



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto
Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Animação Sociocultural

Andreia Manso da Silva
Fevereiro | 2011

Ficha técnica

Nome: Andreia Manso da Silva

Curso: Animação Sociocultural

Número de aluno: 6403

Instituição de Estágio: Casa da Sagrada Família

Morada: Casa da Sagrada Família,

Rua Soeiro Viegas, nº7

6300-758, Guarda

Telefone: 271 212 145

Data de início do estágio: 6 de Setembro de 2010

Data de término do estágio: 6 de Dezembro de 2010

Orientador na Instituição: Ricardo Martins, Educador Social

Docente orientador na ESECD: Bernardete Jorge

Agradecimentos

Ao Instituto Politécnico da Guarda, mais precisamente à Escola Superior de Educação Comunicação e Desporto (ESECD), e a todos os docentes que me proporcionaram novas aprendizagens, conhecimentos e experiências ao longo destes três anos académicos, assim como aos que me incentivaram ao crescimento como pessoa e animadora sociocultural.

Aos meus orientadores, quer da ESECD quer do local de estágio, pelo seu acompanhamento e compreensão, colaborando sempre para melhor desempenhar o meu estágio.

À Casa da Sagrada Família, funcionários e residentes, que sempre se mostraram prestáveis e me integraram abertamente na instituição, em especial à professora Nélida pela sua amizade, ajuda e carinho.

Aos meus amigos que, nesta cidade fria, aqueceram os meus dias com a sua alegria e disponibilidade constante.

Um agradecimento especial à minha família, em particular aos meus pais e avó, pelas palavras de apoio e força, pelos votos de confiança, pela paciência, amor, amizade e, acima de tudo, por terem sido incansáveis.

A todos estes e outros que de alguma maneira entraram na minha vida e me ajudaram, um grande e sincero Obrigado!

Índice

Introdução.....	1
I – Caracterização da Casa da Sagrada Família da Guarda	2
1.1 - Historial.....	2
1.2 – Lares de Infância e Juventude	2
1.3 – Objectivos da Instituição	3
1.4 – Localização	4
1.5 - O Espaço.....	4
1.6 - Recursos humanos.....	5
II – Animação Sociocultural.....	7
2.1 - O que é a Animação Sociocultural.....	7
2.2 - O Papel do animador	8
2.3 - A animação na infância e na juventude.....	9
III – Estágio Curricular	12
3.1 - Caracterização do público-alvo.....	12
3.2 – Objectivos	13
3.3 - Actividades desenvolvidas	14
3.3.1 - Chama da Solidariedade	17
3.3.2 - Efemérides	19
3.3.3 - O teatro e as artes dramáticas.....	20
3.3.4 - Danças do Mundo.....	21
3.3.5 - Corpo em movimento	22
3.3.6 - Festejos Natalícios.....	23
Reflexão final	25
Bibliografia.....	27
Endereços Electrónicos	28

Índice de Ilustrações

Ilustração 1: Biblioteca	5
Ilustração 2: Pátio	5
Ilustração 3: "Chama da Solidariedade"	18
Ilustração 4: "Chama da Solidariedade"	18
Ilustração 5: Visita ao TMG	21
Ilustração 6: Visita ao TMG	21
Ilustração 7: Actividade "Corpo em Movimento"	23
Ilustração 8: Actividade "Corpo em Movimento"	23
Ilustração 9: Decorações de Natal	24
Ilustração 10: Festa de Natal	24

Índice de Tabelas

Tabela 1: Cronograma trimestral das actividades planeadas e realizadas.....	16
Tabela 2: Plano interventivo - actividades desenvolvidas no estágio.....	17

Lista de siglas

ASC- Animação Sociocultural

ATL – Actividades de Tempos Livres

CATL – Centro de Actividades de Tempos Livres

CEB – Ciclo de Ensino Básico

ESECD – Escola Superior de Educação Comunicação e Desporto

IPJ – Instituto Português da Juventude

IPSS – Instituição Particular de Solidariedade Social

LIJ – Lar de Infância e Juventude

TMG – Teatro Municipal da Guarda

Introdução

O presente relatório, realizado no âmbito da disciplina Projecto/Estágio do 3º ano do curso de Animação Sociocultural (ASC), foi elaborado tendo em conta as normas descritas no Regulamento de Estágio/Projecto, aprovado pelo Conselho Técnico-Científico em Abril de 2010. Este tem como finalidade principal apresentar, descrever e reflectir sobre o estágio realizado.

Este refere-se ao estágio decorrente entre os dias seis de Setembro de 2010 e seis de Dezembro do mesmo ano no Lar de Infância e Juventude (LIJ) da Casa da Sagrada Família na Guarda, e permite esclarecer a forma como este decorreu, relacionando a teoria aprendida com a prática leccionada. A escolha desta instituição não foi aleatória, lidar com crianças e jovens que não possuem uma estrutura familiar dita normal foi algo que nos chamou a atenção; encarar uma realidade diferente da que estamos inseridas faz crescer, ganhar novos conhecimentos e, mais que tudo, sentir que a nossa presença foi útil e essencial para elas.

A ASC é um meio que visa a transformação social, tentando reestruturar as formas de relacionamento, de comunicação e de vida, articulando-se à pedagogia, às ciências políticas, à psicologia, à arte, entre outras. Aliando-nos a estas e outras áreas, pusemos em prática o que aprendemos nestes três anos de curso, proporcionando novas experiências a estas crianças e jovens sempre com o objectivo de as ajudar no seu desenvolvimento pessoal e com vista a tentar esquecer ou diminuir os pensamentos relativos aos seus passados.

Desta forma, dividimos este trabalho em três partes: a Caracterização da Casa da Sagrada Família da Guarda, a Animação Sociocultural e o Estágio Curricular. Na primeira parte estão patentes informações sobre a instituição onde estagiámos e os seus objectivos cruciais, assim como uma abordagem e explicação sobre os LIJ; segue-se a parte da teoria onde há referência à ASC, ao nosso papel como animadores e ainda a exploração da animação na infância e na juventude (grupos etários com os quais trabalhamos); por último temos a parte do estágio onde estão presentes os objectivos do mesmo, o público-alvo e onde são apresentadas as actividades desenvolvidas ao longo dos três meses.

Informamos ainda, que todas as fotografias presentes no relatório são de fonte própria.

I – Caracterização da Casa da Sagrada Família da Guarda

1.1 - Historial

Em 1867 foi criado na Guarda o Asilo da Infância Desvalida, cujo fundador foi o Dr. António Pais de Sande e Castro. No asilo funcionaram, como anexas, duas escolas primárias. De 1936 a 1960, as crianças frequentavam as escolas primárias anexas ao asilo, por sinal altamente preferidas e cotadas no meio, e dedicavam-se aos trabalhos domésticos, costura e bordados.

Presentemente trata-se de uma Instituição Particular de Solidariedade Social (IPSS) sob responsabilidade e gerência das Irmãs Dominicanas (Província N^a Sr.^a do Rosário) que recebe crianças e jovens privadas de um seio familiar saudável. A institucionalização destas é feita por diferentes razões e são inseridas no lar por entidades oficiais (ex. Segurança Social, o Tribunal e a Comissão de Protecção de Crianças e Jovens em Risco) ou pelos próprios familiares. Em Setembro de 2010 o lar era constituído por trinta e uma utentes, com idades compreendidas entre os seis e os vinte e quatro anos; neste momento a população do lar é de vinte e seis utentes dos seis aos vinte e quatro anos. O grau de escolaridade das utentes internas vai desde o primeiro ciclo até ao ensino superior.

Foi na década de oitenta (anos de 1985/86) que, observando as necessidades do meio e com vista a fomentar o convívio das crianças internas com outras da mesma faixa etária, se abriu a valência Actividades de Tempos Livres (ATL) para crianças de Ensino Básico. Esta actividade, consoante compromisso assumido na época, foi incrementada chegando a ser frequentada por cerca de duzentas crianças e jovens. Hoje a Casa da Sagrada Família tem acordos com o Centro Regional de Segurança Social da Região Centro, para as valências de LIJ e ATL. O acordo do ATL foi alterado a Setembro de 2007, sendo subdividido em Centro de Actividades de Tempos Livres (CATL) - horário extra-curricular e férias - que se restringe ao primeiro ciclo, contando com dezoito crianças e no ATL Clássico - 2º ciclo e um pequeno grupo do secundário, cujo acordo é de sessenta utentes.

Fonte: Casa da Sagrada Família da Guarda

1.2 – Lares de Infância e Juventude

Segundo o Instituto de Desenvolvimento Social, podemos definir os Lares de Infância e Juventude (LIJ) como sendo “equipamentos sociais que têm por finalidade o acolhimento de

crianças e jovens, proporcionando-lhes estruturas de vida tão aproximadas quanto possível às das famílias, com vista ao seu desenvolvimento físico, intelectual e moral e à sua inserção na sociedade.” (Artº 2º Decreto-Lei nº2/86, de 2 de Janeiro).

O lar surge como uma resposta social relativamente à necessidade de acolher crianças e jovens que precisem do apoio de uma estrutura a nível residencial que colmate as suas carências e lhes proporcione também acesso ao desenvolvimento e educação. A dinâmica dos lares deve passar pela intervenção de pessoal qualificado e a participação das crianças/jovens e das suas famílias em todo o processo, proporcionando-lhes condições de afectividade e inserindo-as na comunidade.

Os LIJ visam garantir às crianças/jovens a satisfação de todas as suas necessidades básicas em condições de vida tão aproximadas quanto possível às da estrutura familiar, fomentar a sua reintegração na família e na comunidade, facultar os meios que contribuam para a sua valorização pessoal, social e profissional, respeitar a individualidade e privacidade das crianças/jovens, acompanhar e estimular o seu desenvolvimento físico e intelectual, garantir os cuidados necessários a nível da saúde e assegurar os meios necessários à sua formação escolar e profissional. Os LIJ devem funcionar juntamente com as famílias das utentes, que serão mantidas informadas da sua evolução; cada criança/jovem deve possuir um processo individual devidamente organizado onde estejam patentes os dados relativos à sua situação pessoal, familiar e social.

As instalações dos lares devem conter as seguintes áreas: salas de convívio e de estudo, sala de jantar, quartos individuais e partilhados, instalações sanitárias, instalações para o pessoal, cozinha e respectivos anexos, áreas de apoio e, arrecadação.

