



Currículo
Estação
Conhecimento
de Arari

Currículo
Estação Conhecimento de Arari



Olá,

É com muita alegria que apresentamos o Currículo da Estação Conhecimento de Arari (MA). O conteúdo a seguir está ancorado em três eixos: o primeiro introduz a base teórica que fundamenta a atuação pedagógica da instituição, trazendo as estratégias e aprendizagens que orientam sua oferta educativa. O segundo traz uma versão resumida do Baú de Práticas Pedagógicas, com inspirações que visam apoiar o fazer cotidiano dos educadores (as). Já o terceiro, apresenta os instrumentos de gestão e pedagógicos desenvolvidos e implementados pelas equipes para garantir o pleno funcionamento da Estação.

Boa leitura!



Sumário



01 Base Conceitual

Estação Conhecimento
de Arari - MA

Do Projeto Político
Pedagógico ao Currículo

O que desenvolvemos nas
crianças e adolescentes?

Currículo EC Arari

Infográficos

02 Baú de Práticas

Práticas de Cultura

Práticas de Esporte
Educativo

Práticas de
Multiletramento

03 Instrumentos e Rotinas

Instrumentos de Gestão

Instrumentos Pedagógicos

Ficha Técnica

01 Base Conceitual



Estação Conhecimento de Arari - MA

A Estação Conhecimento (EC) é uma organização da sociedade civil sediada em Arari, no Maranhão, cuja missão é promover a inclusão social de crianças, adolescentes e famílias em situação de vulnerabilidade social, por meio da Educação Integral, contribuindo com a formação cidadã dessa população. Com fundação em 2011, atualmente a EC atende cerca de 500 crianças, jovens e adultos por meio de atendimento multidisciplinar e da atuação dos programas de Cultura, Esporte Educacional e Multiletramento.



Do Projeto Político Pedagógico ao Currículo

Ao longo de 2018, a Estação Conhecimento de Arari passou por um processo formativo que resultou na construção coletiva de seu Projeto Político Pedagógico – PPP. A iniciativa contou com a participação e envolvimento de todos os colaboradores da instituição, resultando em 150 horas de formação e cocriação do documento.

O PPP contextualiza o trabalho da EC no município de Arari e apresenta os marcos legais que guiam sua atuação como organização da sociedade civil no Brasil. A partir da definição de sua Missão, Visão e Valores, o PPP anuncia como a organização apoia o desenvolvimento integral de suas crianças e adolescentes e descreve as diretrizes a serem seguidas na criação e implementação de práticas pedagógicas.

Nesse sentido, o PPP concretiza-se como instrumento de gestão democrática, norteador das ações cotidianas e da melhoria contínua do trabalho desenvolvi-

do pela Estação Conhecimento de Arari, elucidando seu papel social, educativo, cultural e político na sociedade e na vida de cada criança e adolescente.

Como forma de implementar as orientações estabelecidas em seu PPP, reafirmando seu compromisso com a Educação Integral, a Estação Conhecimento de Arari iniciou, em 2019, um processo de revisão curricular.

Realizada a partir de investigações teóricas, da imersão em práticas pedagógicas e de processos de pesquisa-ação, a atualização do percurso formativo oferecido pela EC contou com apoio da Fundação Vale e colaboração técnica de parceiros das áreas de Cultura, Esporte Educacional e Multiletramento, representados pelo IESTI, Fundação Gol de Letra e Instituto Catalisador. A mediação dos trabalhos foi realizada pela equipe da Cidade Escola Aprendiz.

Os resultados das reflexões serão apresentados na proposta curricular a seguir:

O que desenvolvemos nas crianças e adolescentes?

A Estação Conhecimento de Arari organiza sua oferta educativa a partir da Cultura, do Esporte Educacional e do Multiletramento, entendendo-as em suas múltiplas potências e caminhos de abordagem. Ao desenvolver práticas educativas orientadas por essas linguagens, a Estação Conhecimento de Arari busca promover aprendizagens significativas em suas crianças e adolescentes, contribuindo para o seu desenvolvimento nos âmbitos intelectual, físico, emocional, cultural e social. Seis aprendizagens norteiam as práticas da organização.

1. Repertório cultural

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

2. Cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, suas identidades, suas culturas e suas potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

3. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências,

incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

4. Desenvolvimento corporal e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

5. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

6. Participação e protagonismo social

Participar de atividades que extrapolam os âmbitos de seus interesses individuais e familiares e que podem ter como espaço os diversos âmbitos da vida comunitária; associações, coletivos, grupos de cultura, igreja, clubes e compreender a relevância deste tipo de participação para o desenvolvimento da sociedade.

Currículo EC Arari

Com base nas premissas e diretrizes estabelecidas no PPP, a Estação Conhecimento de Arari desenha seu currículo, repensando os tempos (ciclos e duração das atividades), espaços, agrupamentos dos educandos, aprendizagens, intencionalidade pedagógica e métodos de avaliação que estruturam a organização.

Programas

Para que as crianças e adolescentes possam desenvolver as aprendizagens propostas pela EC é necessário intencionalidade pedagógica e mediação por parte dos educadores. Na EC Arari, isso se dá a partir da organização em três programas que, de forma integrada, contribuem para colocá-las em ação. São eles:



Programa de Cultura

A cultura é essencial para o desenvolvimento humano, pois abrange todas as expressões materiais e não materiais de um povo, bem como os processos através dos quais são comunicadas, transmitidas e compartilhadas as diferentes formas de ser, estar, fazer e se expressar dos sujeitos e suas comunidade. Ela envolve, portanto, as manifestações e os processos sociais, éticos, intelectuais, científicos e artísticos de uma determinada população, sendo fundamental para definir aquilo que nos torna humanos.

Na EC Arari, o Programa de Cultura é resultado de uma visão que articula as diferentes linguagens e produções artístico-culturais para promover aprendizagens. Com destaque para a cultura maranhense e arariense, o programa reconhece e valoriza as manifestações locais, como é o caso do bumba boi, tambor de crioula, tambor de mina, cacuriá, dança do caroço, cordão de Reis e as tradicionais festividades juninas. Essas produções culturais estão presentes na vida das crianças, adolescentes e jovens da EC e são experienciadas a partir das histórias, da língua falada, das crenças, danças, vestuários, costumes, por meio da culinária, do artesanato, da literatura, das festas tradicionais, dentre outras expressões.

Entendendo que esses elementos são essenciais para a vinculação dos sujeitos com seus territórios, gerando pertencimento e identificação, a EC compreende que é seu papel fomentar que as novas gerações acessem esse repertório, podendo transformá-lo de acordo com as novas realidades e contextos que vivenciam. Também compreende-se ser fundamental poder relacionar esse repertório cultural local com a cultura global, articulando discussões que fortaleçam o olhar crítico e consciente acerca dos fenômenos atuais.

O Programa de Cultura assume, portanto, o compromisso de desenvolver processos educativos e interações que promovam a integração entre linguagens, a criatividade, a invenção, a imaginação, a articulação entre ética e estética, simbólico e concreto, a valorização das culturas infantis e juvenis, a sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades. Tal programa possibilita ainda que suas práticas ocupem e ambientem os espaços da EC, dando lugar aos saberes e conhecimentos do seu entorno.

O programa desenvolve esta aprendizagem a partir da(o):

1

Repertório cultural

vivência e reflexão sobre a diversidade cultural existente no Mundo, no Brasil, no Maranhão e em Arari

valorização dos saberes locais e regionais

ampliação do repertório relativo às diversas produções artístico-culturais de diferentes épocas, lugares e grupos sociais

reconhecimento das identidades dos sujeitos e dos territórios

investigação e valorização do brincar como cultura

2

Cooperação

acolhimento e valorização da diversidade

criação e desenvolvimento coletivo e colaborativo nas diferentes linguagens artísticas

experimentação e composição cênica, coreográfica e musical em grupo

análise e exploração coletiva de diferentes linguagens artísticas

valorização e reconhecimento das diversas manifestações locais e regionais possibilitando a participação e apoio aos grupos de cultura do território

3

Pensamento crítico e criativo

identificação e manipulação de diferentes recursos e tecnologias para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

compreensão acerca dos diversos tipos de cultura existentes a partir da observação, pesquisa e experimentação sobre as manifestações estéticas, poéticas e artísticas

reconhecimento e análise da produção artística como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos

investigação dos modos de criação, produção, divulgação e circulação de obras musicais, teatrais, do audiovisual e da dança

pesquisa e investigação acerca das diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.) e reconhecimento e apreciação de artistas de diferentes épocas e linguagens

1



PROGRAMA DE CULTURA

3



PROGRAMA DE CULTURA



Desenvolvimento corporal e autocuidado

experimentação e exploração de movimentos

análise e investigação do corpo no espaço

experimentação de gestos e construções corporais e vocais

identificação e compreensão acerca das atitudes, desejos, emoções e sentimentos

compreensão de hábitos corporais e suas relação com as culturas

Responsabilidade e cidadania

incentivo ao respeito às diversidades e identidades

cuidado e empatia com as diversas formas de manifestação cultural

promoção de princípios éticos

fomento à responsabilidade individual e coletiva

valorização do diálogo intergeracional

Participação e protagonismo social

fomento à criação de grupos de valorização e preservação da cultura local e promoção dos direitos humanos

conscientização sobre a relevância do patrimônio cultural material e imaterial

fomento à criação de espetáculos, autos, peças e intervenções artísticas que questionem os desafios contemporâneos

compreensão da arte e da cultura como forma de manifestação social e política

capacidade de articulação em rede para valorização da cultura produzida localmente



Programa de Esporte Educacional

Orientado pela Carta Internacional de Educação Física e Esporte da Organização para a Educação, a Ciência e a Cultura das Nações Unidas (Unesco), publicada em 1978, o programa Esporte Educacional da EC Arari compreende que o acesso à educação física, à atividade física e ao esporte são um direito fundamental para todas e todos.

