja, quais são os seus sentimentos depois da mediação.

IMPORTANTE:

- O registro permite monitorar como as crianças e adolescentes estão em relação ao desenvolvimento da autonomia na resolução de conflitos e quais os tipos mais frequentes de conflitos entre grupos e faixas etárias. Isso ajuda a planejar ações preventivas.
- O registro é um caderno ao qual apenas os mediadores de conflito e a supervisão têm acesso.

ANEXO 9 Avaliação compartilhada socio-relacional (coletiva)

Turma:

ATITUDES	1º SEMESTRE		2º SEMESTRE	
	EDUCADORES	TURMA	EDUCADORES	TURMA
O grupo participa das atividades com respeito aos combinados e regras de convivência.				
O grupo demonstra atitudes pacíficas nas resoluções de conflitos.				
O grupo consegue ouvir e falar de maneira respeitosa.				
O grupo demonstra atitudes de integração e cooperação.				
O grupo demonstra participação / envolvimento nas atividades.				
Avaliação				

Legenda: S – Sempre QS – Quase sempre QN – Quase nunca N – Nunca

Desafios da turma para o 2º semestre:

Avaliação final – novembro/dezembro – Conquistas do ano:

ANEXO 10 Exemplo de prontuário para educandos alfabetizados

T1- 2010

Nome: Camila

Avaliação de Leitura e Escrita:

FOTO

LEITURA (ORALIZAÇÃO E LEITURA SILENCIOSA): não fluente.

CONSEGUE LER OS TEXTOS MAIS UTILIZADOS NAS AULAS? Nível 2*.

ORALIDADE: lê sem fluência, não entende o que lê, expressa-se bem no grupo e com adultos.

ESCRITA: Alfabetizada; FASE**: alfabético. Demonstra interesse em aprender.

ESCREVE CONVENCIONALMENTE AS PALAVRAS QUE MAIS UTILIZA? Nível 2*.

OBSERVAÇÕES: aprendeu a ler e escrever neste ano. Demonstra timidez inicial para se expor, mas se esforça e realiza as atividades com dedicação. Uma garota caprichosa.

* Níveis 1, 2, 3 e 4: escala crescente adaptada a Leitura e Escrita, sendo 4 o indicador de melhor desempenho.

** Fases de alfabetização: pré-silábico, silábico (com valor e sem valor), silábico alfabético, alfabético e ortográfico.

ANEXO 11 Exemplo de prontuário para educandos não alfabetizados



Nome: Renato
Idade: 8 anos
Escola: E. E. Isac Silvério
Série/Ano: 3º ano

LEITURA (ORALIZAÇÃO E LEITURA SILENCIOSA): não alfabetizado.

COMPREENSÃO/INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS: compreende pouco as histórias lidas para ele em aula.

A CRIANÇA COMPREENDE O QUE LÊ? Nível 1*.

A CRIANÇA ESCRIVE CONVENCIONALMENTE AS PALAVRAS QUE MAIS UTILIZA? Nível 1*.

ORALIDADE: Não reconta ou comenta as histórias lidas em aula; tem dificuldade para expressar opiniões.

ESCRITA: não alfabetizado; FASE**: silábico com valor. Conhece as letras do alfabeto, localiza palavras num texto conhecido e os nomes dos colegas na lista de nomes. Não escreve convencionalmente as palavras que mais utiliza.

OBSERVAÇÕES: precisa de trabalho diferenciado dos alfabetizados, com leitura de pequenos textos em letra bastão e trabalho com letras móveis. Precisa de acompanhamento constante porque não se concentra nas atividades.

* Níveis 1, 2, 3 e 4: escala crescente adaptada à leitura e escrita, sendo 4 o indicador de melhor desempenho.
** Fases de alfabetização: pré-silábico, silábico (com valor e sem valor), silábico alfabético, alfabético e ortográfico.

ANEXO 12 *Exemplo de jogo adaptado – Aulas de Educação Física*

ADAPTAÇÃO DE QUEIMADA

DEMANDA INICIAL

Alguns educandos jogavam a bola muito forte durante as partidas e acabavam machucando outras crianças.

ADAPTAÇÃO DO JOGO

Depois de várias ideias, o grupo de crianças e adolescentes imaginou que garrafas plásticas poderiam ser usadas como alvo no lugar dos adversários. Assim surgiu a Queimada PET.

O JOGO ADAPTADO

- A Queimada PET é disputada por duas equipes separadas pela linha central da quadra, como no jogo convencional. Cada jogador tem uma garrafa, que é colocada no chão e não pode ser movimentada depois de posicionada.
 - Os jogadores devem sempre ficar perto de sua respectiva garrafa, tanto para defendê-la quanto para arremessar a bola contra as garrafas da outra equipe. Eles não podem sentar ou ajoelhar para executar a defesa.
 - A partida começa com apenas uma bola. Aos poucos, outras bolas são inseridas até que quatro estejam em jogo simultaneamente.
 - Quando uma garrafa é derrubada, o jogador responsável por ela vai até a “área do coveiro”, na extremidade oposta da quadra adversária (como na queimada tradicional). Lá, ele continua tentando derrubar as garrafas do time adversário – mas, agora, pode mover sua garrafa livremente por essa área, já que os arremessos só podem ser feitos de perto dela.
 - Vence a equipe que derrubar todas as garrafas do outro time.
 - O jogo sofreu modificações durante quase dois anos, até que as crianças e os adolescentes chegassem ao formato atual. Ele nasceu de uma demanda específica, mas a adaptação não precisa necessariamente ser feita dessa forma. Os jogos adaptados podem nascer do exercício de criar regras para experimentação de novas modalidades por meio de processos decisórios coletivos.
-

ANEXO 13 *Perfil do educador e autoavaliação*

Esta avaliação compartilhada procura desenhar o perfil do educador e apresenta competências valorizadas pela Fundação Gol de Letra. A partir deste tipo de instrumento, podemos avaliar, construir e reconstruir ações dentro da área pedagógica e junto à instituição. Para que o processo seja construtivo para todos os envolvidos, é necessária transparência para identificarmos os avanços e as dificuldades das questões abordadas no instrumento. O educador responde às questões e, depois, conversa com a coordenação para trocar opiniões e definir metas.