Fonte: Direcção-Geral da Acção Social

1.3 – Objectivos da Instituição

O lar de infância e juventude da Casa da Sagrada Família, dirigido por uma directora técnica pertencente à congregação antes referida, tem como objectivo principal acolher crianças e jovens do sexo feminino desprovidas de meio familiar normal, proporcionando-lhes assim um futuro mais risonho sem esquecer a promoção da reintegração na comunidade e o fornecimento de meios que contribuam para a sua valorização pessoal, social e profissional. Desta forma, ajuda-as a criar e desenvolver capacidades físicas e psicológicas, dando-lhes a possibilidade de se integrarem nas escolas e actividades extra-curriculares, oferecendo-lhes

também um conjunto de saberes práticos e regras que facilite a sua integração na sociedade e alguma autonomia.

1.4 – Localização

O Concelho da Guarda localiza-se na província da Beira Alta, fazendo fronteira com os concelhos de Celorico da Beira, Pinhel, Sabugal, Manteigas e Belmonte. Trata-se de um concelho composto por cinquenta e cinco freguesias, compreendendo três bacias hidrográficas: Mondego, Côa e Zêzere.

A IPSS Casa da Sagrada Família situa-se na Rua Soeiro Viegas, bem no centro da cidade, tendo nas proximidades a Biblioteca Municipal da Guarda, o Hospital da Guarda, a Sé Catedral, a Câmara Municipal e diversas escolas (quer primárias, básicas e secundárias, profissionais e até superiores).

1.5 - O Espaço

Para facilitar a compreensão da dinâmica do espaço podemos dividir a Casa da Sagrada Família em duas partes: a do LIJ e a do ATL. Na primeira estão presentes os dormitórios e respectivas casas de banho (uma zona para as meninas e outras para as Irmãs), a capela, duas salas de estudo (uma para as crianças da primária e outra para as meninas a partir do ensino básico) e uma biblioteca (ver ilustração1); o segundo espaço da casa possui duas salas onde as crianças podem desenvolver diversas actividades e fazer os trabalhos de casa, uma terceira onde elas podem jogar computador e videojogos, e casas de banho para os diferentes sexos. Há também zonas que são repartidas pelas meninas internas e pelas crianças externas, são elas o salão (espaço amplo onde podem ser realizadas diversas actividades, possui um sofás, cadeiras, quadro, aparelhagem, televisão e vídeo), a ludoteca (espaço dividido: tem uma zona com diversos computadores com acesso à internet e uma outra com brinquedos e acessórios para as crianças se divertirem), a sala da televisão (onde, como nos diz o nome, têm uma televisão e sofás), o pátio (ver ilustração2) e ainda o refeitório (ao almoço e lanche destinado a todos os utentes e ao pequeno-almoço e jantar somente às internas). Depois há ainda outras áreas, não frequentadas pelas crianças, como a secretaria, sala de visitas, rouparia e lavandaria.



Ilustração 1: Biblioteca



Ilustração 2: Pátio

1.6 - Recursos humanos

É vasta a equipa pertencente a esta instituição, de modo a garantir mais apoio para desenvolvimento da criança e da jovem, assim como mais pilares para suportar todos os problemas e tristezas daquelas que são mais frágeis. A Casa da Sagrada Família da Guarda conta, para além da direcção e serviços administrativos, com uma directora técnica, uma equipa técnica e outra educativa, cozinheira e diversas auxiliares.

Directora técnica: Irmã Clarinda Gaspar

Equipa Técnica:

- Dr. Ricardo Martins (Educação Social)
- Dr.^a Isabel Pedro e Dr.^a Fátima Vieira (Assistência Social)
- Dr.^a Marlene Costa (Psicologia)

Equipa Educativa:

- Irmã Victória Kandjala, Irmã Trindade Carmo e Irmã Numélie Filipa
- Dr. Luís Soares
- D. Dinora Lopes
- Professora Nélida Gaspar

Serviços administrativos, escriturária:

- D. Elisabete e D. M^a do Carmo

Voluntariado:

- Irmã Matilde Filipe e Irmã Trindade Carmo

Cozinha/Refeitório/Copa:

- D. Mariana Monteiro, D. Isabel Freire, D. Sofia Salgado e D. Ju

Roupa/Lavandaria

- D. Alcina Dura e D. Patrícia Rodrigues

II – Animação Sociocultural

2.1 - O que é a Animação Sociocultural

O aparecimento da ASC está ligado à Revolução Industrial e às transformações que esta trouxe consigo; o êxodo rural, o crescimento populacional urbano e a evolução da ciência e tecnologia foram mudanças demasiado rápidas, e às quais a sociedade teve dificuldades em se adaptar. Esta nova realidade e o surgimento de novos problemas e necessidades formaram um ambiente propício para a implementação da ASC. Podemos, assim, entender a Animação como uma resposta às necessidades sociais, com vista a promover a participação dos cidadãos, desenvolvendo e melhorando a realidade em que nos inserimos.

Segundo a UNESCO (1997) “ A Animação Sociocultural é um conjunto de práticas sociais que têm como finalidade estimular a iniciativa, bem como a participação das comunidades no processo do seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sócio-políticas em que estão integrados”. Esta definição é corroborada por Ander-Egg (1999), no sentido em que afirma que ASC tem como fim a promoção da participação da comunidade no seu próprio desenvolvimento cultural, resultando numa melhor qualidade de vida, e por Weisgerber (1980) que vê a ASC como um elemento técnico que possibilita ajudar os diferentes grupos a tomar consciência das necessidades e problemas em que vivem, de forma a resolverem colectivamente esses mesmos problemas.

A ASC estrutura-se em quatro dimensões essenciais – cultural, social, educativa e do desenvolvimento, as quais interliga e explora nas actividades que executa, afirmação confirmada por Calvo (2002) que assegura que ASC articula a cultura, a sociedade e a educação em todas as suas actuações. Segundo o antropólogo Samuel Pufendorf (1684), a cultura é algo criado pelo homem e que resulta da sua própria actividade. Podemos acrescentar também que a cultura é tudo aquilo que é adquirido pelo homem na sua vida social; a Animação adopta assim uma face cultural pois pode criar, gerir e produzir cultura. No que diz respeito à vertente social, é objectivo da ASC modificar a comunidade tendo como métodos a dinamização, a mobilização e a participação dos indivíduos para conseguir desenvolver essa mesma comunidade. Como ressalta Warburton (1998, citado por Calvo 2002), é importante salientar que em ASC é mais correcto utilizar o termo “comunidade” em vez de “sociedade”, pois esta abarca apenas pequenos grupos ou colectivos de um determinado território, não afectando toda a sociedade. Relativamente à dimensão educativa,

cabe à ASC motivar os indivíduos para um processo de educação contínuo, criando e garantindo as condições necessárias para que haja igualdade no que diz respeito ao desenvolvimento pessoal e melhoramento da qualidade de vida.

2.2 - O Papel do animador

Em Portugal os primeiros animadores surgiram nos finais dos anos 60 com os movimentos ligados à cultura popular e, tempos depois, algumas entidades começaram a contratar animadores. (Lopes, 2008)

O objectivo primordial de um animador sociocultural é promover a comunicação de modo a que o grupo ganhe consciência da realidade em que vive, facilitando o desenvolvimento autónomo individual e/ou colectivo. Devido à variedade de funções que pode desempenhar e situações com as quais pode lidar, nem sempre se tornou fácil traçar o perfil do animador; contudo, segundo Trilla (1993) há três características essenciais para o definir: educador, agente social e relacionador. Educador pois é uma pessoa dinamizadora e que pretende sempre suscitar mudança de atitudes na comunidade em que trabalha; agente social pois não trabalha isoladamente mas sim com grupos ou comunidades; e relacionador visto que consegue comunicar positivamente com grupos, comunidades, instituições sociais ou até organismos públicos.

Já Limbos (1974) destaca sete características pessoais para um animador:

- Deve conhecer-se bem, tendo consciência dos seus limites e potencialidades;
- Ser adulto, ter estabilidade a nível social e afectivo, de modo a ser capaz de escutar ajudar a solucionar os problemas dos outros;
- Deve ser objectivo, tendo uma visão realista dos factos e das pessoas sem as julgar previamente;
- Aceitar-se a si e aos outros;
- Aptidão para viver em comunidade;
- Facilidade de adaptação;
- Ser criativo.

O animador é então um agente de mudança que trabalha com grupos e colectivos, apelando à participação dos mesmos para que eles próprios sejam agentes da sua mudança.

Jardim (2003) define um bom animador como alguém que tem a capacidade de acompanhar aqueles que vão à frente, os que vão a meio e os que, cansados e com complicações, ficam

para trás. Para os que vão mais atrasados, o apoio e a motivação devem ser constantes, assim como o incentivo para caminharem sempre mais sem serem ultrapassados pelo desânimo; para quem vai a meio, o animador deve apoiá-lo para que continue a sua caminhada de modo a conseguir percorrer todas as fases da sua vida; e o que vai à frente, é alarmado para os que vêm mais atrás e, ao mesmo tempo, o animador deve sugerir-lhe novas perspectivas.

As principais funções de um animador sociocultural, sob o ponto de vista de Valle (1972), passam por promover e encaminhar grupos a agir e reflectir; promover e apresentar iniciativas que recaiam na transformação da situação social e cultural; desenvolver actividades e elaborar planos a um nível global; formar pessoas, incitando-as à mudança; oferecer assistência técnica directa ou através de quem puder cedê-la; e garantir um bom relacionamento entre as pessoas e os grupos de actuação.

É de realçar que o animador deve enquadrar as actividades em função das necessidades do grupo, com vista a desenvolver a autonomia do mesmo. Para isso, é fundamental que conheça o grupo, analisando e interpretando as suas carências e desejos.

2.3 - A animação na infância e na juventude

- **Animação Sociocultural na infância**

A animação sociocultural na infância restringe a animação a um grupo muito específico no qual temos em conta o critério da idade (até aos doze anos). Esta pode ser vista como um conjunto de práticas educativas que, utilizando métodos de aprendizagem dinâmicos e aliando-se ao lúdico, ao lazer e ao pedagógico, visa proporcionar à criança bem-estar e satisfação, sem esquecer princípios como o da participação, socialização e educação. As actividades passam pela realização de acções ligadas ao jogo e às expressões dramática, musical e plástica e, podem estar ou não ligadas com a educação formal.