Rompendo com a lógica que preconiza o rendimento ou alto rendimento, a EC Arari desenvolve práticas que têm como objetivo o desenvolvimento integral de suas crianças e adolescentes, apoiando sua formação cidadã. Nessa perspectiva, a instituição busca contemplar as necessidades e características pessoais dos praticantes de atividades físicas, além das condições culturais, socioeconômicas e climáticas que os cercam.

É o caso das manifestações do esporte e movimentos corporais maranhenses que, ao serem reconhecidos e valorizados pela EC, podem ser vivenciados e

preservados como forma de promoção da saúde, da cultura, das distintas formas de lazer e da busca por qualidade de vida.

Com foco na inclusão social, o itinerário formativo do programa permite a adaptação de regras, estruturas, espaços e gestos motores, dando lugar aos jogos, danças, brincadeiras, expressões corporais, modalidades esportivas, ginásticas e práticas corporais na natureza. Integram o percurso, a participação em festivais, passeios, torneios, palestras e oficinas.

Dando vida à infraestrutura da EC Arari, o programa busca apropriar-se de todo o espaço físico da organização, com destaque para o campo de futebol, pista de atletismo, piscina e campo de areia.

Ao atuar com o Esporte Educacional, a EC Arari reafirma seu compromisso com a superação das vulnerabilidades do território, atuando na prevenção de doenças crônicas, na promoção da saúde e da qualidade de vida, estimulando a autonomia, a colaboração e o respeito às diversidades.

O programa desenvolve esta aprendizagem a partir da(o):

1

Repertório cultural

identificação e reconhecimento das diversas manifestações corporais

experimentação e recriação de diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular

valorização do repertório dos jogos e brincadeiras que permeiam as infâncias e juventudes

identificação, reconhecimento e experimentação das práticas esportivas locais (como os esportes praticados no rio)

conhecimento das regras e fundamentos históricos ligados aos esportes

2

Cooperação

experimentação e desenvolvimento de jogos cooperativos

valorização das diversidades e respeito às singularidades

estímulo ao trabalho coletivo, colaborativo e comunitário

desenvolvimento de estratégias para a resolução de conflitos e atingir objetivos comuns

reconhecimento dos próprios limites e das estruturas pré-concebidas ou impostas socialmente para tomada de decisão coletiva

3

Pensamento crítico e criativo

planejamento e formulação de estratégias para resolver problemas e desafios

formulação e proposição de regras para as diferentes práticas esportivas e compressão de como e por quais motivos elas foram estabelecidas

identificação dos elementos constitutivos dos jogos, brincadeiras e esportes

compreensão do esporte como prática social, cultural e histórica

valorização do aprender jogando, jogar junto e do jogar para aprender em detrimento da hipercompetitividade

1



PROGRAMA DE ESPORTE EDUCACIONAL

2

3



PROGRAMA DE ESPORTE EDUCACIONAL



Desenvolvimento corporal e autocuidado

- desenvolvimento da atenção, concentração e flexibilidade física e emocional
- compreensão e desenvolvimento de limites do corpo
- estímulo à prevenção de doenças e à promoção de estilos de vida e hábitos alimentares saudáveis
- identificação de riscos e observação de normas de segurança para si e para o outro
- compreensão acerca dos hábitos de higiene corporal

Responsabilidade e cidadania

- incentivo ao respeito às diversidades e identidades partindo do princípio da inclusão
- fomento à responsabilidade individual e coletiva
- entendimento do esporte como um direito fundamental de todas as pessoas
- estímulo à autonomia
- promoção de princípios éticos e consciência dos compromissos coletivos

Participação e protagonismo social

- colaboração e criação de grupos para práticas esportivas ou de apoio como torcidas, apoio e produção
- discussão acerca dos estereótipos e preconceitos nos esportes
- compreensão do esporte como caminho para promoção social
- fomento à tomada de decisão coletiva com objetivos que beneficiem todos os participantes
- compreensão, criação e adaptação de regras, visando a inclusão



Programa de Multiletramento

A demanda contemporânea por diversas formas de comunicação e letramento, reflexo das mudanças sociais e tecnológicas recentes, torna necessário o conhecimento sobre como articular a linguagem para além da escrita, aproximando-se da imagem (estática e em movimento), da fala, das tecnologias, dos áudios e de outras modalidades para compreender o mundo. Nesse cenário, ampliam-se e diversificam-se não só as maneiras de disponibilizar e compartilhar informações e conhecimentos, mas também as formas de lê-los e produzi-los.

A EC Arari, comprometida com uma formação para o século 21, estrutura um programa com foco nos multiletramentos, levando em conta a multiplicidade cultural e de textos presentes nas vidas de suas crianças e adolescentes hoje. Buscando ampliar a capacidade de assimilação das diversas linguagens,

as práticas pedagógicas permitem aos educandos sair da funcionalidade do uso da língua para converterem-se em leitores críticos, criadores de sentido e transformadores das informações que recebem.

Para o contexto de Arari, propiciar às crianças e adolescentes acesso à múltiplas linguagens é um caminho fundamental para a superação das desigualdades. O acesso ao livro e à literatura, às múltiplas linguagens, mídias e tecnologias presentes em nossa sociedade são disparadores de processos de investigação, pesquisa, elaboração, transformação de ideias e objetos e fomentam a cultura do fazer (cultura maker), elementos essenciais para que a inovação aconteça.

Favorecem as propostas e abordagens do programa, a sala de leitura com seu acervo literário, e o laboratório digital, espaços que se configuram como ambientes de aprendizagem, criação, colaboração e experimentação permanentes na EC.

O programa desenvolve esta aprendizagem a partir da(o):

1

Repertório cultural

valorização da cultura do faça você mesmo - movimento maker

reconhecimento e valorização de autores regionais

compreensão e utilização dos saberes e recursos locais para desenvolvimento de projetos em diferentes linguagens

compreensão, análise e capacidade de inter relação entre os diferentes tipos de linguagem

valorização da oralidade, das histórias e narrativas locais

2

Cooperação

entendimento de que soluções para problemas complexos exigem trabalho em equipe, uso de diversas linguagens e campos do conhecimento

valorização da participação para atingir objetivos comuns

comprometimento com as etapas de realização das pesquisas e projetos

capacidade de trabalhar em equipe reconhecendo e valorizando as diversidades

estabelecimento de vínculos para realização de trabalhos colaborativos em equipe

3

Pensamento crítico e criativo

identificação, análise e distinção dos diferentes gêneros textuais

exploração e prototipação de ideias criativas e inovadoras

produção de narrativas usando recursos adequados ao discurso, gênero, suporte, destinatário e ao objetivo da interação

diferenciação entre fato de opinião

reconhecimento e uso dos diversos tipos de tecnologias analógicas e digitais

compreensão e análise de novas formas de ler e escrever códigos, sinais verbais e não verbais como, por exemplo, imagens e desenhos no suporte digital





PROGRAMA DE MULTILETRAMENTO

4

4

5

5

6

6

Desenvolvimento corporal e autocuidado

capacidade de lidar com incertezas e imprevisibilidades

compreensão da relação corpo e mente como potencial para criação e experimentação

mobilização de desejos, afetos e emoções no desenvolvimento de projetos e atividades

identificação e respeito aos tempos de cada um e do todo para construção de conhecimento e criações

compreensão das subjetividades para construção do conhecimento

Responsabilidade e cidadania

fomento à responsabilidade individual e coletiva para atingir os resultados do projetos

reconhecimento da função social de gêneros do domínio midiático e das tecnologias (programação)

conscientização sobre a utilização de recursos e materiais

desenvolvimento de criações e soluções para superação dos desafios e vulnerabilidades do território e potencialização das riquezas

uso ético e responsável dos meios de comunicação e das formas de expressão

Participação e protagonismo social

fomento a conduta ativa ao interagir e se conectar com o mundo

promoção de diversas formas de participação social

fomento à tomada de decisão coletiva com objetivos que beneficiem todos os participantes

capacidade de debater com argumentos e comunicar ideias

compartilhamento de dados e transparência

Estratégias Pedagógicas

A EC Arari organiza-se em torno de modalidades organizativas, a saber: atividades permanentes, sequências didáticas, projetos e atividades independentes.

As atividades permanentes são aquelas realizadas diariamente, criando hábitos nos educandos. As sequências didáticas promovem continuidade no desenvolvimento das aprendizagens. Os projetos envolvem os educandos com tarefas e desafios para desenvolver um produto, alinhado às demandas locais. As atividades independentes são aquelas que acontecem de forma extraordinária, como eventos e celebrações.