I - SABER ENSINAR DE MODO COERENTE COM A PROPOSTA EDUCACIONAL DA INSTITUIÇÃO

Domino os procedimentos da área pedagógica em que atuo e tenho competência nas três questões:

Planejamento e cronograma:

- () Valorizo e dedico-me completamente.
- () Valorizo, mas tenho dificuldade.
- () Não valorizo, mas realizo com facilidade.
- () Não valorizo e tenho dificuldades.

Execução e criação de novas estratégias:

- () Valorizo e dedico-me completamente.
- () Valorizo, mas tenho dificuldade.
- () Não valorizo, mas realizo com facilidade.
- () Não valorizo e tenho dificuldades.

Avaliação:

- () Valorizo e dedico-me completamente.
 - () Valorizo, mas tenho dificuldade.
 - () Não valorizo, mas realizo com facilidade.
 - () Não valorizo e tenho dificuldades.
-

ANEXO 13 *Perfil do educador e autoavaliação*

II - TER CAPACIDADE DE GERENCIAR SITUAÇÕES EDUCATIVAS NO GRUPO, GARANTINDO CLIMA PROPÍCIO À APRENDIZAGEM

Tenho competências sociais e relacionais, domínio corporal e comportamental: controlar o volume da voz, observar o que se passa na sala/quadra, dominar a agressividade, improvisar, utilizar o humor, interpretar os sinais corporais das crianças/jovens etc.:

☐ Sempre ☐ Quase sempre ☐ Às vezes ☐ Quase nunca

Comente se necessário:

III - TER CAPACIDADE DE CONSTRUIR RELAÇÃO DE QUALIDADE COM AS CRIANÇAS E JOVENS

Considero minha relação com crianças/jovens:

☐ Ótima ☐ Boa ☐ Instável ☐ Difícil

Quais estratégias você utiliza para facilitar o relacionamento?

IV - TER CAPACIDADE PARA TRABALHO EM EQUIPE

Quais de suas características e atitudes contribuem para o trabalho em equipe?

V - TER UM PROJETO PESSOAL DE AUTOFORMAÇÃO PROFISSIONAL

Identifique áreas em que você se desenvolveu em 2011. De que forma (cursos, palestras, leituras)?

VI - MANTER COMPROMISSOS FUNCIONAIS

Sou organizado, assíduo e pontual, tenho compromisso com prazos e tarefas e disposição para escrever e documentar meu trabalho.

Resposta dissertativa

VII - IDENTIFICAR-SE COM A PROPOSTA EDUCACIONAL DA FUNDAÇÃO GOL DE LETRA

Identifique três pontos fortes na fundação:

Identifique três pontos fracos na fundação:

Comente se necessário:

EQUIPE DE COORDENAÇÃO – ÁREA PEDAGÓGICA

Sou receptivo às orientações da coordenação?

Estou satisfeito com a orientação pedagógica que recebo?



ANEXO 14

Instrumento de acompanhamento dos educadores

Data: / / Conteúdos trabalhados no período: _____

Observação: A avaliação utiliza uma escala crescente de 1 a 4, sendo 4 o indicador de melhor desempenho.

EDUCADORES	1. Cumprimento do planejamento (conteúdo)				2. Cumprimento do planejamento (cronograma)				3. Adequação das estratégias				4. Desenvolvimento das aprendizagens relacionais				5. Domínio corporal e comportamental durante as atividades			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Observações da coordenação: _____

ANEXO 15 *Direitos, deveres e critérios de desligamento dos jovens mediadores e monitores*

Para que o jovem possa entender como funcionará seu processo de formação, a comunicação de seus direitos e deveres deve ser realizada de maneira clara e objetiva. Acredita-se que o jovem se torna responsável por seu processo de aprendizagem, à medida que estabelece um “contrato inicial” que pode ser constantemente avaliado pelas duas partes – educando e educador formador.

DIREITOS DOS JOVENS EM FORMAÇÃO:

- Receber formação específica.
- Receber acompanhamento do professor formador.
- Receber bolsa do parceiro financiador.
- Faltar por problemas de saúde (mediante apresentação de atestado médico).
- Permanecer como mediador ou monitor do Programa Virando o Jogo durante dois anos (exceções: término da parceria financiadora ou avaliação insatisfatória).
- Expor sua opinião e fazer críticas construtivas para a melhoria do programa.
- Receber certificado de participação como mediador ou monitor (mínimo de um ano de experiência e frequência satisfatória).

DEVERES DOS JOVENS EM FORMAÇÃO:

- Participar das atividades pedagógicas.
- Seguir e respeitar o planejamento da área pedagógica.
- Ser pontual e assíduo.
- Justificar com antecedência uma falta.
- Ser receptivo a novas aprendizagens e conhecimentos.
- Relacionar-se de maneira tranquila e educada com crianças, jovens, mediadores, monitores, educadores, coordenação e equipe da Gol de Letra.
- Identificar-se com a missão, a visão e os valores da Fundação Gol de Letra.