Segundo Calvo (sd, citado por Trilla 1993), a animação infantil tem como metodologia aproveitar o potencial educativo do grupo a fim de criar processos de desenvolvimento pessoal e social, valorizar a liberdade e o ambiente formativo, ocupar os tempos livres das crianças com actividades educativas e não apenas entretê-las. Ver a educação como um processo transformador e, dirigir as suas actuações para objectivos relacionados com o lazer. Já a principal finalidade deste âmbito da animação versa o desenvolvimento social, cultural e educativo a partir da animação de grupos.

Este campo da animação está estreitamente ligado à pedagogia do lazer, cujo objectivo é educar no e para o lazer. Assim, podemos definir a animação na infância como uma conjugação entre a animação sociocultural e a pedagogia do lazer. Como nos é explicado por Trilla (1993), o lazer entende-se como uma forma de utilizar os tempos livres, promovendo o prazer e bem-estar da criança enquanto realiza a actividade. Desta forma, podemos concluir que as actividades de animação infantil não são a finalidade mas sim o meio, cujo principal objectivo é educar no lazer.

É importante salientar que, quando realizamos uma actividade de animação infantil, esta deve ter em conta alguns critérios. Lopes (2008) chama a atenção para seis parâmetros, que são:

- Criatividade: desenvolvida especialmente no âmbito das expressões, com vista à aprendizagem, à improvisação e à espontaneidade;
- Lúdico: promover o prazer e a alegria de participar, criando um clima de confiança em actividades que promovam a satisfação e o convívio;
- Actividade: gera dinâmica, fruto de uma interacção proveniente da acção;
- Socialização: criada a partir da envolvência com os outros de modo a promove-la dentro de processos criativos;
- Liberdade: resultado de acções sem constrangimento ou repressões, o sentimento de liberdade traduz-se numa procura e numa necessidade constante;
- Participação: todos são actores protagonistas de papéis principais e não afastados para planos secundários.

Já Quintana (1993), ressalta a alegria, a ordem, a socialização, a educação, a expressão, a participação e a liberdade.

Sempre que possível o animador deve recorrer à arte e expressões e ao imaginário; a arte e respectivas expressões despertam nas crianças as emoções, os desejos, a vontade de criar, levando-as exprimir aquilo que sentem e representar a realidade ou pensamentos e sonhos. A arte abrange diferentes áreas, Crespi (1997) aponta a dança, a escultura, a pintura, a fotografia, o cinema, a arquitectura, o teatro e a música. O imaginário, provém da palavra imagem e o seu significado remete-nos para a representação mental de algo, formada através das memórias e vivências e susceptível de ser alterada com novas experiência. A imaginação é fruto do imaginário, é a altura em que a pessoa imagina, transforma e renova ou inova,

tendo em conta as representações recentes; Sousa (2003) vê-a como sendo fruto de imagens, uma força que leva o homem a uma mudança do seu “eu” e do meio onde se insere.

É importante que o animador desenvolva actividades onde as crianças possam usar a criatividade, o sonho e a brincadeira, pois segundo Isayama (sd) as crianças necessitam de conviver, interagir, perguntar, criar e, sobretudo, brincar, pois só assim conseguem desenvolver o seu potencial.

- **Animação Sociocultural na juventude**

O jovem situa-se entre a infância e o estado adulto, dos quais se tenta distanciar. É nesta fase que se dá a construção da identidade, a tentativa de fuga ao controlo familiar e o sentimento de pertença a um grupo, esforçando-se sempre para fugir àquilo que o caracterizava na infância e deixando de assumir a escola e a família como uma prioridade.

A animação juvenil orienta as suas actividades tendo em vista os seguintes objectivos:

- Proporcionar aos jovens actividades alternativas, tendo em conta uma perspectiva educativa, para que estes assumam o tempo livre como um meio de valorização pessoal e social;

- Fomentar aprendizagens diversas, que os torne consciente da prática dos valores da democracia;

- Favorecer o interagir e a inter-relação dos jovens, mediante uma metodologia activa, participativa e de valorização da auto-estima;

- Utilizar as diferentes vertentes da animação (social, cultural, educativa e terapêutica) na intervenção junto dos jovens.

A cultura e o lazer surgem como espaço privilegiado, no qual os jovens procuram práticas, representações, símbolos e rituais com os quais se identificam e constroem o seu eu; também a dança, a música e outras expressões ajudam o jovem nesta edificação.

Para que seja mais fácil lidar com este tipo de público Melo (2003) deixa um conselho a todos os animadores, é necessário trabalhar e aprender as linguagens e elementos em uso e ou geradas pelos jovens, de modo a facilitar a aproximação a estes.

III – Estágio Curricular

3.1 - Caracterização do público-alvo

É de realçar que apesar, desta Instituição, possuir duas valências (ATL e LIJ), o nosso estágio desenvolveu-se somente no lar.

O grupo que nos foi entregue diverge entre os sete e os dezassete anos de idade, sendo todo ele do sexo feminino e perfazendo um total de vinte e quatro meninas. É visível a carência a nível afectivo, saudade da família e algumas jovens bastante revoltadas, contudo, também é perceptível a força interior e a relação de amizade e suporte existente entre as diversas utentes do lar. Apesar da discrepância de idades é notório o envolvimento e laços criados entre elas, assim como a entajuda e respeito mútuo. A ligação com a “família” que as acolhe neste lar (Irmãs Dominicanas) nem sempre é afável, notando-se uma rebeldia e revolta perante estas. Já a relação das crianças e jovens com os técnicos da Instituição é bastante boa, visto que reconhecem que estes estão ali para as ajudar e que os seus serviços são benéficos para o seu desenvolvimento e educação.

Segundo Terras (2002), a experiência de vida destas crianças e adolescentes antes da institucionalização passa na maior parte das vezes pelo abandono, negligência, maus tratos físicos e psicológicos, abuso sexual, mendicidade e perda de um ou ambos progenitores. Estas vivências criam nas crianças e adolescentes dúvidas face ao meio exterior, dando-lhes a sensação de que as dificuldades nunca mais serão ultrapassadas. Nesta instituição, os factores que levaram à institucionalização destas crianças e jovens foram a negligência, maus tratos físicos, falecimento de familiares ou até alcoolismo e toxicodpendência por parte dos mesmos, sendo assim necessário tentar ouvi-las, percebê-las, e aconselhá-las nas mais diferentes situações. Além das diversas actividades e projectos desenvolvidos com elas, houve momentos que tivemos também de ser mães, amigas e irmãs, ouvindo as suas lamentações, entusiasmos, bisbilhotices, entrando nas suas mentes e imaginários de forma a poder, de alguma forma, compreendê-las, ajudá-las a ultrapassar os sucedidos ou, simplesmente presenciar os seus momentos de felicidade. Como nos é explicado por Terras (2002) esta dicotomia tristeza/felicidade tem valores muito idênticos, o que significa que apesar das vivências negativas, as crianças e adolescentes conseguem sorrir e continuar a sua vida.

3.2 – Objectivos

Quando tivemos conhecimento do público com que íamos lidar e do espaço em que íamos estagiar, delimitámos como objectivo principal trabalhar o desenvolvimento social e cultural da criança e adolescente, acrescentando também diversas actividades lúdicas, com vista a abstrai-las da realidade com que se depararam e deparam nas suas vidas. Como objectivos específicos optámos por:

- Promover o trabalho em grupo e suas relações;
- Estimular a criatividade e confiança;
- Promover conteúdos culturais de grupos e/ou comunidades,
- Fazer com que as utentes consigam identificar os objectivos dos jogos e ser capaz de jogar acções fictícias;
- Incentivar o interesse pelas artes (mais precisamente a arte dramática e a dança);
- Desenvolver o espírito crítico com base na visualização de filmes, peças, documentários e/ou leitura de textos.

Além destes objectivos tivemos ainda em conta alguns direitos das crianças que o pedopsiquiatra Pedro Strecht refere no seu livro “Crescer Vazio” (1998):

- Todas as crianças com mais de cinco anos têm direito a desabafar;
- Todas as crianças que andam na escola têm direito a serem felizes, terem amigos e brincarem com os outros;
- Todas as crianças têm direito a pensar e a sentir como lhes manda o coração, até serem velhas;
- Todas as crianças têm direito a imaginar o que vão querer fazer quando forem grandes;
- Todas as crianças têm direito a ouvir um adulto contar pelo menos uma destas histórias: Peter Pan ou o Príncipe Feliz;
- Todas as crianças têm direito a imaginar coisas boas antes de dormirem para depois, sonhar com elas;
- Todas as crianças têm direito a ter um boneco de peluche preferido, especialmente quando velho e mesmo com um olho a menos;
- Todas as crianças têm direito a ter um colo onde se possam sentar, enroscar e receber mimos;
- Todas as crianças têm direito a nascer iguais em direitos;

- Todas as crianças têm direito a não ficarem sozinhas a chorar;
- Todas as crianças têm direito a acreditar que têm um adulto que olha por elas e as ama incondicionalmente;
- Todas as crianças têm direito a viver em paz e felizes nos seus pensamentos e sentimentos.

3.3 - Actividades desenvolvidas

Antes de desenvolver este ponto queríamos salientar que, apesar do nosso estágio ter iniciado dia seis de Setembro de 2010 e seu fim a seis de Dezembro de 2010, estivemos na instituição mais duas semanas após o término do estágio visto terem solicitado a nossa presença e ajuda para os preparos da Festa de Natal (realizada dia dezoito de Dezembro de 2010).

O início do nosso estágio deu-se ainda em altura de férias escolares, o que fez com que não fosse fácil pois nem todas as crianças e trabalhadores estavam na instituição e cada dia que passava eram meninas novas a chegar e conseqüentemente novas apresentações. Após o começo das aulas e já com horários definidos, dedicámo-nos ao trabalho de observação, aos jogos de conhecimento, a inserirmo-nos nas dinâmicas da instituição e a tentar compreender um pouco mais de cada criança/jovens (as limitações, as suas características, e as suas emoções); depois destas metas cumpridas foi muito mais fácil delinear tarefas e actividades.