Como forma de integrar e contextualizar as aprendizagens, cada programa possui uma modalidade específica de atuação e participa de um projeto integrador que visa colocar em prática os conhecimentos produzidos a partir dos programas. Além disso, a EC conta com o Projeto de Vida, prática realizada com os adolescentes e jovens que frequentam a instituição, com instâncias de participação e atuação em rede.

Articuladas, as estratégias pedagógicas visam o promover a inclusão social de crianças, adolescentes e famílias em situação de vulnerabilidade social, por meio da educação integral, contribuindo com a formação cidadã dessa população.



Projetos

O Programa de Cultura e o Programa de Multiletramento da EC Arari utilizam como modalidade organizativa o projeto, que estrutura-se a partir de situações problemas levantadas durante rodas de conversa, investigação e pesquisa no território.

Organizados em etapas de implementação, que ocorrem ao longo do semestre com atividades para cada faixa etária e também para grupos heterogêneos, os projetos visam a elaboração de um produto final ou estruturam uma culminância. Com foco no processo, os educadores dos programas dedicam especial atenção às aprendizagens e às práticas ativas e colaborativas que se dão entre crianças e adolescentes.

Protagonistas do processo de construção dos projetos, os educandos e educandas têm a possibilidade de exercitar a autonomia, o espírito crítico, a criação e a investigação, articulando diversos conteúdos e práticas, tendo os saberes locais como potencializadores.



Sequência didática

Esta modalidade é utilizada predominantemente pelo Programa de Esporte Educacional e trata-se de um conjunto de propostas com ordem crescente de dificuldade da aprendizagem. Cada passo permite que o próximo seja realizado. As sequências didáticas são organizadas em planos de atividade e compõem um semestre.

Nesta modalidade organizativa, os educadores planejam em função dos conhecimentos e das aprendizagens que querem desenvolver, considerando os tempos necessários e as singularidades de quem aprende.

No programa de Esporte Educacional as sequências são propostas a partir de indicações da BNCC - Base Nacional Comum Curricular no que condiz à Educação Física e de um banco de práticas criado pelos próprios educadores, cujo objetivo é contemplar os diferentes níveis de desenvolvimento dos educandos e suas faixas etárias.



Projeto Integrador

Como forma de articular os conhecimentos, as faixas etárias e as linguagens promovidas pela EC Arari, a cada semestre, um projeto integrador é colocado em curso, mobilizando todo o equipamento.

A estruturação do semestre em torno de um projeto permite que toda a organização — educandos, educadores, colaboradores e familiares — tenha um objetivo comum sobre o qual se debruçar, realizando distintas tarefas e investigações, buscando sucessivamente vencer os desafios que se apresentam.

O Projeto Integrador envolve as diferentes áreas do conhecimento, integra os programas e estimula o desenvolvimento das aprendizagens propostas no currículo. Levando em consideração as demandas do território em que está inserida a EC Arari, a equipe define com os educandos um tema gerador, uma questão norteadora e um produto final, que consolida o percurso de aprendizagem.



Atividades permanentes

Trata-se de um trabalho regular, diário, semanal ou quinzenal que busca criar familiaridade com determinado assunto ou rotina, constituindo atitudes e desenvolvendo hábitos.

Na EC de Arari, destaca-se como atividade permanente a Acolhida, realizada diariamente após a chegada dos educandos. Esta prática é de responsabilidade de todos os colaboradores da EC que se revezam na mediação. Os responsáveis pela acolhida, por vezes, convocam os educandos para realizá-la. Na acolhida, os educandos são convidados a interagir entre eles a partir de dinâmicas de integração, contação de histórias, cantigas, danças ou jogos cooperativos.

Destaca-se que a Acolhida é inspirada e retoma a ideia da Chegança, momento tradicional em festejos populares maranhenses. A Chegança é repleta de alegria e os educandos são convidados a estar por inteiro e confortáveis no espaço EC para que possam se dedicar aos aprendizados do dia. Na Chegança, todos brincam em pé de igualdade e expressam sua corporeidade.



Atividades independentes

São situações ocasionais em que algum conteúdo significativo é trabalhado sem que tenha relação direta com o que está sendo desenvolvido nas outras atividades

ou projetos. Na EC Arari, as atividades independentes geralmente ocorrem em função de parcerias com a rede municipal de educação ou outros setores da prefeitura. É o caso da participação em atividades do município, das visitas das escolas municipais à EC ou a outras agendas relacionadas às datas comemorativas. As atividades independentes nunca poderão comprometer os processos de aprendizagem em curso nos programas e nas demais estratégias pedagógicas.



Projeto de vida

Como estratégia pedagógica, voltada especialmente aos adolescentes e jovens, a EC Arari desenvolve o Projeto de Vida. Trata-se de uma ação coordenada pela equipe multidisciplinar, em parceria com os programas. Nesta prática, o atendimento psicossocial e o acompanhamento pedagógico são fundamentais, uma vez que se almeja apoiar e fortalecer no educando as capacidades de escolha.

Na EC Arari, o Projeto de Vida visa a construção de um portfólio composto por 4 fases:

- 1.** Apropriação do tema, com rodas de conversa, filmes, estudos e palestras com convidados.
- 2.** Elaboração do portfólio (o que eu quero e o que a sociedade espera de mim, de onde eu venho - qual é meu território e minhas raízes, para onde vou - quais caminhos percorrer, que jovem eu quero ser - quais as minhas certezas, dúvidas e anseios, qual o papel da EC na minha vida, onde eu cheguei e o que eu aprendi nesse processo).

- 3.** Apresentação e acompanhamento do portfólio por profissionais da EC.
- 4.** Realização de práticas dos programas da EC vinculadas aos projetos de vida.

Além disso, o Projeto de Vida da EC de Arari conta com duas outras frentes de atuação fundamentais: a aproximação da família, abordando o seu papel nesse processo; e a formação continuada com os educadores da EC, com temas e questões pertinentes ao contexto dos jovens de Arari.

O Projeto de Vida visa estimular as aprendizagens de repertório cultural, cooperação, pensamento crítico e criativo, desenvolvimento corporal e autocuidado, responsabilidade e cidadania, participação e protagonismo social, criando estratégias para que os jovens reflitam e planejem, com o apoio da EC, diversos aspectos de seu percurso pessoal, familiar, formativo, cidadão e profissional.



Instâncias de participação

A EC Arari conta com duas instâncias de participação que fomentam o engajamento dos educandos e de seus familiares com o processo educativo: o Conselho de Famílias e a Prefeitura da EC. São instâncias acompanhadas pela equipe multidisciplinar e que compõem as estratégias pedagógicas da EC, visando a gestão democrática.

Conselho de famílias: representado por dois responsáveis de crianças/adolescentes educandos da EC Arari, democraticamente eleitos pelas famílias. Seu papel é acompanhar as ações educativas desenvolvidas pela EC Arari, identificar problemas e alternativas para

melhoria dos serviços, colaborar nas tomadas de decisões relativas às ações pedagógicas, administrativas e financeiras e acompanhar os serviços ofertados, garantindo a legitimidade das ações.

Prefeitura da EC: instância de participação formada por crianças e adolescentes que ocupam os cargos de prefeito(a), vice-prefeito(a) e secretários. Os participantes da prefeitura têm como papel representar todos os (as) educandos (as), funcionando como uma ponte entre estes, a gestão e os programas da EC. A Prefeitura da EC visa fortalecer o protagonismo juvenil.



Articulação em rede

Ancorada nos conceitos de Educação Integral e Territórios Educativos, para cumprimento de sua missão, a EC Arari tem como estratégia a articulação e mobilização de redes que possam apoiar o desenvolvimento das aprendizagens e fortalecer os direitos das crianças, adolescentes e famílias atendidas.

Tais articulações com instituições, escolas, serviços, agentes e sujeitos do território materializam-se através da participação ativa dos mesmos no cotidiano da EC, trazendo para as atividades pedagógicas os conhecimentos e os saberes produzidos nas comunidades. Também se expressa a partir da representação da própria EC em conselhos e demais espaços de elaboração, implementação e monitoramento de políticas públicas que contribuem para a proteção social do público atendido.

Articular redes exige da EC Arari diálogo permanente com a comunidade em prol de um objetivo comum: o desenvolvimento integral das crianças e adolescentes ararienses. É em torno desta causa que a EC mobiliza e integra os diferentes atores locais, estabelecendo estratégias conjuntas para a superação das vulnerabilidades e para garantia de uma vida plena aos seus educandos.

Agrupamentos

Os programas da EC Arari contemplam grupos multietários, reconhecendo a diversidade de tempos e formas de aprender. Atualmente, a oferta pedagógica da organização está organizada para atender a 4 grupos, sendo eles:

Semear: 4 a 6 anos

Germinar: 7 a 10 anos

Desenvolver: 11 a 15 anos

Florescer: 15 a 18 anos

Embora reflita os ciclos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças e adolescentes, essa organização não é estanque e pode variar de acordo com as singularidades dos educandos, bem como suas demandas. É importante destacar que há também práticas organizadas a partir de grupos de interesse, como projetos, oficinas da equipe Multidisciplinar e Projeto Integrador.

