

PROJETO DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

Agrupamento de Escolas Nº1 de Santiago do Cacém - 2013/2014

Projeto: “É bom brincar... é bom aprender!”

O projeto de intervenção visa o desenvolvimento de atividades lúdico-expressivas e desportivas (Expressão plástica, expressão dramática, expressão musical, jogos didáticos e educativos).

“É bom brincar... é bom aprender!” foi, portanto, concebido na área da animação sociocultural, com o objetivo de estimular o desenvolvimento global da criança no respeito pelas suas características individuais, inculcando comportamentos que favoreçam o desenvolvimento social e afetivo e o incentivo por aprendizagens significativas em diferentes áreas.

Fundamentação Teórica

A **Animação Sociocultural** no contexto escolar, tem vindo a constituir-se como fator essencial nos domínios da educação não formal e informal, cultural e social do indivíduo, pressupondo igualmente uma maior integração de cada um na comunidade escolar, através de estratégias pedagógicas transversais às várias sensibilidades individuais e colectivas.

A mesma emerge, a partir da conjugação de vários factores tais como a pluralidade cultural e socioeconómica das famílias e da identificação de várias necessidades no seio da comunidade escolar: a ocupação dos tempos livres e a preocupação com o preenchimento regrado do lazer, orientação dos alunos em interligação com os outros profissionais e órgãos sociais (Direção, professores, psicólogos e auxiliares).

Considerando a escola um meio social de inter-relações, ambiente no qual as crianças e jovens permanecem durante boa parte do seu dia, equivalendo isso aos mais estruturantes anos de vida. A realização de atividades lúdico-expressivas e desportivas pode permitir solidificar aprendizagens e desenvolver a capacidade de relacionamento interpessoal. Estas actividades podem ainda estimular aspetos individuais e sociais do ser humano com vista a uma melhor promoção da cidadania.

Se a Animação é o instrumento adequado para motivar e exercer a participação destas crianças e jovens, o **Animador** é um elemento fundamental na **animação cultural** e no **desenvolvimento Social**, uma vez que é ele o profissional impulsionador que cria e desenvolve atividades, de uma forma lúdica, recreativa e criativa, contribuindo para o desenvolvimento cultural, social e pessoal dos cidadãos e das comunidades alvo da ação.

O animador deve assumir-se ainda como mediador, orientador, educador e promotor do processo social, afetivo e interativo de cada um/a, com vista assim um desenvolvimento mais equilibrado destas crianças e dos jovens.

Com a Animação Lúdica, mais do que as atividades em si, o animador pode promover novas formas de aprendizagem, clima propício às trocas de opinião com o animador e entre os alunos, permitindo repostas divergentes ou alternativas com vista à convergência final, tolerância perante os erros como forma de aprendizagem e inter-relacionamento pessoal, para além de ser um meio de complementaridade de assuntos tratados nas aulas.

Aos profissionais de Animação Sociocultural cabe sensibilizar os alunos para a importância da Escola, não só como um local de aprendizagens formais e não formais, mas também como um lugar onde podem aprender “brincando”.

Através de uma metodologia lúdica, são transmitidos valores sociais, afetivos, comportamentais, culturais, bem como, competências educativas que contribuem para estruturar e aumentar a auto-estima e autonomia das crianças. Através do jogo as crianças desenvolvem o seu espírito de iniciativa, integração, autonomia e poder de decisão em constante interação com o meio sociocultural. O jogo é um elemento essencial para proporcionar inúmeras aprendizagens e uma maior integração social.

Cada vez mais a sociedade está envolvida na comunidade escolar, o que revela as parcerias estabelecidas entre ambas. Estas dinâmicas são altamente benéficas, mas requerem uma estrutura integrada e uma avaliação permanente face aos resultados que se vão obtendo. Por tal facto, este tipo de atividades devem focar-se na realidade de cada comunidade escolar de forma a que o trabalho seja frutuoso para todos os intervenientes no processo: profissionais, alunos e restante comunidade escolar.

O projecto abrange todos os alunos do 1º e 2º Ciclo do Ensino Básico, incluindo os alunos PCA.