CRITÉRIOS DE DESLIGAMENTO

- Falta de adaptação e descumprimento dos requisitos básicos (comprometimento, assiduidade, respeito e atitude ética).
 - Rendimento escolar (reprovação por excesso de faltas na escola).
-
-

ANEXO 16 Formação de mediadores de Leitura e Brinquedoteca

Durante o desenvolvimento da formação dos jovens, foi possível consolidar alguns conteúdos básicos que norteiam o trabalho dos mediadores de Leitura e Brinquedoteca. Uma importante aprendizagem foi a identificação de possibilidades de ampliação dos conhecimentos a partir de parcerias com outras organizações ou propostas formativas destinadas à juventude. Verifique como os conteúdos teóricos e as atividades práticas se relacionam no cotidiano dos jovens:

CONTEÚDOS PARA O JOVEM EDUCADOR	FORMAÇÃO ESPECÍFICA	FORMAÇÃO PRÁTICA E ACOMPANHAMENTO
• O compromisso no trabalho do mediador. • O papel do jovem educador. • O registro e o planejamento como instrumentos de formação. • Como selecionar histórias e textos de acordo com o projeto e a faixa etária. • A importância de saber organizar e conduzir rodas de conversa. • A importância do diálogo e dos combinados com as crianças e os adolescentes. • As características de cada faixa etária.	Mediação de Leitura e Brinquedoteca • Técnicas de Mediação de Leitura e formação do leitor. • A importância da literatura. • Técnicas para estimular o aprender brincando e construção de jogos simbólicos, de tabuleiro e coletivos. • A importância do brincar e suas especificidades de acordo com as faixas etárias. • Principais oficinas: contação de histórias, teatro de sombras, construção de materiais de apoio para a contação de histórias, bonecos com arame e tiras de ramo, jogos corporais e de tabuleiro, origami, kits para o jogo simbólico e cenários para brincar. Exemplos de capacitação em parceria Biblioteca/Brinquedoteca • Utilização de programas e vídeos educativos (equipe de mobilização do Canal Futura). • Mediadores de Leitura (Programa Mudando a História – PMH – Fundação Abrinq).	Atividades permanentes nas quais colocam em prática seus conhecimentos - Biblioteca e Brinquedoteca • Conversas e discussões sobre a rotina. • Rodas de leitura de livros infantis. • Planejamento semanal. • Realização e discussão do diário de bordo (registro pessoal). • Leitura e o comportamento leitor. Atividades permanentes gerais • Participação nas reuniões pedagógicas. • Atividades sobre sexualidade. Acompanhamento e avaliação • No final de cada semestre, o jovem faz uma autoavaliação (por escrito) baseada nos direitos e deveres dos mediadores, seguida de uma conversa com a professora formadora para propor os desafios do semestre seguinte.

ANEXO 17 *Ficha de inscrição para lista de espera*

Data da inscrição: _____

Nome da criança/adolescente: _____

Data de nascimento: _____ Idade: _____ Nome do responsável: _____

Parentesco: _____ Endereço: _____

Ponto de referência: _____

Telefone: _____ (residencial) _____ (comercial) _____ (celulares) _____ (recado)

Escola: _____ Ano: _____ Horário: _____

Por que se interessa pela vaga? _____

Estou ciente que a ficha de inscrição não garante a vaga para a criança no Programa Virando o Jogo.

São Paulo, _____.

Assinatura do responsável

Informações registradas por: _____

Observações: _____

Função: _____

ANEXO 18 *Ficha de pré-consulta domiciliar*

Data de inscrição: _____
Tem irmão no Programa Virando o Jogo? () Não () Sim. Quem? _____

I – Identificação

Nome da criança/adolescente: _____
Telefone: _____ (res.) _____ (comercial) _____ Data de nascimento: _____ Idade _____ (recado)
Endereço: _____
Ponto de referência: _____ Ano _____ Horário _____
Escola: _____
Quem forneceu as informações? _____
Qual é o grau de parentesco com a criança/adolescente? _____

II - Composição familiar

Nome completo	Idade	Parentesco	Ocupação	Renda
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

III - Situação socioeconômica da família

Renda familiar: _____
Está vinculada aos programas governamentais de transferência de renda? () Sim () Não Qual? _____ Valor R\$ _____

Recebe outro tipo de ajuda? () Não () Sim Qual ou o quê? _____

Assinale as despesas assumidas pela família:

() Água () Luz () Gás () Alimentação () Material escolar () Vestimenta () Transporte
() Telefone () Aluguel () Medicação (uso contínuo) () Outras despesas. Quais? _____

IV - Situação habitacional

Moradia própria () Moradia alugada () Moradia cedida () Moradia emprestada () Moradia ocupada () Outros () Qual? _____	Com energia elétrica () Com água encanada () Com sistema de esgoto () Com coleta de lixo () Com asfaltamento () Água filtrada () Animal de estimação () Qual? _____	Alvenaria () Madeira () Outro () Qual? _____	Quantidade de cômodos: _____ Quantidade de banheiros: _____ Quantidade de janelas: _____ Tem quintal? () Não () Sim
--	---	--	--

Observações da agente social em relação às condições de moradia:

Critérios	Satisfatório	Parcialmente satisfatório	Insatisfatório
Higiene			
Organização			
Número de cômodos por número de habitantes			
Riscos do ambiente externo			
Recursos mobiliários (eletroeletrônicos)			
Condições de risco da habitação			



ANEXO 18 *Ficha de pré-visita domiciliar*

V - Relacionamento familiar e fatores de conflito – como a família considera

Crítérios	Satisfatório	Parcialmente satisfatório	Insatisfatório
Relacionamento familiar			
Relacionamento do casal			
Relacionamento com os filhos			
Relacionamento entre os filhos			
Relacionamento do grupo com demais parentes			
Relacionamento do grupo com os vizinhos			

Pontos de conflito que considera importante citar:

- () Abuso de substâncias (álcool e drogas).
- () Violência doméstica.
- () Baixa escolaridade.
- () Desemprego e subemprego.
- () Problemas de saúde (física ou mental).
- () Gravidez precoce.
- () Pendências judiciais.