Atendimento



Planejamento da Equipe



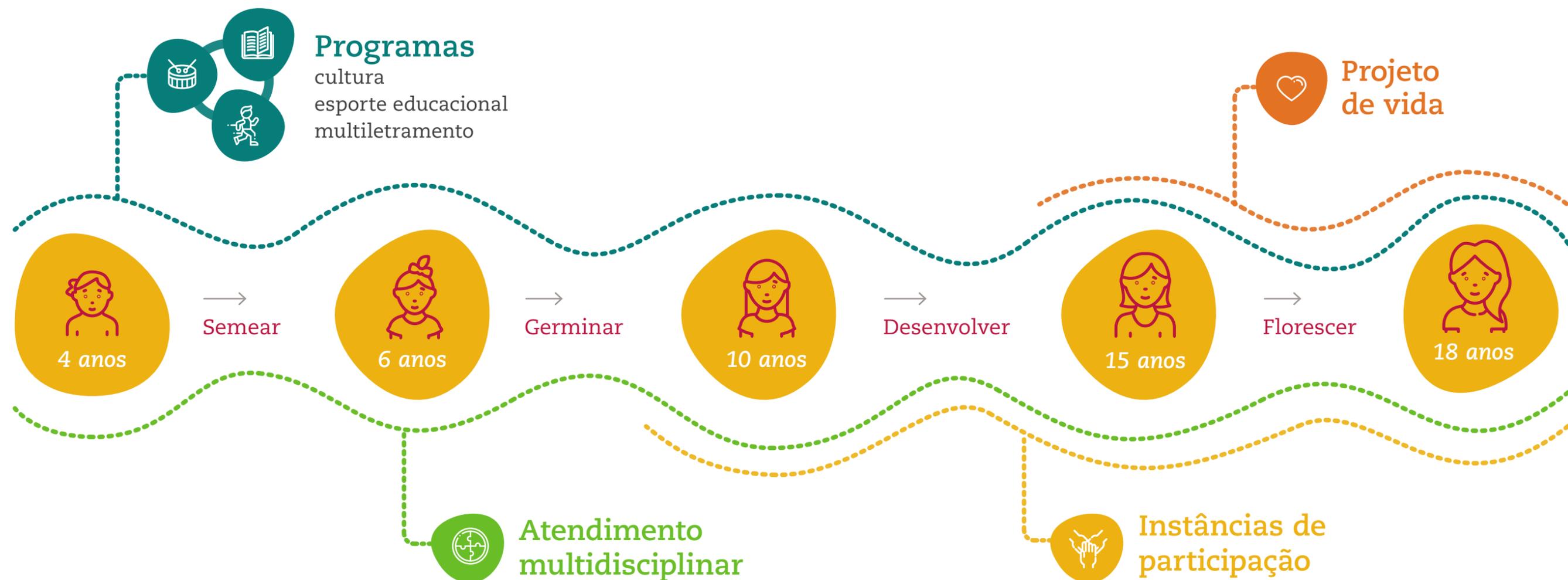
Plano Anual



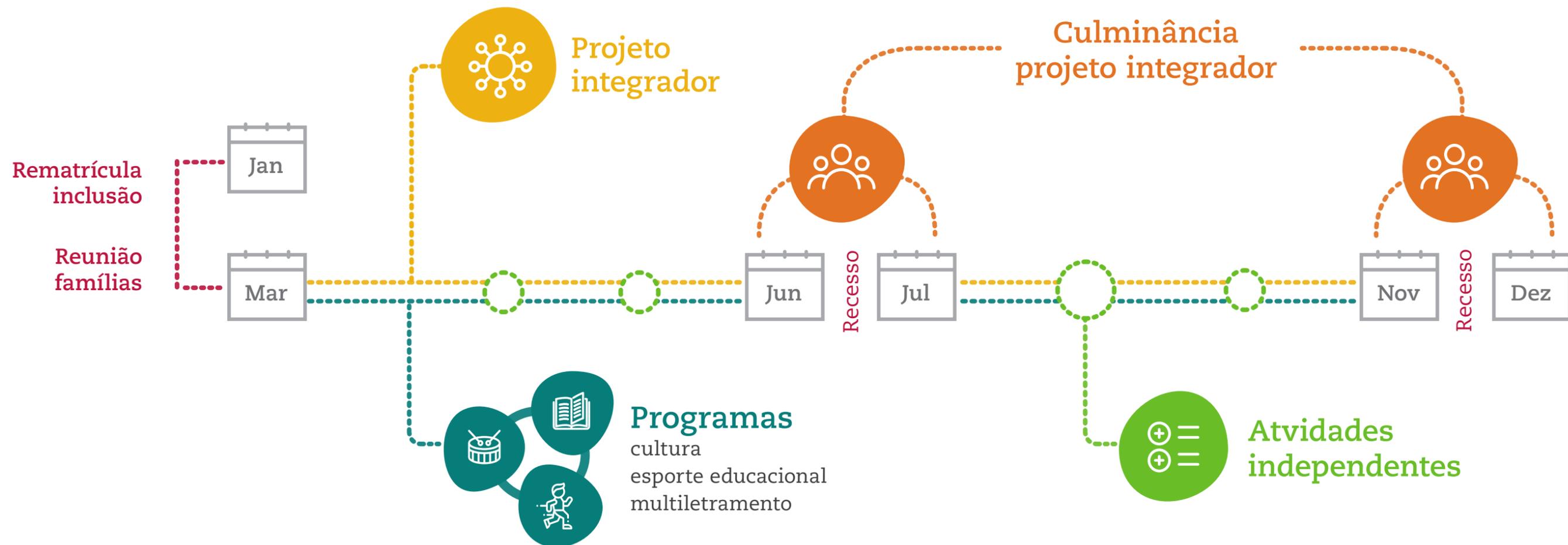
Atualização Bimestral



Acompanhamento Semanal



Jornada **anual** dos educandos



Jornada **semanal** dos educandos

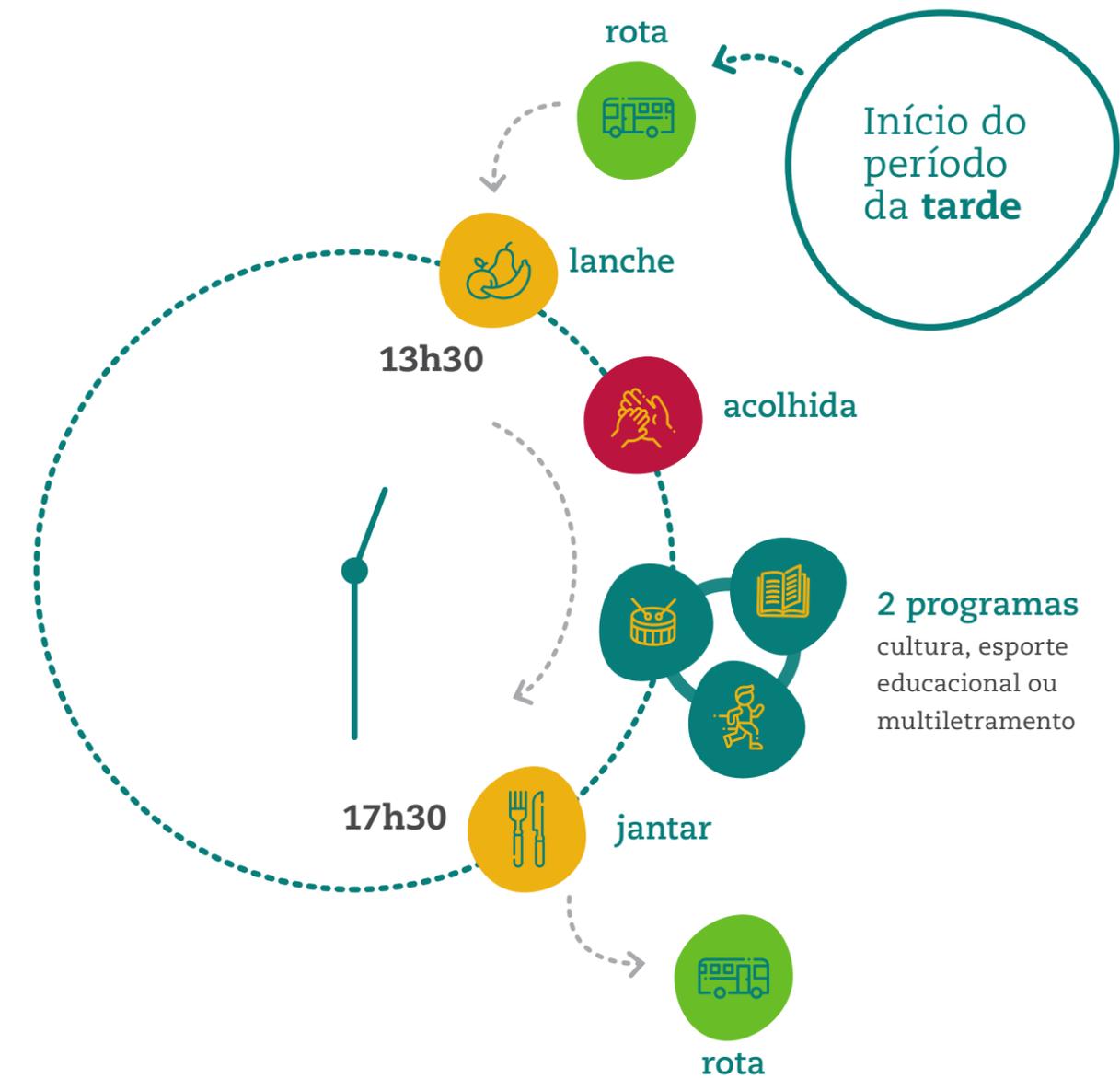
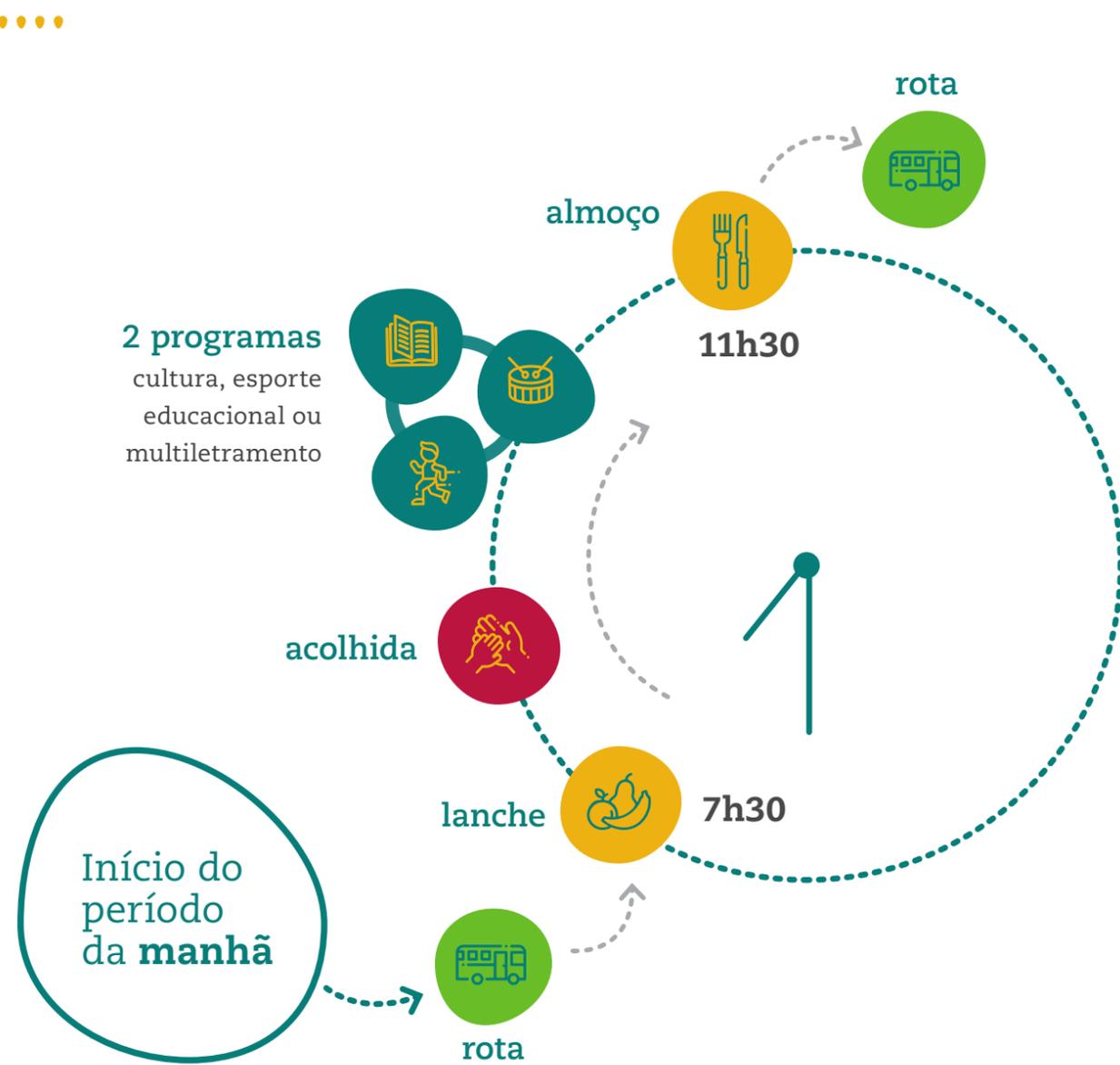


Grupo 1	
Seg	_ cultura _ esporte educacional
Ter	_ multiletramento _ cultura
Qua	_ multiletramento _ esporte educacional
Qui	projeto integrador

Grupo 2	
Seg	_ multiletramento _ cultura
Ter	_ esporte educacional _ multiletramento
Qua	_ cultura _ esporte educacional
Qui	projeto integrador

Grupo 3	
Seg	_ esporte educacional _ multiletramento
Ter	_ cultura _ esporte educacional
Qua	_ multiletramento _ cultura
Qui	projeto integrador

Jornada **diária** dos educandos



Avaliação



Resultado do
Projeto Integrador



Registros
Pedagógicos
Programas



Acompanhamento
Multidisciplinar



02 Banco de Práticas



O **Baú de Práticas Pedagógicas** integra o Currículo da EC Arari e tem como objetivo fornecer subsídios, ferramentas e orientações que possam embasar a cocriação de práticas pedagógicas alinhadas às diretrizes do Projeto Político Pedagógico.

Ao todo, compõem o baú 107 práticas de referência, sistematizadas a partir de experiências concretas, realizadas por instituições educativas que atuam nos campos da cultura, esporte educacional e multiletramento e na promoção do desenvolvimento integral de crianças e jovens. Além disso, estão presentes práticas pedagógicas já realizadas pelos educadores da EC Arari.

As práticas selecionadas reconhecem o contexto de vida, assumem objetivos de aprendizagem e os articulam aos saberes e potenciais educativos do território onde a EC se localiza. Esse acervo é um instrumento de trabalho dinâmico, que se amplia à medida que os educadores e educadoras avançam em suas pesquisas e práticas diárias.

A seguir, são apresentadas **10 práticas** desenvolvidas em cada programa:



- A ginga de cada um
- Chegança: Saudação na Capoeira
- Dinâmica da Música
- Fonte da Vinhaça
- História da Serpente
- Mapa afetivo da vizinhança
- Mapa Identitário
- Sons
- Teia de Cultura
- Um Desenho, uma história

- Eu te guio
- Futebol misto de mãos dadas
- Garrafa PET
- Handfut
- Mãe da Rua
- Oficina de gênero
- Pique lixinho
- Resta Um Solidário
- Rua de lazer
- Zerinho

- Caçar bugigangas
- Comedouro para Passarinhos
- Dentro do dentro...
- Entrevista com a natureza
- Imprensa jovem
- Lições da árvore
- Para quê servem as caixas?