O horário que nos fora atribuído, inicialmente, estava dissociado em três partes, contudo foi alterado, pois nesse horário as crianças estavam maioritariamente ocupadas e nós limitávamo-nos a observá-las e a acompanhá-las, acabando por não realizar nenhuma actividade. O horário foi então alterado para dois turnos, todos os dias: do 12h:30m às 14h:30m e das 17h:30m às 20h:30m. No primeiro turno, ajudávamos nos almoços das crianças, estávamos no ATL enquanto elas esperavam a hora de irem para a escola do 1º Ciclo do Ensino Básico (1ºCEB) e dedicávamos ainda o nosso tempo a uma adolescente com dificuldades, fazendo-lhe exercícios de escrita, leitura, raciocínio, conhecer e contar o dinheiro e aprender as horas; Já o segundo turno era dividido entre apoio aos trabalhos de casa das adolescentes na Língua Portuguesa e Língua (s) Estrangeira (s), apoio às meninas do 1ºCEB e realização de diferentes actividades e projectos.

Como em qualquer actividade de Animação Sociocultural temos primeiramente de fazer um diagnóstico no qual conhecemos o grupo e as suas necessidades, de modo a

podermos colmatá-las. Deste modo fizemos vários jogos de apresentação e fichas (ver anexo1) para que pudéssemos conhecer não só o grupo em geral mas cada uma das meninas, os seus sonhos, medos e o que esperavam de nós e do nosso trabalho naquela instituição. As conversas e desabafos por parte delas eram constantes, factor que aproveitávamos para ganharmos a sua confiança e para descobrirmos os seus pontos fortes e fracos; era essencial conhecê-las para que não tocássemos em assuntos que pudessem feri-las, entristecê-las ou remetê-las para memórias menos boas. O diálogo com o orientador da instituição também foi uma constante, quer para aceitar ou recusar as actividades propostas, quer para nos inserirmos em actividades já planeadas pela instituição, ou simplesmente para estarmos a par do decorrer do estágio, tirar dúvidas ou pedir opiniões. O relacionamento com os técnicos, irmãs e funcionários da instituição foi também fundamental para entendermos as dinâmicas da instituição e compreendermos algumas crianças e o seu historial.

Ao longo destes três meses de estágio, os jogos e as actividades realizadas foram abundantes e diversas (ver anexo7): educativas, físico-desportivas, trabalhos manuais, festejos de diversas efemérides, entre outras. Passo então a apresentar um cronograma com as actividades planeadas e realizadas, e uma tabela com o plano interventivo seguido da descrição das actividades que tiveram maior grau de importância, trazendo algo de novo às residentes da Instituição.

Tabela 1: Cronograma trimestral das actividades planeadas e realizadas

	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Início do estágio	•			
Análise do público-alvo	•			
Planeamento das actividades	•			
Jogos de conhecimento e confiança grupal	•			
Jogos de criatividade e exploração do imaginário	•	•		
Expressão físico-motora	•		•	
Expressão plástica	•		•	•
Expressão dramática e teatro		•	•	•
Expressão corporal	•		•	
Dança	•		•	•
Canto e trabalho de voz			•	
Actividades esporádicas	•	•	•	
Comemoração de efemérides	•	•	•	•
Evento “Chama da Solidariedade”	•			
Dia Mundial da Alimentação		•		
Dia das Bruxas		•		
Dia de S.Martinho			•	
Preparação e festa de Natal			•	•
Final do estágio				•

Tabela 2: Plano interventivo - actividades desenvolvidas no estágio

Data	Actividade
8 a 20 de Setembro	Preparação da performance para dia 21 de Setembro “Chama da Solidariedade”
29 de Setembro	Actividade alusiva ao Dia Mundial do Turismo - viagem virtual
1 de Outubro	Actividade alusiva ao Dia Mundial da Música
6 de Outubro	Actividade alusiva ao dia anterior – Implantação da República
11 a 22 de Outubro	Actividade de artes dramáticas e teatro
25 e 26 de Outubro	Ida ao Teatro Municipal da Guarda (dia 25 com as jovens e adolescentes e dia 26 com as crianças)
28 e 29 de Outubro	Actividades alusivas ao Dia das Bruxas
1 e 2 de Novembro	Jogos físico-motores seguidos de uma sessão de relaxamento
3, 4 e 5 de Novembro	Actividades de projecção de voz e canto
8 a 12 de Novembro	Actividade “Danças do Mundo”
11 e 12 de Novembro	Festejo do São Martinho
15 a 19 de Novembro	Actividades de expressão e postura corporal
22 de Novembro a 17 de Dezembro	Elaboração das decorações da época natalícia e preparação das performances para a Festa de Natal da IPSS.

3.3.1 - Chama da Solidariedade

O projecto “Chama da Solidariedade” tem vindo a realizar-se ao longo dos anos no âmbito das IPSS. Este ano teve início na Cidade de Viseu e terminos em Castelo Branco, passando pelos pontos mais altos de Portugal – a Cidade da Guarda, a Vila de Manteigas, a aldeia do Sabugueiro e pelo ponto mais alto de Portugal: a Torre na Serra da Estrela. Este projecto teve como principal objectivo subir aos pontos mais altos do País, envolvendo o público com as IPSS presentes, mostrando-lhes a importância das mesmas no Distrito. A simbologia da chama é um alerta para que pratiquemos a bondade e a caridade, ou seja,

acender dentro dos nossos corações uma chama que nos desperte para o bem e para a entreadjudada, banindo assim os pensamentos maldosos e as correntes negativas. A ligação entre estes pontos foi feita pelos organizadores em carrinha, bombeiros, polícia e alguns elementos dos escuteiros, que transportavam a chama maior (tocha) e acendiam com esta as chamas dos pontos anteriormente referidos (ver ilustração3 e 4).

A Unidade Distrital das Instituições Particulares de Solidariedade Social do Distrito da Guarda - UDIPSS da Guarda - solicitou a participação da Casa da Sagrada Família no evento; o projecto foi entregue ao Dr. Ricardo que pediu também a nossa colaboração, não só para ajudar na elaboração de uma pequena apresentação/performance mas também como forma de nos integrarmos e irmos conhecendo as crianças e adolescentes.

Optámos por dividir as raparigas em dois grupos – um das mais novas e outro das mais velhas – contudo algumas divergências fizeram com que surgisse um novo agregado. Ficaram, assim, elaborados três grupos: grupo I, grupo II, e grupo III. A performance definida abrangia o teatro e a dança. Na primeira semana os ensaios realizaram-se à tarde visto que ainda não havia aulas, passando na semana seguinte a realizarem-se no horário após o almoço e nocturno. As semanas foram passadas a escolher as músicas, a idealizar coreografias, a construir velas necessárias para breve dramatização e na realização dos ensaios. Nem sempre foi, fácil conseguir reunir todos os elementos para ensaiarem ou controlar os nervos e as emoções, mas no dia da apresentação tudo correu bem e deram o melhor de si na actuação (ver anexo2). Além do dia vinte e um de Setembro fomos também convidados a participar no encerramento dia vinte e cinco do mesmo mês em Castelo Branco, onde oito elementos foram representar a Casa da Sagrada Família.



Ilustração 3: "Chama da Solidariedade"



Ilustração 4: "Chama da Solidariedade"

Da nossa parte, temos a dizer que foi uma ótima iniciativa, as crianças gostaram de participar e estas actividades deveriam ser realizadas mais vezes, de modo a conjugar as IPSS com a população egitaniense. Foi também com bastante agrado que incorremos neste projecto pois foi-nos proposto no dia em que entrámos na instituição e sentimo-nos rapidamente úteis, integrados e, no final de tudo, satisfeitos pelo trabalho desenvolvido.

3.3.2 - Efemérides

O Dia Mundial do Turismo, o Dia Mundial da Música, o centenário da República, o Dia das Bruxas e o Dia de São Martinho foram as efemérides comemoradas na instituição. Todas estas datas foram marcadas por actividades pontuais, umas mais complexas que outras. Um sonho comum a todas as crianças era a ida à *Disneyland* Paris mas, como tal não é possível, fizemos um vídeo onde estavam patentes imagens do parque temático e músicas alusivas a este mundo imaginário e, no Dia Mundial do Turismo (vinte e nove de Setembro), reunimo-las no salão da Instituição e fizemos uma viagem virtual. Foi confortante ver todos aqueles olhos a brilhar e sorrisos estampados nos seus rostos, sendo esta uma das actividades que mais as marcou.

Relativamente ao Dia Mundial da Música (um de Outubro) conversámos sobre diferentes estilos musicais, os gostos de cada uma e os seus grupos preferidos e terminámos fazendo alguns jogos musicais.

O Centenário da República (cinco de Outubro) foi marcado com um pequeno relato sobre o que aconteceu neste dia, seguido de um jogo de sopas de letras e textos para completar esta comemoração.

No Dia das Bruxas (trinta e um de Outubro, mas festejado dia vinte e nove do mesmo mês) construímos uns cones referentes ao tema para guardar rebuçados e, seguidamente, realizámos pinturas faciais nas residentes para comemorarem esta data.

Já no dia de São Martinho (onze de Novembro), realizámos actividades de leitura de textos relativos ao mesmo e uma representação teatral. No dia seguinte (doze de Novembro) festejámos com o magusto da IPSS onde a música, a fogueira, as castanhas assadas e as brincadeiras entre as crianças, irmãs, funcionários e técnicos não faltaram.

Em qualquer uma destas actividades não houve grandes dificuldades a apontar, nem da nossa parte nem da delas, os recursos materiais foram de fácil acesso, a adesão por parte das

participantes foi rápida e interessada, e todas as actividades foram executadas com entusiasmo, resultando assim numa avaliação positiva.

3.3.3 - O teatro e as artes dramáticas

De onze a vinte e seis de Outubro, foram duas semanas dedicadas ao teatro e artes dramáticas. As crianças e adolescentes, divididas em dois grupos consoante as suas idades, participaram em actividades propostas pela animadora no salão da instituição e os dias foram alternados para cada grupo. No primeiro dia (onze de Outubro) foi apresentada às participantes a actividade, fazendo uma súmula do que iriam fazer; nos seguintes dias desenvolveram as suas capacidades a nível dramático, depois construíram e representaram uma peça breve onde demonstraram tudo o que assimilaram ao longo destas duas semanas, e nos últimos dois dias fizemos uma visita guiada pelo Teatro Municipal da Guarda (TMG), diferentes dias para os diferentes grupos (ver anexo3).