Observações:

Assinatura do responsável pela criança/adolescente

Agentes sociais: e

Data:

ANEXO 19 *Ficha de matrícula*

Matrícula nº.: _____ Período: _____ Registro do aluno (escola) – RA nº.: _____

I – Identificação

Nome: _____ / _____ / _____ Etnia: _____ Naturalidade: _____ CPF: _____ UF: _____
RG ou Certidão de Nascimento: _____
Endereço: _____ CEP: _____
Ponto de referência: _____ (res.) _____ (cel.) _____ (com.) _____ (recado) _____
Telefone: _____

II – Filiação

Pai _____
Reside com a família da criança? () Sim () Não Nascimento: ____/____/____ Naturalidade: _____ UF: _____
RG: _____ CPF: _____
Escolaridade: _____ Estado civil: _____
Ocupação: _____ Tempo que reside em SP (se migrante): _____
Situação trabalhista () Com carteira assinada () Sem carteira assinada () Desempregado () Aposentado () Outros _____
Local onde trabalha: _____

Mãe _____
Reside com a família da criança? () Sim () Não Nascimento: ____/____/____ Naturalidade: _____ UF: _____
RG: _____ CPF: _____
Escolaridade: _____ Estado civil: _____
Ocupação: _____ Tempo que reside em SP (se migrante): _____
Situação trabalhista () Com carteira assinada () Sem carteira assinada () Desempregado () Aposentado () Outros _____
Local onde trabalha: _____

Há quanto tempo o casal vive junto? _____
Há quanto tempo a família mora no bairro? _____

FOTO

ANEXO 19 *Ficha de matrícula*

Responsável _____

Parentesco: () Padrasto () Madrasta () Avô () Tia () Tio () Outro. Qual? _____

Reside com a família da criança? () Sim () Não Nascimento: ____/____/____ Naturalidade: ____ UF: ____

RG: _____ CPF: _____

Escolaridade: _____ Estado civil: _____

Ocupação: _____ Tempo que reside em SP (se migrante): _____

Situação trabalhista () Com carteira assinada () Sem carteira assinada () Desempregado () Aposentado () Outros _____

Local onde trabalha: _____

Escolaridade: _____ Estado civil: _____

Ocupação: _____ Tempo que reside em SP (se migrante): _____

Situação trabalhista () Com carteira assinada () Sem carteira assinada () Desempregado () Aposentado () Outros _____

Local onde trabalha: _____

III - Dados escolares

Escola: _____

Ano: _____ Horário: _____

Repetente: () Não () Sim. Quantas vezes? _____ Qual ano: _____

Frequentou: CEI () Sim () Não EMEI () Sim () Não Outra () Não () Sim () Qual? _____

IV - Composição familiar e situação socioeconômica (documentação)

Nome completo	Parentesco	Idade	Escolaridade	Ocupação	Renda
1. _____	_____	_____	_____	_____	_____
2. _____	_____	_____	_____	_____	_____
3. _____	_____	_____	_____	_____	_____
4. _____	_____	_____	_____	_____	_____
5. _____	_____	_____	_____	_____	_____

Despesas da família

Alimentação: R\$ _____	Água: R\$ _____
Transporte: R\$ _____	Luz: R\$ _____
Telefone: R\$ _____	Aluguel: R\$ _____
Outros gastos: R\$ _____	_____

IV - Composição familiar e situação socioeconômica (continuação)

Recebe benefício dos programas governamentais de transferência de renda? () Sim () Não

Quais? _____

Valor: R\$ _____

Recebe outro tipo de benefício? () Sim () Não

Quais? _____

Valor: R\$ _____

Total de despesas: R\$ _____ Renda familiar: R\$ _____

Renda *per capita* totalizada (descontando as despesas): R\$ _____

Renda *per capita* totalizada (sem descontar as despesas): R\$ _____

VI – Saúde

1. A criança/adolescente tem alguma doença/problema de saúde? () Não () Sim. Qual? _____

Está em tratamento? () Não () Sim. Qual especialidade? _____

2. A criança/adolescente faz uso de medicação continuada? () Não () Sim. Qual? _____

3. A carteira de vacinação está em dia? () Sim () Não

4. A criança/adolescente faz acompanhamento médico periódico? () Sim () Não

5. A criança/adolescente apresenta alguma alergia? () Não () Sim. Qual? _____

6. Tem convênio médico particular?() Não () Sim. Qual? _____

7. A criança pode realizar atividades físicas? () Sim () Não. Motivo: _____

8. A criança tem contato com pessoas que usam/abusam/dependem de drogas e/ou álcool? _____ Faz acompanhamento médico? () Sim () Não

() Sim () Não. Parentesco _____

9. Há histórico de distúrbios emocionais, psicológicos ou psiquiátricos na família? _____

() Não () Sim. Parentesco _____ Quais distúrbios? _____

Faz acompanhamento médico? () Sim () Não

Observações _____

Declaro serem verdadeiras as informações acima registradas.

Assinatura do responsável: _____

RG: _____

Data: _____ / _____ / _____

Parentesco: _____

Entrevistador: _____

RESS: _____

ANEXO 20 *Ficha de desligamento*

Nome da criança/adolescente: _____

Matrícula nº.: _____ Idade: _____

Nome do responsável: _____ Parentesco: _____

Motivo do desligamento: _____

Observações: _____

Declaro ser responsável pelas informações acima descritas no que se refere ao desligamento da criança/adolescente citado.

Assinatura do responsável: _____ RG: _____

São Paulo, _____ de _____

Programa Virando o Jogo _____

ANEXO 21 Projeto Formação de Agentes Sociais - Autoavaliação

Nome: _____
Data da aplicação: _____

AUTOAVALIAÇÃO

1 - Quanto a minha assiduidade:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

2 - Quanto a minha pontualidade:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

3 - Quanto ao meu envolvimento nas atividades internas:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

4 - Quanto a minha participação nas capacitações:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

5 - Quanto a minha participação nos fóruns:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

6 - Quanto a minha participação nas reuniões de rede*:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

7 - Quanto a minha participação em capacitações e atividades externas:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

8 - Quanto ao meu desempenho como agente social e multiplicadora de informações:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

9 - Quanto ao meu relacionamento com os integrantes do grupo de agentes sociais:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

10 - Quanto ao meu relacionamento com os integrantes da equipe da área:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

11 - Quanto ao meu relacionamento com a comunidade:
() Ótimo () Bom () Regular () Ruim

Percebo que melhorei em:

Percebo que preciso melhorar em:

Em relação às capacitações, você considera que:

1 - As capacitações atenderam às suas expectativas:
() Sempre () Às vezes () Quase sempre () Nunca

2 - Comente o que foi positivo nas capacitações:

3 - Comente o que pode ser melhorado nas capacitações:

* Redes sociais de desenvolvimento local ou de garantia de direitos às crianças e aos adolescentes.