- Robô Come Pimenta
- Salão de jogos
- Tecnologia: e eu com isso?

Práticas de Cultura

A ginga de cada um

Em roda, os participantes refletem sobre o significado das palavras “equilíbrio”, “vontade” e “ginga”.

Inicia-se com o grito guerreiro de saudação da Capoeira em forma de “lê”. Todos em pé, com os pés juntos, de olhos fechados e ouvindo uma música de Capoeira, refletem sobre a palavra “equilíbrio”. Ainda de olhos fechados, afastam-se os pés para refletir quais das duas posições promovem um melhor equilíbrio. Em seguida, reflete-se sobre a palavra “vontade”. Qual a vontade que dá, ao ouvir a música da Capoeira? Temos vontade de nos mexer, tirar o pé do chão, não ficar mais parados? Esse é a ginga interna se manifestando: a ginga de cada um. A roda é desfeita e o grupo se divide em duplas, nas quais cada participante colocará um pregador de roupa em sua camisa e o parceiro(a) da dupla se esforçará para se apoderar do objeto. Cada um exercita sua mandinga - feitiço, hipnose - para tentar ludibriar o outro e surpreendê-lo e pegar o pregador. Podem ser trocadas as duplas. Ao final, retorna-se à roda, cada um refletindo sobre sua específica ginga. Encerra-se com o grito guerreiro coletivo “lê!” da Capoeira.

Faixa etária: Livre

Chegança: Saudação na Capoeira

Diversos instrumentos de mão (reco-reco, caxixis, triângulo, maracás, matracas de bumba meu boi, tamborim, etc - alguns deles utilizados no universo da Capoeira e outros não) são dispostos no centro de um roda. Juntos, todos são convidados a fazer o grito guerreiro “lê!” de saudação na Capoeira. Cada participante é convidado a pegar um instrumento e tocar no ritmo, com os quais poderão cantar cantos como “Quem vem lá sou eu” e “Camugerê como tá, como tá?”. São jogos de improviso. Pode errar? Claro que sim! O importante é se arriscar.

Faixa etária: Livre

Dinâmica da Música

Em roda, o grupo estabelece um pulso musical comum, com os pés. O educador em seguida conduz uma série de exercícios rítmicos e melódicos extraídos da música popular, realizados principalmente pelas palmas das mãos e vozes. O exercício contribui para o desenvolvimento do ritmo, da melodia, improviso de células rítmicas e marcação de tempo musical

Faixa etária: Livre

Fonte da Vinhaça

Em roda, os participantes cantam os versos abaixo. Um de cada vez, deve escolher uma profissão ou ofício (lavadeira, garimpeiro, professor etc.) e realizar um gesto que o represente. Quando o grupo cita uma profissão e diz “faz assim”, todos imitam os gestos do profissional.