Enquadramento da comunidade escolar e Público-alvo

A faixa etária medeia entre os 6 e 16 anos de idade, havendo várias realidades socioeconómicas, contando igualmente com uma multiplicidade de especificidades culturais e características familiares distintas.

A maioria dos alunos são de origem portuguesa, contudo a escola conta também com alguns imigrantes e com um pequeno grupo de crianças de etnia cigana cuja tradição e estilo de vida se assemelha aos “nómadas”.

Definição de objetivos gerais e específicos

Objetivos gerais:

- Canalizar os alunos, fora dos tempos lectivos, para atividades lúdico expressivas com orientação e supervisão dos animadores;
- Libertar os espaços comuns evitando a perturbação do normal funcionamento das aulas.
- Estimular a inter-relação, relacionamento e afetividade entre os alunos dos diferentes anos de escolaridade.
- Promover hábitos de cidadania de forma informal e não formal.
- Sensibilizar para a reutilização e reciclagem de materiais.

Objetivos específicos:

- Conhecer-se enquanto ser individual e social.
- Conhecer-se e compreender as partes e funções motoras e expressivas do seu corpo.
- Desenvolver valores a nível social e a nível afetivo.
- Desinibir-se, expressando-se e argumentando de forma autónoma.
- Conviver com a crítica construtiva de forma saudável, aceitando-a como algo normal.
- Desenvolver a criatividade.

Projeto de Animação Sociocultural

- Improvisar a partir de propostas sugeridas.
- Divertir-se e usufruir das atividades.
- Perceber a importância de falar de si, consciencializando-se da importância que cada ser humano tem em termos individuais;
- Perceber a importância que os outros assumem no contexto social e inter-relacional;
- Compreender que todos têm uma relação com o mundo que os rodeia através da participação e do inter-relacionamento;
- Familiarizar-se com o próprio corpo e perceber as semelhanças e diferenças em relação ao corpo dos outros;
- Perceber o que é a coordenação motora, para tentar melhorá-la através das atividades propostas;
- Compreender que há diferentes formas de comunicar a nível verbal e a nível não-verbal;
- Consciencializar-se da importância de comunicar verbalmente de forma clara e audível;
- Perceber a importância da solidariedade, do respeito pela diferença e da colaboração no relacionamento com os outros;
- Consciencializar-se da importância que tem o “saber ouvir” e o “saber estar” na relação com os pares;
- Perceber a importância de respeitar o tempo e a opinião dos outros;
- Perceber que a opinião dos outros sobre si e as suas ações, fazem parte da forma como se relacionam os seres humanos;
- Compreender a importância de colocar e experimentar diferentes hipóteses para solucionar um problema;
- Compreender que é possível ultrapassar dificuldades, respondendo aos desafios propostos, mesmo em situações de “tentativa-erro”;
- Perceber que através da imaginação pode criar ou recriar histórias, acontecimentos, personagens;

Projeto de Animação Sociocultural

- Perceber que as regras de cada atividade, são um contributo para que todos delas possam usufruir e nelas possam participar de forma divertida e igualitária;
- Estimular a escuta ativa através de sons, notas musicais, ritmo e do silêncio;
- Estimular sensações através dos cinco sentidos;
- Proporcionar novas experiências;
- Desenvolver a capacidade de questionar e imaginar;
- Promover a autonomia;
- Desenvolver a capacidade de comunicar e exprimir opiniões publicamente;
- Fomentar a interdisciplinaridade, relacionando conhecimentos diversos;
- Fomentar a inserção da criança em grupos sociais diversos, no respeito pela pluralidade das culturas, favorecendo uma progressiva consciência como membro da sociedade;
- Estimular a auto estima e a concentração;
- Promover a aquisição de regras e valores de cidadania.

Atividades a Desenvolver

Expressão Plástica

1. Proporcionar o domínio progressivo de diversos materiais e instrumentos de expressão plástica
2. Promover a utilização da expressão plástica como forma de comunicar ou registar a experiência vivenciada;
3. Modelagem com barro, plasticina, massa de cores, areia, pasta de papel; massa de sal;
4. Construção de fantoches;
5. Construção de adereços e cenários.