A expressão dramática resultou da junção do jogo, o teatro infantil, o drama educativo e a psicologia da expressão artística. Para Read (1943) esta é essencial para a educação e desenvolvimento da criança, pois desta forma conseguem compreender e coordenar todas as outras formas de educação. Aqui a criança vivência as diferentes personagens, experimentando as diferentes emoções e características das mesmas; Chancerel (1936) define os jogos dramáticos como jogos em que as crianças manifestam os seus sentimentos e desejos. Desta forma, a finalidade primordial deste tipo de expressão, segundo Sousa (2003) é estimular a criança para que esta expresse de forma espontânea todos os seus sentimentos, anseios e tensões interiores.

Cada sessão era idealizada para determinado tipo de público, tinha diferentes objectivos, possuía sempre um indutor (que era a base de toda a sessão) e estava dividida em cinco partes: fase da activação, fase da interiorização, fase da exploração, fase da dramatização e, por último, da retroacção. Quando eram as sessões das crianças apresentávamos, sempre, exemplos com que elas convivessem no dia-a-dia ou que as deixassem mais à vontade – escola, amigos, o quotidiano, os sentidos – dávamos apoio na parte da dramatização, sugerindo-lhes uma situação a partir da qual elas desenvolveriam a dramatização. Já com as adolescentes e jovens tentávamos trabalhar algo ligado às emoções, o tempo (passado e futuro), os sentimentos, para que elas se pudessem libertar e darem mais de si mesmas.

É de realçar que o Dia Mundial da Alimentação (dezasseis de Outubro) inseriu-se nas semanas desta actividade por isso, optámos por celebrar esta efeméride com uma sessão cujo indutor era o paladar, usando diferentes alimentos (ácidos, salgados, doces, picantes, entre outros).

Relativamente à avaliação desta actividade, foi positiva no que diz respeito à parte da aprendizagem e da prática, visto que as crianças e jovens estiveram empenhadas e motivadas conseguindo apreender as técnicas leccionadas. Já no que se refere à visita ao TMG nem tudo correu pelo melhor isto porque no grupo das jovens só foram cinco meninas, as restantes não foram porque umas tinham outras actividades e outras não quiseram ir. Já no grupo das crianças, apesar de terem ido todas, houve muitas faltas de respeito, quer para connosco quer para o responsável da visita guiada (desde gritarem, desrespeitarem as indicações do guia e até começarem a danificar uma peça que estava em exposição). Contudo, quando abordámos os dois grupos, já na instituição, todas elas disseram que tinham gostado da visita e souberam responder às perguntas que lhes colocámos sobre a mesma.



Ilustração 5: Visita ao TMG



Ilustração 6: Visita ao TMG

3.3.4 - Danças do Mundo

Esta actividade, no âmbito da dança, foi pensada tendo em conta os interesses das adolescentes e teve como principal finalidade difundir os diversos tipos de danças e culturas. Já os objectivos específicos primam pelo aperfeiçoamento da capacidade física e motora das participantes; desenvolvimento da capacidade de coordenação de movimentos, assim como do

ritmo e intensidade dos mesmos; exercitar a competência de memorização; e conhecer diferentes tipos de dança, aliados a diferentes culturas e países.

Segundo Sousa (2003: p113) “a dança trata-se de uma manifestação de movimento mais natural, vulgar e espontânea do ser humano. Saltar de alegria, correr contente, movimentar o corpo em movimentos sem utilidade imediata aparente, só porque dão prazer, será dança. Dança, serão por isso todos os movimentos, mais ou menos estéticos, com maior ou menor aparato, com ou sem música, em que a finalidade reside no prazer da sua execução e nas suas características expressivas e criativas”. Afirmamos assim que a dança é diferente de todos os movimentos funcionais e dos exercícios sistemáticos pois é espontânea, livre e bastante expressiva. Sousa (2003) explica-nos também que a dança educativa conjuga o movimento, com a criatividade e o lúdico; o seu objectivo não é ensinar a dançar para um público mas sim impulsionar o desenvolvimento e crescimento integral da criança.

É de salientar que como a actividade teve apenas duração de uma semana, foram trabalhados somente os passos base de cada especificidade. Esta actividade realizou-se no salão da instituição, visto ser um espaço amplo com as condições necessárias para o desenvolver da mesma, com duração diária de quarenta minutos. Ao longo da semana foram trabalhadas as seguintes danças: Kuduro e Kizomba (África); Dança Contemporânea (E.U.A.) e Regeatton (Espanha). No final as participantes desenvolveram uma coreografia, tendo em conta os passos aprendidos, que culminou na apresentação da mesma às restantes meninas.

Nesta actividade a principal dificuldade foi a falta de tempo, pois as meninas tinham sempre coisas a fazer e as participantes nem sempre eram as mesmas. Contudo, pediam-nos que lhes ensinássemos os passos base fora do horário da sessão e empenhavam-se bastante na aprendizagem dos mesmos.

3.3.5 - Corpo em movimento

Esta actividade foi executada apenas com as meninas até aos dez anos, baseando-se na descoberta do corpo, através de jogos lúdicos; a articulação do jogo com a expressão corporal sortiu efeitos bastante positivos junto das crianças. Esta actividade teve como objectivos principais criar ou expressar sentimentos e emoções a partir do movimento corporal; desenvolver o movimento de diversas partes do corpo, procurando a capacidade expressiva; trabalhar o movimento facial e as distintas expressões; consciencializar a criança do esquema corporal e do seu ritmo respiratório; integrar o corpo de uma forma global, a partir do

movimento e trabalhar a expansão; e trabalhar a coordenação dinâmica a partir do movimento. Sempre iniciada com um aquecimento, seguiam-se jogos simples e divertidos através dos quais as crianças exercitavam o corpo ao mesmo tempo que descobriam que eram capazes de fazer coisas que nunca antes tinham pensado. No final de cada sessão elas próprias continuavam a tentar e a desenvolver os exercícios e pediam sempre mais. Pensámos que foi uma das actividades que mais as cativou, prova disso era que no intervalo faziam os jogos aprendidos e ensinavam-nos às outras crianças com entusiasmo.

Já que falamos em jogos é de realçar que estes são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem social e intelectual da criança. Exemplo disso são El’Kounin (1982: pag13, citado por Moyles 1990) “*En el juego, el niño opera con cosas como si poseyeran un sentido; opera con los significados de palabras que reemplazan a las cosas; por eso, en el juego tiene lugar la emancipación de la palabra respecto de la cosa*”, ou Arno Stern (1978) que nos diz que o jogo pode ser aplicado a todas as actividades espontâneas e criadas pela criança, apoiando assim a realização de jogos na idade infantil.



Ilustração 7: Actividade "Corpo em Movimento"



Ilustração 8: Actividade "Corpo em Movimento"

3.3.6 - Festejos Natalícios

Esta actividade decorreu ao longo da última semana de Novembro e as de Dezembro. Dividida em duas partes (elaboração das decorações natalícias e preparação de performances para a festa de Natal), aliou as residentes, os técnicos, as irmãs, os funcionários e as crianças do ATL. No que diz respeito à primeira parte – decorações natalícias – juntámos as crianças e jovens disponíveis nas horas de almoço e, aliando-nos à expressão plástica, idealizámos e realizámos um presépio, árvores de Natal e anjos para decorar os dormitórios. Para tal usámos

jornais, pacotes de leite vazios, restos de tecido, bolas de esferovite, cartão e massas. Com cartolina fizemos ainda alguns postais e decorações de Pai Natal (ver anexo4). No horário de estudo das crianças, quando elas terminaram os trabalhos de casa, estivemos ainda a escrever cartas ao Pai Natal, uma actividade que revelou os seus desejos e trabalhou o imaginário destas meninas. Relativamente às performances para a Festa de Natal, apresentámos algumas propostas às crianças e jovens e, depois, conversámos para debater ideias. Decidimos, então, dividi-las por grupos consoante as idades, as aptidões e os gostos de cada uma; o grupo das crianças aliou o canto ao teatro e a dança, já as adolescentes optaram por apresentar uma coreografia onde uniram a dança à expressão corporal. Planeámos uma performance de modo a conseguir juntar as crianças e adolescente no mesmo número, desta forma criámos uma peça – “Natal Mágico” – onde reunimos todas as expressões e todas as participantes. Os treinos eram realizados no salão da instituição à hora de almoço e depois do jantar e, as primeiras semanas foram alternadas diariamente entre os ensaios das crianças e o das adolescentes; já na última semana os ensaios foram feitos em conjunto para que se conseguissem habituar ao espaço a ocupar no palco e à presença umas das outras. Os diversos ensaios e as reuniões constantes para decidir personagens, roupas e discutir pormenores fizeram com que as participantes se empenhassem muito mais no que estavam a fazer. Antes da festa as organizadoras realizaram ainda um ensaio geral no Instituto Português da Juventude (IPJ) onde ensaiamos as diversas performances (as das crianças do ATL, as que pertenciam ao clube do Inglês, as do Hip Hop e as internas) para que estivessem todos preparados e corresse tudo pelo melhor. A festa de Natal realizou-se no dia dezoito de Dezembro de 2010 no auditório do IPJ, na cidade da Guarda (ver anexo5).



Ilustração 9: Decorações de Natal



Ilustração 10: Festa de Natal

Reflexão final

O trimestre decorrido na IPSS Casa da Sagrada Família não foi, de todo, regular: tivemos um início de estágio delicado e atribulado, inicialmente por causa do horário e porque as funções que nos foram atribuídas não eram as mais indicadas para a área em que estávamos a estagiar e, depois, porque houve dificuldades na inserção e aceitação da dinâmica de funcionamento da instituição. As primeiras razões, após algumas conversas com a directora e com o orientador e tutor, foram alteradas de forma a podermos realizar o estágio da melhor forma, relativamente às outras razões, fomos lidando com elas ultrapassando-as com a ajuda das crianças e alguns funcionários. O grupo de utentes nas actividades também era, por norma, incerto, pois apesar de escolher horários em que não tinham estudo ou actividades extra-curriculares havia sempre um número de meninas que era incumbido de fazer determinada (s) tarefa (s), não podendo assim participar ou chegando atrasadas às sessões planeadas. O grupo das adolescentes, como é característico da idade, também optavam muitas vezes por se refugiar no seu “mundo” e evitar realizar o que lhes era proposto. Apesar das conversas com elas, de modo a incentivá-las, mesmo assim ainda houve algumas que não cederam. Porém, o nosso tutor teve um papel crucial, após algumas conversas, perceberam que as sessões iam ser enriquecedoras para o seu “eu”; desta forma foram observando os exercícios, conhecendo-nos melhor e, passado algum tempo, já participavam activamente nas mesmas.