“Lá na fonte da Vinhaça,/ Todo mundo passa

Lá na fonte da Vinhaça,/ Todo mundo passa

A (nome da profissão/ofício) faz assim

A (nome da profissão/ofício) faz assim

Assim, assim/ Assim, assim”

Faixa etária: Semear e Germinar

História da Serpente

Um participante é escolhido para ser a serpente que procura pedaços do seu rabo. Ele começa a cantar a música abaixo e chama os outros participantes para formar uma fila atrás de si, formando o rabo da serpente. Para formar o rabo, no entanto, quem é chamado deve passar por baixo das pernas de quem já está na fila, até o final.

“Esta é a história da serpente
Que desceu do morro para procurar
Um pedacinho do seu rabo
Você também, você também
Faz parte desse rabão”

Faixa etária: Livre

Mapa afetivo da vizinhança

Em um mesmo papel, cada membro da família desenha os espaços que costuma frequentar no bairro. A casa do vizinho, a vendinha, a padaria, o campinho, uma praça, a biblioteca. Os participantes são estimulados a desenhar todos os lugares que os fazem sentir acolhidos, traçar caminhos por entre esses lugares, formando o mapa afetivo do bairro (que retrata como a família se relaciona e interage com o território). O mapa também pode ser feito somente com os educandos, ou educadores, funcionários, ou todos juntos. Cada conjunto resultará em um mapa diferente para o mesmo bairro. O mapa pode ser produzido em um único período ou ao longo do tempo.

Faixa etária: Livre

Mapa Identitário

A partir de objetos do dia a dia, como um colar pendurado no pescoço ou uma caneta colorida preferida, os participantes discutem o que configura sua “carteira de identidade”. Os objetos trazem por si só memórias e significados que dizem muito a respeito da identidade individual de cada um, mas também são pistas da construção de uma identidade coletiva, de que grupo participamos ou queremos fazer parte. Esse tipo de debate pode ser feito no início ou final da aula, e pode incentivar a expressão das crianças e jovens, gerar protagonismo e manter a sintonia dentro da sala de aula.

Faixa etária: Desenvolver e Florescer

Sons

Em ambiente aberto, cada criança senta em um local confortável, não muito distantes um do outro. De olhos fechados por dois minutos, ficam atentos aos sons do entorno e levantam um dedo cada vez que ouvirem um som novo. Depois, devem descrever entre si os sons que ouviram e refletir a respeito das diferentes percepções, quem ou o que produziram cada som, etc.

Faixa etária: Semear e Germinar

Teia de Cultura

A partir de um trecho do filme “Casa do Maranhão”, inicia-se uma roda de conversa sobre o quanto e o que cada participante conhece das manifestações culturais apresentadas, a fim de trazer seus saberes identitários, suas particularidades e hibridismos (inter-relações entre elas). O diálogo é conduzido para as seguintes questões, projetadas:

– Para vocês, qual seria a relação entre a palavra tradicional e a palavra identidade? – Qual a importância da relação entre educação, território e identidades para vocês?

A partir dessas questões, realiza-se uma roda de diálogo para mostrar a importância das identidades, da valorização dos múltiplos saberes e da cultura tradicional. Após a conversa, é construída uma Teia de Cultura com as principais manifestações culturais identitárias do Maranhão (Caixeiros, Cacuriá, Boi de Santa Fé, Tambor de Criola, Maculelê, Samba de Roda e Capoeira): placas com os nomes das principais manifestações são dispostas no chão e os participantes são convidados a fazer conexões entre uma manifestação e outra, a partir de quatro cores de linha diferentes, onde cada cor representa uma linha de con-

xão (religiosidade, instrumentos, origens e movimentos corporais/dança). Cada um tem a sua vez de escolher uma das linhas de conexão e fazer uma ligação, falando um pouco sobre o que o levou a estabelecer a conexão entre duas das manifestações populares. A Teia pode ser feita mais de uma vez com o mesmo grupo, identificando-se mudanças de percepção e novas conexões.

Faixa etária: Florescer

Um Desenho, uma história

Cada participante (crianças e adultos) fazem um desenho livre, com o material que houver disponível. Depois, em família, cada um apresenta o seu desenho ou colagem, e conta a história que imaginou a partir da imagem. Esta atividade colabora para que crianças e adultos coloquem para fora seus sentimentos e compartilhem pensamentos. Também podem ser incentivados a criar uma história coletiva, tentando juntar o desenho de todos, como se cada um fosse uma cena.

Faixa etária: Livre

Práticas de Esporte Educacional

Eu te guio

No espaço destinado à atividade, é organizado um percurso com obstáculos na sequência: cones, amarelinha, barreiras. O grupo se divide em duplas, sendo que em cada uma haverá um guia e um cego. O guia irá conduzir, através da fala, o companheiro que estiver de olhos vendados ao longo do trajeto. O cego estará segurando uma raquete com uma bola em cima, para ser equilibrada durante todo o percurso.

Faixa etária: Florescer

Futebol misto de mãos dadas

O grupo é dividido em equipes mistas organizadas em duplas (um menino e uma menina), compostas por no máximo 4 duplas e um goleiro(a). As duplas deverão estar de mãos dadas durante todo o tempo de jogo, obrigando os alunos e alunas a se organizarem cooperando, para que possam correr atrás da bola ou driblar em direção ao gol de forma harmoniosa. Vence a equipe em que todas as jogadoras e jogadores consigam marcar um gol. Os gols feitos por jogadores(as) que já tenham marcado não valerão e serão considerados falta, dando direito à cobrança de pênalti para a equipe adversária.

Faixa etária: Livre

Garrafa PET

Os participantes são divididos em dois grupos. Cada um recebe uma garrafa PET de 2 litros que fica em pé no chão, representando sua vida, que deve ser protegida. O objetivo do jogo é que um grupo derrube todas as garrafas do outro grupo primeiro. Para proteger a garrafa, o participante não deve encostar nenhuma parte do seu corpo nela, nem ficar de joelhos na frente dela ou impedi-la de cair, caso seja atingida. Quatro bolas de iniciação são utilizadas nessa atividade, sendo que duas entram logo no início do jogo (cada grupo recebe uma bola) e, as outras duas, alguns minutos depois da atividade ter começado. Caso a garrafa caia por qualquer motivo (pelo vento, pela bola ter atingido, pelo amigo ter esbarrado, pelo próprio dono da garrafa ter derrubado), o participante deverá recolher o material, devolver ao responsável pela atividade e ir para o cemitério. O cemitério será a área logo atrás da última demarcação do grupo adversário. Quem estiver nele, também pode tentar derrubar as garrafas do outro time. Para dinamizar a atividade, podem ser fornecidas mais bolas.

Faixa etária: Livre

Handfut

O grupo é dividido em equipes mistas, geralmente com seis integrantes (um no gol e cinco na linha). O objetivo do jogo é marcar gols. Para isso, a bola deverá

passar na mão de três integrantes diferentes até chegar à área do gol (todos poderão caminhar ou correr com a bola em mãos), sendo que o ponto pode ser feito por qualquer parte do corpo, exceto mãos e braços. Após cada gol válido, reinicia-se com a bola no centro, em posse da equipe que sofreu o gol. Novas regras e combinados podem ser feitos com o grupo, a partir da prática frequente da atividade. Ao final dos jogos realiza-se uma roda de conversa para discutir sobre a prática, refletir as atitudes, os pontos positivos e negativos das situações do jogo, e a participação das meninas.

Faixa etária: Livre

Mãe da Rua

O grupo é dividido em duas equipes, cada uma em um espaço lateral da quadra. No meio fica o pegador, “mãe de rua”. O objetivo de ambas as equipes é atravessar para o outro lado da quadra, sem deixar que a mãe da rua os pegue. Caso alguém seja pego, invertem-se as posições (aquele que foi pego, vira a mãe da rua). A brincadeira termina quando todos conseguirem atravessar para outra extremidade da quadra.

Faixa etária: Desenvolver e Florescer

Oficina de gênero

A partir de filipetas com algumas palavras e características escritas, os educandos são convidados a atribuí-las a homens ou mulheres. A atividade é realizada de forma lúdica, com o uso de skates e bambolês. As filipetas estarão dentro dos bambolês, até os quais os educandos terão que ir de skate, ao sinal do educador, de acordo com ordem pré-estabelecida. O educando deverá pegar uma filipeta e, ao ler, vai decidir se tal palavra corresponde ao gênero feminino ou masculino, e colocá-lo ao lado do boneco correspondente, afixado em uma parede, do outro lado do espaço (ir de skate). Depois que todas as características estiverem relacionadas, realizar uma discussão a respeito dos estereótipos de gênero. Inverter as palavras (o que havia sido atribuído a homens, agora se refere a mulheres, e vice-versa) e refletir sobre o que isso significa.

Faixa etária: Desenvolver e Florescer

Pique lixinho

Dentre os participantes, é sorteado um aluno “pegador” que irá gritar um tipo de lixo (Ex.: Lixo orgânico, lixo reciclável de metal, lixo não-reciclável de papel, lixo hospitalar etc.). Os demais alunos, para não serem pegos, deverão falar um lixo de acordo com a categoria e abaixar-se. Caso não diga e seja tocado pelo

pegador, será o próximo pegador da rodada. A atividade também pode ser adaptada com mais pegadores ao mesmo tempo, ou pode ser feita com arremesso de bola pelo pegador, sendo que os demais jogadores podem agarrar e responder. Acertando, devolvem a bola ao pegador.