ANEXO 22 Projeto Formação de Agentes Sociais - Avaliação processual

Nome: _____ Data da avaliação: _____

CRITÉRIOS OBSERVADOS	1	2	3	4
Assiduidade				
Pontualidade				
Envolvimento nas atividades internas				
Participação nas capacitações				
Participação nos fóruns				
Participação nas reuniões da rede*				
Participação em capacitações e atividades externas				
Iniciativa e pró-atividade				
Capacidade de multiplicar informações				
Capacidade de resolução de conflitos				
Relacionamento com o grupo de agentes sociais				
Relacionamento com a equipe da área em que atua				
Relacionamento com os demais colaboradores da Fundação Gol de Letra				
Relacionamento com a comunidade				
Resiliência				

APROVEITAMENTO GLOBAL DO PROCESSO DE FORMAÇÃO

OBSERVAÇÕES DO EDUCADOR FORMADOR:

* Redes sociais de desenvolvimento local ou de garantia de direitos às crianças e aos adolescentes.

ANEXO 23 *Atribuições das agentes sociais*

Para realização das atividades, é pressuposto que seja realizada capacitação pelos profissionais e equipes responsáveis.

APOIO ÀS ATIVIDADES DOS PROGRAMAS:

- Agendar e realizar as pré-visitais das demandas do Programa Virando o Jogo.
- Atender às famílias para preenchimento das demandas do Programa Virando o Jogo.
- Atender às famílias para matrícula.
- Arquivo (abrir prontuários, desligamento, arquivamento de documentos e justificativas).
- Organização e manutenção do espaço de trabalho.
- Recepção dos alunos (portaria).
- Escovação (acompanhar e orientar as crianças na escovação dos dentes)
- Acompanhar alunos até sua residência (quando necessário).
- Apoio nas atividades de lazer aos sábados.
- Apoio nas oficinas de Sexualidade.
- Apoio nas reuniões com as famílias (controle de frequência e acolhimento das famílias).
- Apoio à equipe do Serviço Social para a realização da Pesquisa Escolar.

PARTICIPAÇÃO NAS AÇÕES EXTERNAS:

- Ser o elo entre a Fundação Gol de Letra e a comunidade, identificando demandas e potencialidades.
- Participar do planejamento e da execução das ações de intervenção comunitária.
- Participar de reuniões da rede*.
- Divulgar as ações da Fundação Gol de Letra.
- Participar de capacitações e formações externas (quando necessário).
- Realizar Projetos de Ação Direta (PADs) com o objetivo de multiplicar conhecimentos e práticas adquiridas no processo de formação.

PARTICIPAÇÃO NO PROCESSO DE FORMAÇÃO:

- Participar dos momentos de formação nas áreas de Saúde, Cidadania, Meio Ambiente, Português, Informática, Desenvolvimento Humano e Mercado de Trabalho e nas práticas da Fundação Gol de Letra.
- Participar das reuniões com a educadora formadora.
- Realizar autoavaliação.
- Realizar avaliação das formações e dos formadores.

* Redes sociais de desenvolvimento local ou de garantia de direitos às crianças e aos adolescentes.



REFERÊNCIAS

ABRAMO, H. W.; VENTURI, G.; BRANCO, P. P. M. *Retratos da Juventude Brasileira: Análises de uma Pesquisa Nacional*. São Paulo: Instituto Cidadania/Fundação Perseu Abramo, 2005.

ABRAMOVAY, M.; CASTRO, M. G.; et al. *Juventude e Juventudes: O Que Une e o Que Separa*. Brasília: Unesco, 2006.

ANDRADE, E. N. (Org.) *Hip Hop: Movimento Negro Juvenil*. In: _____ (Org.) *Rap e Educação, Rap é Educação*. São Paulo: Editora Summus, 1999.

BARBOSA, A. M.; AMARAL, L. (Org.) *Arte, Educação e Cultura*. São Paulo: Editora Senac.

BARNECHEA, M. M.; GONZÁLEZ, E.; MORGAN, M. L. *La Produccion de Conocimientos en Sistematizacion*. Lima, Peru: Taller Permanente de Sistematizacion, 1998.

BEAUDOIN, M. N.; TAYLOR, M. *Bullying e Desrespeito: Como Acabar Com Essa Cultura na Escola*. Porto Alegre: Editora Artmed, 2006.

BIAGIONI, M. Z.; GOMES, N. R.; VISCONTI, M. A. *A Criança é a Música*. São Paulo: Editora Fermata do Brasil, 1996.

BIBLIOTECA VIRTUAL SOBRE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS www.cepalforja.org.

BROTTO, F. O. *Competir ou Cooperar: Qual a Melhor Jogada?* In: OLIVEIRA, G. *Capoeira: Do Engenho à Universidade*. São Paulo: Cepeusp, 1992.

BROTTO, F. O. *Jogos Cooperativos: Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar*. São Paulo: Cepeusp, 1995.

CALKINS, L. M. *A Arte de Ensinar a Escrever: O Desenvolvimento do Discurso Escrito*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1989.

CAMPS, A., ET AL. *Propostas Didáticas para Aprender a Escrever*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2006.