Nem sempre foi fácil lidar com estas adolescentes e compreender o turbilhão de pensamentos que ia naquelas mentes: houve fugas, agressões, choros, entre tantas outras coisas.

Com o grupo das crianças foi tudo mais fácil, são meninas bastante carentes e que se afeiçoaram a nós desde o início, cativá-las e incitá-las a realizar as actividades não foi difícil. O único aspecto que falhou foi a falta de respeito e princípios, factos que se devem aos problemas advindos das “falhas” educacionais por parte dos seus progenitores, reflectindo-se nas suas atitudes. Achamos que foi, também, uma lacuna nossa, a forma como actuámos ao acarinhá-las mais intensamente desculpando-as sempre que algo corresse mal, já que nos viam como uma amiga que se preocupava com elas apoiando-as nos mais diversos momentos, e quando nos queríamos impor nem sempre o conseguíamos. Contudo isto fez parte do processo de aprendizagem e sabemos, que para uma próxima, as técnicas e métodos usados terão de ser diferentes.

A proximidade criada entre nós e as utentes foi deveras surpreendente, além de nos verem como alguém que estava ali para trabalhar com elas e passar-lhes ensinamentos, viam-nos também como uma confidente, uma mãe, irmã e amiga, pois disponibilizávamos muito do nosso tempo para as ouvir, acalmar e aconselhar. Houve sempre um carinho muito grande entre todas nós: elas absorviam toda a informação e saberes que lhes transmitíamos, pediam-nos ajuda e opiniões nos mais diferentes casos, confiavam-nos as suas histórias de vida e os seus medos. A despedida (ver anexo6) foi dolorosa, mais para as crianças do que propriamente para as jovens; houve choros, presentes, agradecimentos, todavia a promessa de as visitas e do contacto regular fez com que não ficassem tão tristes e sentidas.

É também importante mencionar que a maioria das disciplinas patentes no plano de estudos do curso de ASC serviu como base para todo o estágio. A Animação Sociocultural I e II, as expressões, os *ateliês* e a psicologia foram aquelas que mais contribuíram para o desenvolver destes três meses, além dos conhecimentos, livros, endereços electrónicos, criatividade e muito empenho e trabalho.

Estes três meses fizeram-nos crescer, tornando-nos mais maduras, aptas para encarar as diferentes realidades com outros olhos e, acima de tudo, pessoas melhores, capazes de pensar e agir por si, realizando com sucesso funções que poderão surgir, ultrapassando, desta forma, os obstáculos ou medos no futuro.

A nível profissional, na área da Animação, este estágio foi uma experiência crucial preparando-nos para o mundo do trabalho e aumentando, sem dúvida, o nosso leque de conhecimentos. A mala é grande, ainda com muita capacidade para abarcar os que forem adquiridos, por isso, todas as experiências e conhecimentos que advierem serão bem-vindos!

Bibliografia

- ALLUÉ, Josep M. (1999). *Juegos de interior*. Barcelona: Parramón Ediciones
- ARAÚJO, Maria José (2004). *ATL Actividades de tempo livre sem tempo nem liberdade*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto, Porto, Portugal.
- CALVO, Ana (2002). *La Animación Sociocultural: una estrategia educativa para la participación*. Madrid: Alianza Editorial.
- CORTESÃO, Luiza, AMARAL, Teresa, e CARVALHO, M. (sd) *E agora tu dizias que... jogos e brincadeiras como dispositivos pedagógicos*. Edições Afrontamento
- JARDIM, Jacinto (2002). *O Método da Animação: manual do formador*. Porto:, AVE.
- JULIEN, Patrice. (1988). *Techniques de Classe: Activités ludiques*. Cle International
- LOPES, Marcelino Sousa (2008). *Animação Sociocultural em Portugal*. Amarante: Edição Intervenção.
- LUZANIN, Bozidar (2010). *Elena, le petit bricoleur*. Bruxelles: PARTNER PRESS
- LUZANIN, Bozidar (2010). *Mundo de Creaciones : Feliz epoca de manualidades*. Barcelona : COEDIS S.L.
- MANES, Sabina (2005). *83 Jogos Psicológicos para Dinâmica de Grupo: uma manual para psicólogos, professores, operadores sociais, animadores*. Lisboa: PAULUS Editora
- MOYLES, J. R. (1990). *El Juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata
- Ministério do Trabalho e da Solidariedade (2000). *Lares de crianças e jovens: caracterização e dinâmicas de funcionamento*. Instituto para o Desenvolvimento Social.
- PEREIRA, José, VIEITES, Manuel e LOPES, Marcelino (2008). *A Animação Sociocultural e os desafios do século XXI*. Portugal: Intervenção
- ROS, Jordina e ALINS, Sonia (2002). *Jogos de expressão corporal*. Setúbal: Marina Editores.
- ROS, Jordina, e ALINS, Sonia (2002). *Jogos de postura corporal*. Setúbal: Marina Editores.

- SOUSA, Alberto B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação: Drama e Dança*. Lisboa: Instituto Piaget.
- SOUSA, Alberto B. (2003). *Educação pela arte e artes na educação: Bases Psicopedagógicas*. Lisboa: Instituto Piaget.
- STRECHT, Pedro (1998). *Crescer Vazio*. Assírio & Alvim editoras
- TERRAS, Maria João (2002). *A experiência da Institucionalização em Adolescentes Residentes em Lares de Crianças e Jovens: um Estudo Exploratório*. Dissertação de Mestrado, Instituto Superior Miguel Torga, Coimbra, Portugal.
- TRILLA, Jaume. (1998). *Animação Sociocultural : teorias, programas e âmbitos*. Lisboa: Editorial Ariel.
- VENTOSA, Víctor J. (2004). *Métodos activos y técnicas de participación: para educadores y formadores*. Madrid: Editorial CCS
- ZANONI, Renzo (sd). *Pequenas decorações de Natal*. MTS Editores.

Endereços Electrónicos

- www.anigrupos.org (consultado em Setembro de 2010)
- www.apdasc.com (consultado em Dezembro 2010 e Janeiro de 2011)
- www.anijovem.blogspot.com (consultado em Setembro de 2010)

Anexos

Listagem de anexos

Anexo 1: Questionário de apresentação e ficha de conhecimento

Anexo 2: Evento “Chama da Solidariedade”

Anexo 3: Visita ao Teatro Municipal da Guarda

Anexo 4: Elaboração das decorações natalícias

Anexo 5: Festa de Natal da Instituição

Anexo 6: Momento da despedida da Casa da Sagrada Família

Anexo 7: Jogos desenvolvidos no estágio

Anexo 1

Questionário de apresentação e ficha de conhecimento

Questionário

1. Nome
2. Idade
3. De onde vens?
4. Quando nasceste?
5. Que signo és?
6. Que qualidades tens?
7. E defeitos?
8. O que gostas mais de fazer?
9. O que detestas fazer?
10. Qual o teu maior sonho?
11. O que queres ser no futuro? Qual a tua profissão?
12. Como ocupas os teus tempos livres?
13. Qual a tua disciplina favorita? E a que menos gostas?
14. Quais as actividades e temas que gostarias de realizar e trabalhar?

Ficha (Fonte: SDPJ Aveiro)

Para te conheceres melhor...

Sê sincero neste jogo, sê sincero contigo próprio...

Se tiveres dificuldade em te caracterizar, fecha os olhos e espreita para dentro, não procures as respostas para este jogo no mundo à tua volta, vais ver que as respostas correctas estão todas em TI.

Mãos:

Mão esquerda – Em cada dedo da mão esquerda escreve um defeito teu.

Mão direita – Em cada dedo da mão direita escreve uma qualidade tua.

Árvore:

Na árvore escreve o nome das 10 pessoas mais importantes para ti.

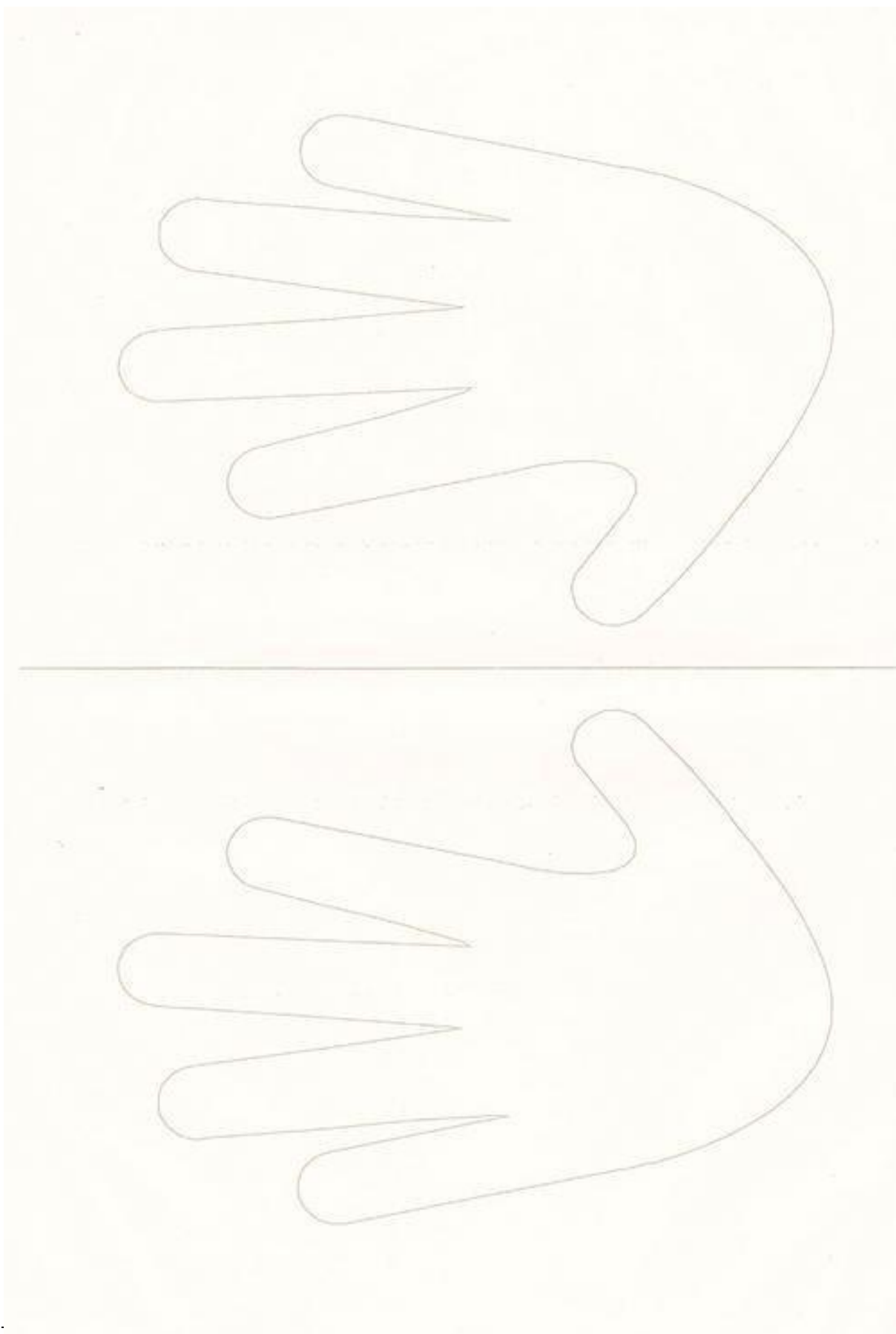
Ilha:

Na ilha escreve as 5 coisas que levarias para uma ilha deserta se fosses lá viver.

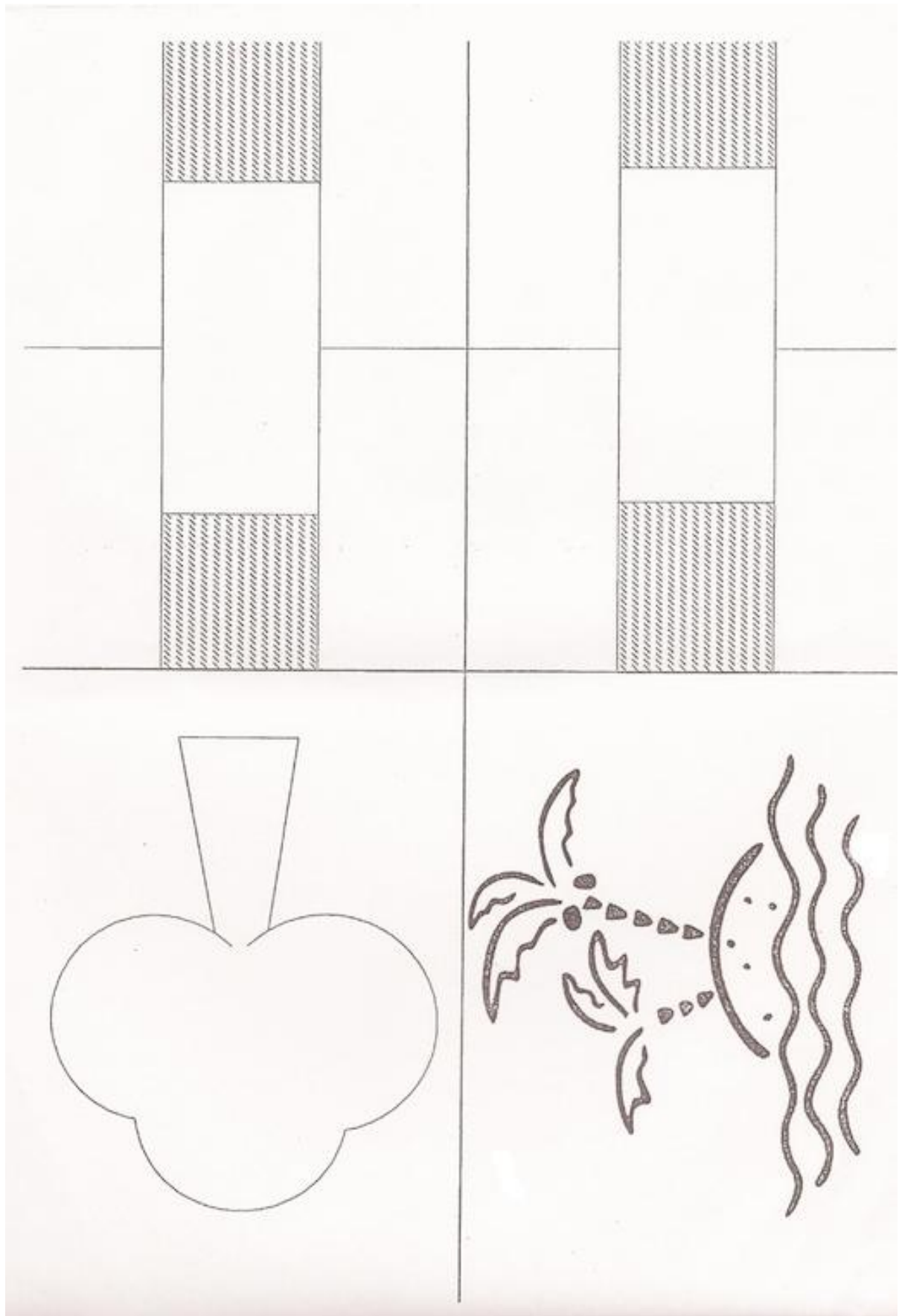
Muro:

Tijolos de cima – Escreve em cada um dos 5 tijolos um objectivo de vida que tenhas traçado.

Tijolos de baixo – Escreve em cada um dos 5 tijolos um obstáculo que te dificulta o alcance dos objectivos que referiste. (Não é obrigatório que cada obstáculo corresponda a um objectivo)



Andreia Manso da Silva



Anexo 2

Evento “Chama da Solidariedade”



Fig.1- Performance das adolescentes



Fig.2- Performance das adolescentes



Fig.3- Performance das crianças

Anexo 3

Visita ao Teatro Municipal da Guarda



Fig.4- Crianças ouvem explicações do guia



Fig.5- Crianças exploram os segredos do teatro

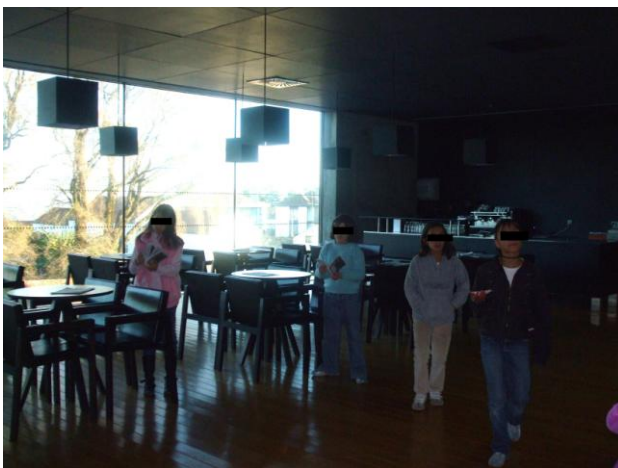


Fig.6- Crianças descobrem os recantos do TMG

Anexo 4

Elaboração das decorações natalícias



Fig.7- Elaboração dos postais natalícios



Fig.8- Pintura de figuras relativas à época



Fig.9- Presépio elaborado com as crianças

Anexo 5

Festa de Natal da Instituição



Fig.10- Presépio vivo



Fig.11- Performance das crianças



Fig.12- Performance das adolescentes

Anexo 6

Momento da despedida da Casa da Sagrada Família



Fig.13- Lembrança oferecida às utentes



Fig.14- Enquanto ouviam algumas palavras de despedida



Fig.15- Fotografia de grupo

Anexo 7

Jogos desenvolvidos no estágio

Jogos de apresentação

- Jogo do *apresentar*, jogo esse em que nos íamos cumprimentando uns aos outros com um simples aperto de mão, passando a uma fase posterior em que acrescentávamos um “olá, eu sou o(a) Andreia (nosso nome)”.

- *Jogo do encosta*, em que os alunos se agrupavam em pares, contudo existiam duas pessoas que ficavam sozinhas. Essas duas tinham a função de arranjar um par através de um piscar de olhos; se o nosso companheiro visse não tinha qualquer efeito, senão o parceiro teria de deslocar-se ao aluno que lhe piscou o olho e encostar-se ao seu ombro.

- Seguidamente fizemos uma actividade que abrangia várias vertentes; os futuros animadores dispuseram-se em duas rodas e exerceram as seguintes cargos:

Dizer o seu nome quando passasse a bola pelas suas mãos;

Atirar a bola a alguém que estivesse na roda, dizendo o nome dessa pessoa;

Atirar a bola ao ar e gritar o nome de um aluno que estivesse na roda para que esse a fosse buscar.

Depois juntaram-se as duas rodas de modo a formar uma só e voltou-se a fazer o último exercício. Para nos certificarmos de que já sabíamos os nomes de todos os colegas presentes fomos passando a bola da esquerda para a direita e proferindo o nome da pessoa que estava ao nosso lado.

- *Como sou*, em que cada um se auto caracterizava com adjectivos que rimassem com o seu nome.

- *O jogo do ritmo*, jogo este que tem como objectivo fazer sons com as diversas partes do corpo e dizendo o nosso nome aos colegas.

- *Descobre-me* – cada aluno escrevia uma característica psicológica e uma física num papel, a professora recolhia, ia lendo e nós tínhamos de ir adivinhando a quem pertenciam.

– Jogo do *Acerta nas pistas*: foi solicitada a ajuda de dois alunos, um sentou-se numa cadeira de costas para os restantes e o outro ia dando pistas sobre uma pessoa que estivesse presente até o primeiro descobrir quem era

- *O jogo dos repórteres*, na qual os alunos agruparam-se em pares e estiveram a entrevistar-se um ao outro para no final ir em frente á restante turma apresentarem-se.