Faixa etária: Livre

Resta Um Solidário

Sem divisão de equipes, todos os educandos correm livres pelo espaço e tentam permanecer até o final do jogo, sem serem queimados. Ao pegar a bola, a criança tenta queimar alguém (sem andar com a bola nas mãos). Quem for queimado sai do jogo e aguarda na lateral da quadra. No entanto, o jogo possui duas bolas de cores diferentes, sendo que uma delas tem o poder de queimar ou salvar alguém que está queimado fora do jogo. A escolha está nas mãos de quem está na posse da bola. Caso opte por salvar, o educando irá trocar de lugar com quem quer resgatar, dando a bola nas mãos do escolhido(a) para entrar e dar continuidade à partida. Quem for salvo deve pegar a bola e, sem andar, tenta queimar alguém, podendo voltar a correr para o espaço do jogo quando estiver sem a bola nas mãos. Cada um joga tentando

permanecer até o final do jogo, porém refletindo sobre a participação dos demais colegas.

Ao final, realiza-se uma roda de conversa para refletir sobre as atitudes, os pontos positivos e negativos das situações do jogo, dando ênfase nas habilidades sociais percebidas na prática.

Faixa etária: Livre

Rua de lazer

Os educandos organizam-se para promover, periodicamente, a ocupação dos espaços públicos próximos com jogos, brincadeiras, música, etc. Pensam qual será o espaço a ser utilizado, quais atividades serão realizadas, quem irá realizá-las e como divulgar o evento. A Rua de Lazer proporciona um espaço de convivência, onde é possível aprender, expressar ideias, pertencer a diferentes grupos, ser respeitado, respeitar e vivenciar diferentes formas de Esporte e Lazer. Configura-se como ambiente educacional, cultural e social que promove o desenvolvimento de toda a família.

Faixa etária: Livre

Zerinho

Duas pessoas seguram nas pontas de uma corda, rodando-a de cima para baixo, enquanto os demais alunos e alunas devem passar por ela sem tocar ou parar a corda. A dificuldade da brincadeira aumenta com o tempo, com progressão de instruções:

- 1º) Pedir que passem do jeito que conseguirem.
- 2º) Para quem tem mais dificuldade orientar que sigam o movimento da corda.
- 3º) Pedir para que passem em duplas, depois em quartetos.
- 4º) Pedir para que toda a turma passe sem parar a corda.
- 5º) Pedir para passar sem deixar a corda vazia. Toda vez que a corda bater no chão alguém tem que passar.
- 6º) Contar toda vez que a corda bate no chão e propor o desafio de não deixar cordas vazias de acordo com o número de participantes. Corda vazia volta à zero.
- 7º) Aumentar progressivamente o número de passagens sem corda vazia.

Quando o grupo tiver evoluído e passando com facilidade pela corda pode se introduzir o fundamento da condução de bola (basquete, handebol e futebol).

Faixa etária: Livre

Práticas de Multiletramento

Caçar bugigangas

A partir de uma lista, as crianças deverão buscar uma série de elementos pelo entorno. A lista deve estimular a criatividade dos educandos e incentivar a atenção, por exemplo: uma pena, uma semente espalhada pelo vento, um osso, um inseto camuflado, algo felpudo, algo pontiagudo, etc. A atividade pode ser feita individualmente, ou em equipes.

Faixa etária: Livre

Comedouro para Passarinhos

Para atrair passarinhos é necessário uma fruta bem mole (banana, abacate ou mamão, por exemplo), um prato de papel e um pedaço de barbante. O grupo é convidado a preparar comedouros para passarinhos ao ar livre, pendurando pratos com barbantes em árvores. O prato também pode ficar apoiado em cima de um muro. Cada prato deve conter pedaços de fruta e, ao longo do dia, os educando devem observar o que acontece. Apareceram passarinhos? Aproveitem para observá-los. Quantos tipos diferentes vieram? Que cores eles têm? Observem como comem, como ficam parados e como voam. Em seguida, o grupo deve discutir o que foi observado, percebendo padrões, mudanças, etc. A atividade pode durar mais de um dia.

Faixa etária: Germinar e Desenvolver

Dentro do dentro...

Os participantes, em duplas ou grupos, são convidados a pensar sobre o mecanismo de alguns objetos, como o de uma caixinha de música. A reflexão é feita em 3 momentos: 1. Fechado, no qual se imagina como se dá o funcionamento do mecanismo (podem ser utilizados conhecimentos prévios ou criadas hipóteses); 2. Aberto, de forma a identificar as partes, funções e conexões do mecanismo; e 3. Desmontado, em que se separam as partes, evidenciando funções e conexões. Os grupos registram suas reflexões e descobertas em cada etapa, e ao final preparam um cartaz com o processo e compartilhando com os demais a descoberta que mais chamou a atenção. A atividade pode ser complementada por uma apresentação a respeito da história do objeto, seus inventores, fabricantes, comerciantes, etc.

Faixa etária: Desenvolver e Florescer

Entrevista com a natureza

Cada educando é convidado a escolher uma pedra, uma planta, um animal ou outro elemento natural e entrevistá-lo. Deve então imaginar como é sua vida e os tipos de experiências de vida que pode ter tido. Ao entrevistar a natureza,

a criança deve escrever as respostas para suas perguntas, tentando ver a vida do ponto de vista do elemento escolhido. Exemplos de perguntas para pedras, recursos naturais ou plantas: Quantos anos você tem? De onde você veio? Você sempre foi do tamanho que é agora? Como é viver neste lugar em particular? Que mudanças você presenciou em sua vida?

Faixa etária: Livre

Imprensa jovem

A fim de estimular o olhar crítico, a comunicação e ampliar o universo cultural e intelectual dos estudantes, os participantes organizam-se ao longo do ano para cobrir eventos, fazer entrevistas e estudar as mais diversas temáticas, elaborando publicações em formato de boletins, jornais, murais, programas de rádio e vídeos, formando assim uma imprensa jovem. O projeto incentiva o uso de diferentes fontes de informação, promove a inclusão midiática e tecnológica, além de propiciar reflexões sobre a ética e seu uso em ambientes físicos e virtuais.

Faixa etária: Livre

Lições da árvore

Série de atividades que pretendem promover o encontro entre seres humanos e árvores, aprendendo sobre sua existência, contribuições e relações. Ao longo de vários encontros, o educando deverá escolher uma árvore para investigar, descobri-la sensorialmente, identificá-la biologicamente, relacioná-la com manifestações sobre a árvore na literatura e na arte, etc. Todas as observações e descobertas são anotadas no “Diário de Encontros com a Árvore”, dividido em temáticas instigadas pelo educador. A mesma sequência pode ser realizada com outros elementos, como o rio, por exemplo.

Faixa etária: Germinar, Desenvolver e Florescer

Para quem servem as caixas?

Em duplas, os participantes são convidados a procurar no ambiente um objeto que tenha uma caixa como parte. Da observação atenta do objeto, reflete-se sobre a função da caixa no objeto e como está conectada às demais partes, e registram-se as conclusões. Em seguida, todos são convidados a compartilhar o que descobriram sobre o objeto. No momento seguinte, as duplas criam um novo artefato

(apenas um protótipo, esboço tridimensional) em que uma caixa tenha uma função lúdica e montam uma exposição coletiva com as invenções.

Faixa etária: Germinar, Desenvolver e Florescer

Robô Come Pimenta

Em grupos, os participantes são convidados a escrever, da forma mais precisa que puderem, instruções (códigos) para que um robô com uma bisnaguinha com muita geléia de pimenta. Uma pessoa (representando o processador/computador) lerá a instrução que será “enviada” ao robô. O robô (representado pelo educador) executará a tarefa tal qual a instrução recebida, sem interpretação alguma. A situação (geralmente divertida) dá visibilidade às características da linguagem de programação e ao fato de que a tecnologia só executa aquilo que recebe como instrução de um programador, uma fonte a princípio humana. Podem ser realizadas novas rodadas, buscando aprimorar as instruções.

Faixa etária: Germinar, Desenvolver e Florescer

Tecnologia: e eu com isso?

A partir da leitura de contos ou trechos de livros, como “Lolo Barnabé” de Eva Furnari e “Como fazíamos sem” de Bárbara Soalheiro, instiga-se sobre o que é tecnologia e a invenção de inúmeros artefatos que transformam e facilitam a vida das pessoas. Cada participante é convidado a espalhar post-its pelo ambiente, categorizando espontaneamente as coisas que estiverem no entorno com as seguintes cores (não precisa haver consenso):

Verde: Poderíamos viver sem. Desnecessárias;

Vermelho: Não podemos mais viver sem! Imprescindíveis;

Roxo: Deveríamos viver sem. Poderia ser eliminada;

Amarelo: É útil, interessante, mas poderia ser aprimorado. Vamos transformar!

A partir das identificações, é feita uma roda de conversa a respeito e cada um seleciona um objeto para descrever como se relaciona com ele.