Expressão Dramática

1. Exercícios de corpo com vista ao desenvolvimento psicomotor;
2. Atividades de jogo simbólico;
3. Atividades de comunicação verbal e não verbal;

Projeto de Animação Sociocultural

4. Atividades de jogo dramático (dramatização, representação, teatro de fantoches, teatro de sombras);
5. Atividades lúdicas estruturadas e livres;
6. Brincar ao "faz - de - conta" nas diversas áreas lúdicas;
7. Teatro de fantoches - manipulação e apresentação;
8. Mimar histórias ou situações;
9. Dramatizações livres e/ou organizadas a partir de um tema ou história;
10. Movimento e dança;
11. Criar e/ou contar histórias

Atividades desportivas e jogos coletivos

1. Vários exercícios colectivos dentro e fora de sala.
2. Jogos tradicionais
3. Sopa de Letras
4. Pictionary
5. Mikado
6. Jogo de conhecimento dos animais
7. Jogo de conhecimento do corpo humano
8. Jogo dos cubos de madeira (tipo familiar)
9. UNO
10. Damas
11. Xadrez
12. Cartas
13. Futebol
14. Futebol humano
15. Scrabble
16. Ping-Pong
17. Dominó
18. Monopólio
19. Jogo da glória
20. Montagem de Puzzles
21. Jogo "O Mata"
22. Jogo "Está quente, está frio"
23. Jogo "O Rei Manda"
24. Jogo "Mãe dá licença"

25. Jogo “Passeando na floresta”
26. Jogo “Lencinho da Botica”
27. Caça ao tesouro, entre outros.
28. Bowling

Expressão Musical

1. Jogos rítmicos;
2. Vocalizos;
3. Cantar as notas musicais com ajuda do piano;
4. Sessões de movimento e dança;
5. Jogos de identificação;
6. Canções: pedagógicas e tradicionais;
7. Audição de diversos tipos de música: regional, moderna, clássica, infantil, etc.;
8. Explorar a sonoridade das palavras, falando com diferentes entoações e ritmos e cantando algumas melodias.
9. Dança ritmada

Estratégias

1. Organização e coordenação de actividades lúdicas, expressivas e cívicas em grupo.
2. Organização de actividades de exploração de musicais convencionais e não convencionais.
3. Realização de jogos de exploração de sons do corpo, da natureza, dos diferentes materiais sonoros e do quotidiano.
4. Registo e reprodução em áudio, de vários tipos de sons e músicas.
5. Dinamização de actividades de inter-relacionamento e respeito mútuo.
6. Organizar festas, pequenos torneios e competições que estimulem o interesse pelo espaço escolar.

Recursos Humanos

- 2 Animadores Socioculturais.

Espaços e Recursos Materiais

- 2 Salas de convívio (uma grande e outra pequena)
- Auditório (esporadicamente)

Projeto de Animação Sociocultural

- Espaço exterior
- 1 Sala para arrumos
- 7 Mesas redondas (4 para sala grande e 3 para sala pequena)
- 2 Secretárias (uma para cada sala)
- 3 Mesas pequenas (sala pequena)
- 3 Armários (sala grande e sala pequena)
- 22 Cadeiras de madeira
- 3 Pufes (sala grande)
- 30 Bancos pequenos (4 para sala pequena e 26 para sala grande)
- 2 Mesas grandes de ping pong (sala grande)
- 4 Raquetes para mesas grandes
- 2 Mesas pequenas de ping (sala pequena)
- Tintas
- Tesouras
- Cartolinas de várias cores
- Papel
- Lápis de cera
- Lápis de cor
- Canetas de cor
- 5 Bancos compridos de madeira (sala grande)
- Papel autocolante para delimitar espaço (sala grande)
- 2 Computadores (um para cada sala)
- Cola branca, UHU, fita-cola e outro material de desgaste.

Avaliação do Projeto

- Avaliação qualitativa: Registo diário em grelhas de observação, tendo em conta a observação direta em cada atividade.
- Registo fotográfico e vídeo
- Avaliação quantitativa: Elaboração e apresentação de relatório final com a média de alunos por actividade, respectivas e pontos a melhorar futuramente.

**Pelos Animadores Socioculturais
(Quitéria Gaspar e Rui Beles Vieira)**