CARVALHO, L. *Famílias Chefiadas por Mulheres: Relevância*

para uma Política Social Dirigida. In: *Revista Serviço Social e Sociedade* 57. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

CENTRO BRASILEIRO DE MÍDIA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES - FAGUNDES, L. *O professor deve tornar-se um construtor de inovações*. Disponível em www.midiativa.tv.

CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM EDUCAÇÃO, CULTURA E AÇÃO COMUNITÁRIA (CENPEC) *Jovens Urbanos: Sistematização de uma Metodologia*. São Paulo: Cenpec, 2008.

CERVENY, C. M. O.; BERTHOUD, C. M. E. Pensando a família sistemicamente. In: _____. *Visitando a Família ao Longo do Ciclo Vital*. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo, 2002.

CHAN, T. Disponível em www.thelmachan.com.br

CONSELHO NACIONAL DE JUVENTUDE; FUNDAÇÃO FRIEDRICH EBERT *Política Nacional de Juventude: Diretrizes e Perspectivas*. São Paulo: Conselho Nacional de Juventude/Fundação Friedrich Ebert, 2006.

COSTA, A. C. G. *Juventude Popular Urbana: Educação - Cultura - Trabalho*. São Paulo: Associação Caminhando Juntos, 2007.

DAÓLIO, J. *Educação Física e o Conceito de Cultura*. Campinas: Editora Autores Associados, 2007.

DELORS, J. (Coord.) *Educação: Um Tesouro a Descobrir*. Porto, Portugal: Edições Asa, 1999.

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. *Gêneros Oraís e Escritos na Escola*. Campinas: Editora Mercado das Letras, 2004.

ESCOBAR, A. M. B.; PIMENTAL, I. M. Histórias que Co-Movem: A Terapia Familiar Tecendo Rede com a Educação. In: MACEDO, R. M. S. (Org.) *Terapia Familiar no Brasil na Última Década*. São Paulo: Editora Roca, 2008.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. *Educação Como Prática Corporal*. São Paulo: Editora Scipione, 2003.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

FUNDAÇÃO ABRINQ *Juventude Presente: Lições do Projeto Geração Jovem*. São Paulo: Fundação Abrinq, 2005.

FUNDAÇÃO GOL DE LETRA *Um Olhar Sobre a Vila: Uma Experiência de Formação para a Cidadania*. São Paulo: Fundação Gol de Letra, 2001.

FUNDAÇÃO GOL DE LETRA *Gol de Letra: 10 Anos de uma História Real*. São Paulo: Museu da Pessoa/Fundação Gol de Letra, 2010.

FUNDAÇÃO GOL DE LETRA *Acervo interno de documentos e fotos*. São Paulo: Fundação Gol de Letra, 2001 a 2011.

FUNDAÇÃO GOL DE LETRA Relatórios de avaliação desenvolvidos pela BeCAP Consultoria, Avaliação e Pesquisa (pesquisadora responsável: Cristiana Mercadante Esper Berthoud).

FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL; CENTRO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM EDUCAÇÃO, CULTURA E AÇÃO COMUNITÁRIA (CENPEC) *Tendências para Educação Integral*. São Paulo: Fundação Itaú Social/Cenpec, 2011.

FUNDAÇÃO PERSEU ABRAMO *Território e Sociedade: Entrevista com Milton Santos*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.

GRANDESSO, M. A. *Viver em Família: Que Tipo de Futuro Nós Terapeutas Familiares Podemos Ajudar a Construir?* In: MACEDO, R. M. S. *Terapia Familiar no Brasil na Última Década*. São Paulo: Editora Roca, 2008.

HERNANDEZ, F. *Transgressão e Mudança na Educação: Os Projetos de Trabalho*. Porto Alegre: Editora Artmed, 1998.

IABELBERG, R. *O Desenho Cultivado da Criança: Práticas e Formação de Professores*. Porto Alegre: Editora Zouk, 2006.

IABELBERG, R. *Para Gostar de Aprender Arte: Sala de Aula e Formação de Professores*. Porto Alegre: Editora Artmed, 2003.

INSTITUTO PAULO FREIRE. Disponível em www.paulofreire.org

JARA, O. *Para Sistematizar Experiências*. San José, Costa Rica: Editora Alforja, 1998.

KOUDELA, I. D. *Texto e Jogo: Uma Didática Brechtiana*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

LABORATÓRIO DE ESTUDOS COGNITIVOS (LEC-UFRGS)
Disponível em www.lec.ufrgs.br.

LA TAILLE, Y. *Moral e Ética: Dimensões Intelectuais e Afetivas*. Porto Alegre, Editora Artmed, 2006.

LEI 8.069 Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

LUCHI, T. O. *Técnica no Trabalho com Famílias Pobres: Nova Perspectiva Sistêmica*. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

MAGRO, V. M. M. Adolescentes Como Autores de Si Próprios: Cotidiano, Educação e o Hip Hop. In: *Cadernos Cedes*, vol. 22. Campinas: Cedes, 2002.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.) *Gêneros Textuais e Ensino*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.

MATVEEV, L. P. *El Proceso del Entrenamiento Deportivo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Stadium S.R.L., 2005.

MEIRELLES, M. C. *Conhecimento e Prática Social: A Contribuição da Sistematização de Experiências*. São Paulo: PUC, 2007 (biblioteca virtual).

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA (MEC) *Aprendizes do Futuro: As Mudanças Começaram!* Disponível em <http://escola2000.net>.

MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL (MDS) *Política Nacional de Assistência Social (PNAS)*.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA (MEC) *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)*.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA (MEC) *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)*.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA (MEC) *Programa Ética e Cidadania: Construindo Valores na Escola e na Sociedade*.

MIZUKAMI, M. G. N. *Ensino: As Abordagens do Processo*. São Paulo: E.P.U., 1986.

MORIN, E. *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*. Brasília: Unesco/Editora Cortez, 2000.