- *Qualidades com nome*: Numa primeira fase, os alunos estão sentados em círculo e, cabendo a vez a todos, os jovens deverão dizer o seu primeiro e último nome acompanhados de adjectivos qualificativos que beneficiem o próprio. Os adjectivos devem ter como letra inicial a mesma de cada um dos nomes, por exemplo “ Eu chamo-me Pedro Amado e sou perfeito e amigo”. Numa segunda fase, após todos os jovens terem tido a oportunidade de se apresentarem, cada um passa a dizer os nomes e as qualidades de um colega à sua escolha. Nesta fase não vale repetir colegas antes de todos terem sido referidos.

- *Sabes o que é que eu fiz?* Os jovens correm à vontade pelo espaço disponível e sempre que o professor emitir um sinal previamente combinado, dirigem-se para um colega e cumprimentam-no com um abraço, identificam-se e contam uma pequena história sobre algo que fizeram. O outro jovem responde segundo o mesmo princípio e o jogo continua.

Exploração expressiva do corpo e as diversas actividades lúdicas

Iniciamos a aula com um aquecimento. Na primeira parte começamos por correr em bicos de pés, depois alternado com os pés virados para fora ou para dentro, elevando um joelho e lançar a outra perna para trás, movimentar livremente os braços, rodar e abanar a cabeça, movimentar os ombros e o tronco seguido das pernas e pés, conjugar o movimento do braço esquerdo com a perna direita e, para finalizar a exploração do nosso corpo, movimentamos todo o corpo de forma coordenada e fizemos deslocamentos. Na segunda parte os alunos juntaram-se dois a dois e realizaram:

- o *jogo do balão* (em que um aluno estava no chão e o outro tinha de fingir estar a soprar até este encher e rebentar),
- o *jogo Vamos formar estátuas* (em que um aluno era barro e o outro tinha de o moldar até formar uma estátua a seu gosto),
- o *jogo da imitação* (que consistiu em um aluno fazer alguns gestos e o outro imitar) e o *jogo do espelho* (frente a frente os alunos iam gesticulando os membros do corpo como se fossem um espelho).
- *marioneta* (um elemento estava sentado fingindo-se de marioneta e o outro vai puxando os “fios” para esta se mover),
- ao *papagaio* (um elemento fazia de papagaio e o outro comandava-o; quando vinha o vento o papagaio tinha de andar dum lado para o outro e o dono teria de o controlar), ao *crocodilo* (os elementos colocavam-se frente a frente, mas com uma grande distancia entre si, e um deles teria de ir ter com o outro saltitando como se estivesse sobre um lago de crocodilos), à *ponte* (idêntico ao anterior mas tínhamos de passar por uma ponte que abanava e tinha algumas tábuas partidas) e ao *lançamento da corda* (um elemento lançava um corda fictícia, e o companheiro tinha de a puxar até ficarem juntos).

Fizemos ainda jogos de medição de forças: em grupos de dois e colocados frente a frente, tínhamos de tentar tocar no pé do colega; a *luta de galos de cócoras* que cada aluno tentava empurrar o colega para que este ultrapassa-se a linha do campo; caminhámos agarrando os tornozelos; e, terminámos a aula a jogar ao *jogo da lagartixa* – fizemos filas de dez elementos, agarramos os tornozelos do colega da frente e fazíamos corridas para ver qual das filas ganhava.

Trabalho de expressão facial e percepção auditiva

Nos exercícios de percepção visual começamos por nos juntar dois a dois e olharmos como se fossemos míopes, depois usamos o olhar do engate seguindo-se de personagem (bruxa má, princesa, etc.). Seguidamente fizemos caretas uns aos outros, associamos a expressão facial a uma acção (mastigar, espirrar, dormir, pestanejar, risonar, garguejar, tossir, etc) e exercemos os lábios escondendo uma vez o lábio e outra os dentes. Após tudo isto um aluno expressava através do seu corpo um filme e os restantes colegas tinham de adivinhar qual era, depois fizemos uma roda e ia um voluntário ao meio imitar alguém da turma para os restantes adivinharem e imitámos ainda personagens de filmes. Os seguintes exercícios foram:

- olhar o parceiro, frente a frente, sem pestanejar;
- olhar o parceiro, frente a frente, sempre a pestanejar;
- imaginar uma mosca e fazer movimentos com os olhos, depois com um coelho aos pulos e por fim com um canguru aos saltos;
- o exercício anterior mas movimentávamos também a cabeça.

Em seguida os alunos fizeram uma roda e jogaram ao *detective e ao ladrão* (um elemento piscava o olho aos restantes para que estes “morressem”, mas quando o detective visse dizia “Está preso”), ao *jogo da orquestra* (é eleito um maestro sem um elemento da turma ver e todos os restantes alunos terão de imitá-lo; o elemento que ficou de fora vai ter de descobrir quem é o maestro), *jogo da estátua* (um aluno ausenta-se, enquanto alguns elementos da roda mudam a sua posição inicial; quando o aluno voltar vai ter de descobrir quais as estatuas alteradas e em quê) e o *jogo do sapato* (um elemento saí da sala, todos os restantes colocam os seus sapatos no meio da roda; quando o que saiu voltar vai ter de devolver os sapatos ao respectivo dono). Para se poder realizar o último jogo, a turma divide-se ao meio e metade sai da sala; o aluno que entrar vai fazer uma sequência de movimentos que vai ter de ensinar ao aluno que se segue, que vai ter de ensinar o seguinte e assim sucessivamente. Quando chegou ao último aluno, mudou-se a metade da turma, alterou-se a sequência e fez-se novamente o exercício. Prosseguimos com o *jogo das cores* (a aluna gritava uma cor e toda a restante turma dirigia-se a alguém ou algo que contivesse essa mesma cor), depois seguiu-se o *jogo da mudança* com peças de roupa (fazia-se uma roda, dois

alunos saíam e alguns elementos da roda trocavam peças de roupa uns entre os outros) e em seguida o jogo da mudança mas com as pessoas (fizeram-se três grupos de onze pessoas, depois saiu um elemento de cada, e foram trocadas posições e alunos entre os três grupos. O aluno que saiu teria de regressar e colocar tudo como estava antes). O nosso último jogo foi o do lençinho – fizemos duas filas de vinte e uma pessoas, foram atribuídos números, foram ditadas as regras e o jogo foi sendo desenvolvido á medida que se ia jogando. Após terminarmos a nossa aula, a professora sugeriu o jogo do *Um, dois, três, macaquinho do chinês*, em que um aluno gritava isso numa parte do campo e os restantes, que se encontravam na outra parte, tinham de andar enquanto ele tivesse de costas. Se o aluno visse alguém mexer-se, essa pessoa teria de voltar para trás, senão ganhava o aluno que chegasse primeiro junto do outro.

- *Jogo colorido*: Um dos alunos começa a dizer alto para todo o grupo “Cor, cor...” devendo de seguida dizer uma cor. De imediato todo o grupo deve tocar em algo que tenha essa cor. O elemento que fez o anúncio deve tentar apanhar outro elemento antes deste ter tocado em algo que tenha a cor anunciada.

- *Um, dois, três, estátua*: Um aluno vai para a parede enquanto os restantes ficam mais atrás; este vai gritar “um, dois, três estátua + uma profissão ou uma personagem (algo que seja representável)” e vira-se para trás. Os alunos que ele vir mexerem-se ou que não esteja a fazer o que ele pedir são obrigados a recuar.

Jogos de percepção auditiva

- Jogo do Romeu e Julieta (fizemos uma roda e dois elementos vendaram os olhos; o homem tinha de chamar pela Julieta e esta tinha de responder até que o Romeu, através da voz da sua Julieta, a encontrasse);

- Jogo dos arcos (cada par foi atribuído um arco. Os arcos foram pousados no chão e toda a turma teria de andar a dançar pela sala enquanto ouvia música. Assim que a música parasse cada par teria de colocar-se dentro dum arco. Cada par que perdia retirava o seu arco, até ficarem dois pares e apenas um arco, do qual apenas um par sairia vencedor);

- Jogo da selva: Dois a dois combinar um som que os identifique, depois um esconde-se e o outro tem que ir ao seu encontro, de olhos vendados. O que está escondido tem que fazer o som combinado de maneira a que o colega o encontre.

- Jogo do labirinto (os alunos formaram um labirinto, com obstáculos, e um elemento da turma que estava de olhos vendados tinha de encontrar uma saída. Sempre que este fosse contra algum obstáculo escutava os elementos do labirinto a emitirem sons para o alertarem);

- Jogo do lobo e dos cordeirinhos (fizeram-se filas de oito elementos, que iam andando ao som da música; assim que esta parasse os elementos fugiam e o aluno que ia à frente da fila (o lobo) tinha de os apanhar. Cada vez que a música começava, o aluno que ia à frente voltava para o final da fila, ficando outro aluno a caçar);

- Jogo da maratona de música: quatro grupos de 8 a 9 pessoas sentados no chão escolhem entre 10 e 20 músicas, a professora vai apontando para os grupos e estes têm cerca de 15 segundos para apresentar uma música, se a música que o grupo apresentar já tinha sido apresentada por outro grupo acabava por perder.

- *Ouve o que te digo*: São requeridos três voluntários: um vai vendar os olhos, outro vai dar indicações e o último será o alvo; a restante turma vai servir de obstáculos. Ao primeiro aluno são-lhe vendados os olhos, o alvo será colocado numa determinada parte do campo e a restante turma será distribuída pela área formando obstáculos. O outro aluno terá de dar

indicações (esquerda, direita, salta, baixa-te,...) para que o elemento que tem os olhos tapados chegue ao alvo sem acertar nos obstáculos.

- *Jogo do Piu-Piu*: Vendam-se os olhos a um aluno e dá-se-lhe uma colher de pau na mão. Os restantes participantes formam uma roda à sua volta, sentados no chão. O jogador vendado deve mover-se lentamente tentando tocar com a colher em qualquer jogador, jogadores estes que se podem agachar e esquivar-se à colher mas não levantar-se do chão. O jogador vendado pode apalpar um outro elemento e manda-lo dizer “piu-piu”. Se o jogador da colher reconhecer o elemento e disser o nome dele, trocam de papéis, caso contrário o jogo prossegue até ele descobrir alguém.