Faixa etária: Desenvolver e Florescer

Salão de jogos

A partir de uma temática comum, os educandos serão convidados a criar um jogo analógico, podendo ser adaptado de um jogo existente ou criado do zero: processo de conceituação, pesquisa sobre a temática estudada, elaboração de regras, criação dos componentes, confecção das peças e caixa. Os participantes são divididos em grupos de até quatro pessoas para criação de cada jogo. Ao final do processo, é aberto o “salão de jogos”, em que todos jogam os jogos criados pelos demais grupos. Os jogos podem ficar disponíveis na instituição para serem jogados sempre, ou ficar na casa de seus criadores.

Faixa etária: Livre

03 Instrumentos e Rotinas



Matriz de instrumentos



Compliance

Objetivos:

cumprir os regimentos e normas legais e acompanhar o conjunto de exigências vinculados ao espaço físico, a segurança (predial, saúde dos colaboradores e demais seguros), a estrutura de governança (estatuto, conselho, assembleia de associados) e outras certidões necessárias para que a EC realize sua atuação em conformidade.



Principais instrumentos:

Planilha de acompanhamento | Esta planilha contém - Nome do certificado/certidão/documento, órgão competente, data de vencimento ou atualização, documentos necessários e responsável por realizar a atualização.

Esta planilha possui uma programação automática do Excel que deixa uma célula de status verde, amarela ou vermelha, conforme o prazo de necessidade de atualização dos certificados e certidões chega próximo ao vencimento



Financeiro

Objetivos:

atuar junto com os mantenedores e patrocinadores para a previsão, captação e controle técnico e orçamentário dos projetos e parcerias da EC.



Principais instrumentos:

Calendário de captação | Calendário com as datas de revisão, atualização e captação com cada parceiro financiador

Planilha de acompanhamento orçamentário | Esta planilha contém itens orçado e realizado, permitindo a transparência das informações financeiras de cada projeto. Destaca-se que cada fonte de recurso é vinculado a um centro de custo permitindo a organização financeira e acompanhamento mensal de cada rubrica utilizada.



Departamento pessoal

Objetivos:

contratar e acompanhar e desenvolver cada colaborador da EC.



Principais instrumentos:

Calendário de captação | Organograma | Este instrumento reflete às necessidades pedagógicas da EC, ou seja, está estruturado visando atender a missão da EC de promoção do desenvolvimento das crianças e adolescentes

Plano de cargos e salários | [em implementação] Este plano visa manter a coerência entre a remuneração da equipe em relação ao organograma e superar as distorções em função da contratação por diferentes projetos

Avaliação de desempenho | Realizada anualmente esta avaliação apoia a escolha de colaboradores que irão receber oportunidade de realizar cursos e outras formações financiados pela EC, bem como visa identificar os pontos a desenvolver de cada colaborador/equipe.



Parcerias

Objetivos:

buscar, estabelecer e acompanhar as parcerias com gestão pública, organizações sociais e sociedade civil.



Principais instrumentos:

Calendário de eleições e reuniões | O calendário compartilhado é uma das ferramentas pelas quais as organizações sociais do município divulgam suas ações, encontros e reuniões onde são discutidos objetivos e metas a serem atingidas em conjunto pela rede. Outro instrumental é o calendário com as datas de eleição e de reuniões dos Conselhos Municipais de Arari.



Programas

Objetivos:

planejar, executar e avaliar a proposta pedagógica da EC com foco no desenvolvimento das crianças e adolescentes a partir das seguintes aprendizagens: repertório cultural, cooperação, pensamento crítico e criativo, desenvolvimento corporal e autocuidado, responsabilidade e cidadania e participação e protagonismo social



Principais instrumentos:

Template para planejamento de projetos | Template contendo: Duração, apresentação, justificativa, objetivo geral, objetivos específicos por faixa etária, cronograma de atividades (diárias), formas de culminância, formas de avaliação

Roteiro de sequência didática | Este roteiro contém: Objetivo, aprendizagens a serem desenvolvidas, tempo estimado e formas de avaliação



Template de plano de aula | Este plano possui os seguintes campos: Educador responsável, tempo estimado, espaço, tema da atividade, aprendizagem a ser desenvolvida, se pertence a um projeto ou uma sequência didática, detalhamento da atividade, materiais e tecnologias usados, avaliação

Cronograma de acolhida | Cronograma contendo: nome dos educadores responsáveis pela acolhida, atividade a ser desenvolvida e intencionalidade pedagógica

Banco de práticas | Tabela com práticas de referência, selecionáveis por programas, tempo de execução e idade. Este banco possui um resumo da prática e possibilita que o educador possa usá-la em projetos, sequências didáticas ou em atividades individuais

Agenda de formação continuada | Esta é uma agenda criada com os educadores e possui temas e possíveis convidados para cada encontro formativo

Registros pedagógicos | Ficha de registro do desenvolvimento dos educandos



Atendimento multidisciplinar

Objetivos:

Planejar, executar e avaliar ações que favoreçam a efetivação, promoção e garantia de direitos; Identificar e eliminar barreiras psicossociais, nutricionais e pedagógicas que dificultem o desenvolvimento da aprendizagem de crianças e adolescentes



Principais instrumentos:

Protocolo de inclusão social | Ficha com dados das crianças e famílias e se chegou à EC por demanda espontânea ou encaminhado da rede

Instrumental de avaliação socioeconômica - Protocolo do Serviço Social | Avaliação socioeconômica (padronizado LabECs), dados necessários para compreender a condição de vida das famílias

Relatório de visita domiciliar | Documento com dados que permitam o entendimento da condição de vida as famílias em loco, é preenchida em função da especificidade de cada caso



Template de plano de aula | Relatório Social, Estudo social, Parecer Social | documentos de competência do Assistente Social para conhecer e interpretar a realidade social na qual está inserida a criança ou adolescente, realizar intervenções e encaminhamentos para a rede

Guia de padronização da UAN - Unidade de alimentação e nutrição e manual de boas práticas UAN | documento base de todas as ECs com normas para o funcionamento das UANs e documento específico da EC com boas práticas

Registros de acompanhamento psicológico | Relatório psicológico, registro de atendimento individual/mês, anamnese psicológica, relatório de visita domiciliar e escolar, encaminhamentos internos e para a rede

Livro de registro | Instrumento de uso coletivo para registro de eventos relevantes, envolvendo crianças, adolescentes e famílias, no cotidiano da organização. Objetiva-se manter a equipe informada

Prontuário multidisciplinar | instrumento de uso coletivo para acompanhamento de casos, onde registra-se atendimentos e demais atualizações



Ficha técnica

FUNDAÇÃO VALE

Diretor-executivo de Relações Institucionais, Sustentabilidade e Comunicação

Luiz Eduardo Osorio

Presidência

Hugo Barreto

Gerência

Pâmella De-Cnop

Equipe

Andreia Prestes

Fernanda Fingerl

Marcus Finco

Willman Miranda

VALE

Diretoria Executiva Sustentabilidade, Comunicação e Relações Institucionais

Luiz Eduardo Osorio

Diretoria de Sustentabilidade e Investimento Social

Hugo Barreto

Gerência Executiva de Investimento Social, Cultura e Inovação

Flavia Constant

ASSOCIAÇÃO CIDADE ESCOLA APRENDIZ

Direção Executiva

Natacha Costa

Coordenação Institucional

Paula Patrone

Coordenação de Programas

Raiana Ribeiro

Gestão de Projetos

Dayana Araújo

ESTAÇÃO CONHECIMENTO DE ARARI

Diretor

Pedro Carlos Verde Filho

Educadores

Ana Maria Nunes Da Silva, Antonia Do Carmo Souza Cantanhede, Antonio Carlos Silva, Antonio Mendes Oliveira, Cassia De Fatima Rodrigues Fernandes, Cleyton De Jesus Sousa Pereira, Dalvana Santana Dutra, Diego Cabral Nogueira, Diogo Souza Gomes, Diogo Paulo Paz Fernandes, Edilson Coelho Maritins, Edirene Oliveira Barbosa, Elielton Maciel Lisboa, Elisilvia Do Desterro Garros Da Graça, Evandro De Jesus Quaresma Barbosa, Fabio Maciel Arouche,

Fernanda De Jesus Ferreira Pestana, Ivanildo Martins, Jailson Mendes, Joana Francisca Dos Santos Pereira, José Aderson Rodrigues Monteiro, Joversina Martins De Sousa, Kyannia Rose Valente Girard, Leidiane Rodrigues Ferreira, Leonaldo Lisboa Bastos, Luciano Lima Silva, Leticia Fernandes Sousa, Luis Carlos Ferreira Dutra, Magno Cesar Nascimento Bezerra, Magno Roberto Serejo Rodrigues, Maria Iraci Sampaio Mendes, Meire Martins Pinto, Nadya Maria Macedo Pereira, Narcisio Martins Pinto, Nayara De Jesus Brito Barbosa, Nízia Amanda Fernandes Pinheiro, Oséias Palhano Moreira, Paulo De Tassio Bezerra, Raissa Silva Pazeres, Rafael Martins Figueiredo, Roberto Da Paixão Sena, Rosana Maria Chaves Fernandes, Samuel Miller Dos Santos Ferreira, Silmara Pereira Sanches, Tatiane Lopes Ericeira, Uerlys Da Cunha, Yuri Adaildo Rodrigues Sousa, Wendel Marinho Martins.

PUBLICAÇÃO

Coordenação da Publicação

Dayana Araújo e Raiana Ribeiro

Projeto Gráfico

Vinicius Correa

Infografia e Diagramação

Glaucia Cavalcante