NISTA-PICCOLO, V. L. (Org.) *Educação Física Escolar: Ser... Ou Não Ter?* Campinas: Unicamp, 1995.

NOVA ESCOLA Entrevista com Léa Fagundes sobre a Inclusão Digital. Disponível em www.novaescola.org.br.

NÚCLEO DE INFORMÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO
Disponível em <http://pan.nied.unicamp.br>

PASSARELLI, L. G. G. *Ensinando a Escrita*. São Paulo: Editora Olho d'Água, 1999.

PAUGAM, S. *Desqualificação Social: Ensaio Sobre a Nova Pobreza*. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

PIAGET, J. *O Juízo Moral na Criança*. São Paulo: Editora Summus, 1994.

RAYO, J. T. *Educação em Direitos Humanos: Rumo a uma Perspectiva Global*. Porto Alegre: Editora Artmed, 2003.

ROSSETTO JR, A. J.; COSTA, C. B.; D'ANGELO, F. L. *Práticas Pedagógicas Reflexivas em Esporte Educacional*. São Paulo: Phorte Editora, 2008.

SARTI, C. A. *A Família como Espelho: Um Estudo Sobre a Moral dos Pobres*. São Paulo: Editora Cortez, 2005.

SIMSON, O. R. M. V.; PARK, M. B.; FERNANDES, R. S. (Org.) *Educação Não Formal: Cenários da Criação*. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.

SLADE, P. *Jogo Dramático Infantil*. São Paulo, Editora Summus, 1978.

SOUZA, I. C. *A Contribuição da Cultura Hip Hop Para a Educação Escolar no Ensino Básico: O Processo Educativo na Cultura Hip Hop*. Trabalho de conclusão de curso: Universidade Cidade de São Paulo, 2006.

SPOLIN, V. *Improvisação para o Teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

VAL, M. G. C.; ROCHA, G. (Org.) *Reflexões Sobre Práticas Escolares de Produção de Texto: O Sujeito-Autor*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2003.

VALENTE, J. A. *Informática na Educação: o Computador Auxiliando o Processo de Mudança na Escola*. In: *Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE)*. Disponível em www.nte-jgs.rct-sc.br.

VALENTE, J. A. *Repensando as Situações de Aprendizagem: o Fazer e o Compreender*. Campinas: Unicamp & CED/PUC-SP.

VALENTE, J. A.; BUSTAMANTE, S. B. V. *Educação à Distância: Prática do Profissional Reflexivo*. São Paulo: Editora Avercamp, 2009.

VILELLA, V. F. *O Corpo que Dança: Os Jovens e suas Tribos Urbanas*. Dissertação de mestrado: Universidade Estadual de Campinas, 1988.

VIGOTSKI, L. S. *Formação Social da Mente*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

VINHA, T. P. *O Educador e a Moralidade Infantil: Uma Visão Construtivista*. São Paulo: Editora Mercado das Letras, 2003.

WANDERLEY, M. B. *Refletindo Sobre a Noção de Exclusão*. In: SAWAIA, B. (Org.) *As Artimanhas da Exclusão: Análise Psicossocial e Ética da Desigualdade Social*. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

Programa Virando o Jogo - São Paulo

Coordenação

Patrícia Liberali

Equipe

Ademildes Rodrigues Moura, Adriana Pereira Silva, André Luiz Ribeiro de Freitas, Andréia Jesus de Souza de Oliveira, Angélica Patrícia da Silva, Flávio Gomes Matteucci, Gustavo Arantes de Souza Lima, Julio Antonio Bezerra, Lidia Bonduki, Marcio de Araújo Furtado, Margarida Alves de Campos Toledo, Maria Helena dos Santos Gonçalves e Paula Cristina Santos Ambrózio

Assistente de coordenação

Andréa Cristina Chiareto

Educadora formadora

Andréa Faria Agostinho

Assistentes sociais

Ivanise Helena Lopes dos Santos e Miriam Franco Junqueira

Biblioteca comunitária

Silvânia de Abreu e Silva

Institucional

Instituidores

Beatriz Pantaleão, Dirce Cristina Bellissimo, Leonardo Nascimento de Araújo e Raí Souza Vieira de Oliveira

Diretor executivo

Raí Souza Vieira de Oliveira

Diretora financeira

Beatriz Pantaleão

Diretora administrativa

Emília Maria Camargo Nagle

Conselho curador

Ana Francisca Bueno Abe, Dirce Cristina Bellissimo, Armelino Donizete Quagliato, Aurélia Nascimento de Araújo e Leonardo Nascimento de Araújo
Presidente: Dirce Cristina Bellissimo
Secretária: Ana Francisca Bueno Abe

Diretor-geral

Sóstenes B. S. de S. V. de Oliveira
Assessora de diretoria: Meire Bottura

Vila Albertina - São Paulo

Financeiro / Apoio operacional / TI

Coordenação: Luciano Pereira de Almeida

Alessandra Amado Moura, Amanda Cristina Eugênio, Anderson Thiago da S. Faustino, Dinalva Rodrigues dos Santos Oliveira, Edilene Maria Batista Silva, Fernanda Lima Neves, Juliana Vasco de Melo, Marcos Alexandre da Silva, Paulo dos Santos de Jesus, Paulo Sérgio Sacramento, Rodenilson Cesário Camilo, Sebastião de Oliveira Paes e Silvana da Silva

RH / Gestão de pessoas / Alimentação

Assessora: Telma Jobes

Alessandra Catarino, Priscila Castro, Francisca Barbosa da Silva Martins, Juvelina Maciel de Souza, Kelly Cristina Fernandes Penha, Leonardo Rodrigues dos Santos Oliveira, Monica Barros da Silva Prudêncio e Sebastiana Cecília Domingos dos Santos

Desenvolvimento Institucional

Coordenação: Fabiana Makio Saito
Bruna Mello de Cenço, Carolina de Souza Luiz, Gabriel Nunes de Santana Quadros, Jacqueline Kawaguchi Araujo, Juliana Barrena Silva, Rafael de Lima Sampaio e Rosana Marques Costa

Programa Jogo Aberto

Coordenação: Sergio Andrade
Andréa Caetano Binder, Eduardo Palone Brunello, Flávio Gomes Matteucci, Juliana Lie Ioshimatsu, Marcelo Igor de Souza, Mauricio Amatto e Wilian de Jesus Santana

Programa de Jovens

Coordenação: Silvana Gusmão
Aline Araújo Silva, Claudia Regina Silva Francisco, Diane Boda, Elizabeth Rodrigues, Gilmar Del Barco Júnior, Lidia Bonduki, Miriam Franco Junqueira, Rodrigo Santos Souza e Ronaldo Rodrigues

Programa Comunidades /

Disseminação

Supervisão / Coordenação:

Olga Lembo
Cristiane Mariano Narciso, Edgard Arantes Franco Neto e Jérémie Nicoläe Dron

Caju - Rio de Janeiro

Diretora da unidade
Beatriz Pantaleão

Administrativo / Financeiro / Operacional / RH

Coordenação: Augusto Mota
Supervisão: Robson Lopes
Elizabeth Fernandes, Fernando Mendes Nascimento, Flávia Mendes, Geovânia da Silva Andrade, Rafael Machado, Sylvania Silva e Valdeci Alves Moreira

Desenvolvimento Institucional
Michelle Mendes Baçal e Leandro Peçanha Rodrigues

Área pedagógica
Coordenação: Felipe Pítaro Ramos
Assistente de Coordenação:
Michelle Felix

Programa Dois Toques
Aline Barros, Ebener Santos, Elizabeth Sampaio, Gabriel Magalhães, Herminio Mattos, Raquel Soutto e Rosiani Lima da Silva

Projeto Gol de Cultura
Ana Beatriz Arruda, Julio Maicom dos Santos Moita, Marciano Silva e Mauro Mattos

Projeto Gol de Trabalho
Elaine Marinho, Estevão Nascimento, Priscila dos Santos Pereira, Sara Nascimento e Suellen Barbosa

Biblioteca comunitária
Maria da Guia Ávila

Área social
Supervisão: Crislaine Maciel de Lima
Caroline Moreira de Carvalho e Maria Aparecida Souza Silva

Associação Gol de Letra França

Conselho
Alexis Vintraud, Anne-Sophie Mulliez Fauvet, Carlos Vinhas Pereira, Maria Isabel dos Santos Nivault, Philippe Oddou

Presidente
Guillaume Couzy

Vice-presidente
Raí Souza Vieira de Oliveira

Tesoureiro
Yves Bonnifet

Executiva responsável
Véronique Delorme

Agradecimentos

Agradecemos a todos os parceiros que investiram e acreditaram no Programa Virando o Jogo ao longo dos seus 13 anos:
Accor
adidas
Agência Estado
Aliança do Brasil
Apsen Farmacêtica S/A
Ambev
Anglo American
Areva
AVSI
Banco Daycoval
Banco Fator
Banco GMAC
Banco Itaú
Banco Safra
BNP Paribas
Bombril
Cisa Trading
Colgate-Palmolive
Crédit Suisse
Diageo
Editora COC
Fondation D'Entreprise Hermes
Fundação Abrinq
Fundação Amex
Fundação Carlos Chagas

Fundação Itaú Social
Fundo Municipal da Criança e do Adolescente (Fumcad)
Gemalto
GLOBOSAT
Grupo Casino
Grupo CCR
Instituto Ayrton Senna
Instituto WCF
Johnson & Johnson
Kelloggs
Lego Education
Masterfoods Brasil Alimentos Ltda.
Natura
Nike
Novotel
OdontoPrev
Omni Financeira
Peugeot
Pintura Mágica
Prisma Informática
Quanta Educacional
Redecard
Sanofi-Aventis
Sport dans La Ville
Sunnyvale
The Resource Foundation
Unimed Paulista
Usina Moreno

AGRADECIMENTO ESPECIAL:
Petrobras

Fundação Gol de Letra

Unidade Rio de Janeiro
R Carlos Seidl 1141, 2º andar
Caju - Rio de Janeiro, RJ
20931-002
+55 21 3895 9001

Unidade São Paulo
R Antonio Simplicio 170
Vila Albertina - São Paulo, SP
02353-110
+55 11 2206 5520

www.goldeletra.org.br

**Programa Virando o Jogo:
Uma experiência da Gol de Letra com Educação Integral**

Realização
Fundação Gol de Letra

Apoio
Fundação Casino

Coordenação editorial
Mônica Zagallo Camargo
Walkabout

Sistematização
Assessoria:
Mônica Zagallo Camargo

Edição de texto
Walkabout

Revisão
Kátia Shimabukuro e
Gisele C. Batista Rego

Foto
Garapa: Capa, 6, 10-11, 15, 17, 23,
27, 28, 35, 44, 68-69, 74-75, 97, 132,
135, 218; Fotógrafos voluntários:
Ana Mesquita, Bruno Fernandes,
Luís Fernandes; Acervo Fundação
Gol de Letra.

Projeto e Produção Gráfica
1+1 Publicidade & Design

Impressão
Type Brasil

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Programa Virando o Jogo : uma experiência da Gol
de Letra com educação integral / [organização
Mônica Zagallo Camargo]. -- São Paulo : Fundação
Gol de Letra, 2012.

Bibliografia
ISBN 978-85-63261-02-1

1. Educação - Brasil 2. Educação - Finalidades
e objetivos 3. Escolas - Administração e
organização 4. Política educacional 5. Sociologia
educacional I. Camargo, Mônica Zagallo.

12-12572

CDD-370.115

Índices para catálogo sistemático:

1. Programa Virando o Jogo : Educação integral
370.115



APOIO



FUNDAÇÃO
Casino

compromisso com a criança