

Instituição

AME

Título da tecnologia

Quem Conta Um Conto Aumenta Um Sonho

Título resumo

Resumo

A tecnologia social “Quem conta um conto, aumenta um sonho” avança na importância da construção e do fortalecimento de vínculos, através do resgate da tradição oral, utilizando a história como forma de conexão entre as famílias e de estímulo a primeira infância saudável, através da visita domiciliar as famílias beneficiárias do Programa Bolsa Família.

Objetivo Geral

Promover ações que fortaleçam a primeira infância pelo resgate da tradição oral, através de histórias contadas por atores profissionais em visitas domiciliares lúdicas na residência dos beneficiários. Uma “personagem” conta um conto, convidando os moradores a embarcar neste universo e trazê-lo a um espaço de reflexão, de escuta e de acolhida, fortalecendo vínculos familiares.

Objetivo Específico

- Promover o desenvolvimento de ações que despertem as famílias para a importância dos cuidados e estímulo na primeira infância;
- Incentivar e estimular crianças através de um espaço de troca lúdica e acolhedora;
- Possibilitar o desenvolvimento das ações educativas, para o exercício da cidadania, através de histórias da tradição oral;
- Promover um espaço de diálogo dentro da residência dos beneficiários do projeto;
- Favorecer a escuta e partilhar os aspectos culturais das famílias, permitindo o estabelecimento de vínculos de confiança;

Problema Solucionado

A interação humana, trazida pela oralidade, ainda permanece como a principal e mais confiável forma de conexão e formação cultural. Contar histórias incentiva a imaginação e a leitura, amplia o repertório cultural e a criação de referenciais importantes ao desenvolvimento cognitivo e, mais especificamente, na infância. Segundo dados da neurociência, é por volta dos dois anos de idade que se formam as bases de aprendizado que serão utilizadas ao longo de toda a vida. Entretanto, mais de 200 milhões de crianças ao redor do mundo não conseguem atingir seu pleno potencial cognitivo por estarem expostas a fatores como subnutrição, pobreza, violência e aprendizagem inadequada, o que inclui vínculos empobrecidos com suas famílias e falta de elaboração de repertório. No Brasil, a vulnerabilidade social atinge 21,6% das crianças de zero a três anos, segundo dados da ONG Todos Pela Educação, com base na Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios (Pnad) 2013. Portanto, crianças expostas a menos oportunidades de desenvolvimento nessa fase tornam-se, com maior probabilidade, adultos pobres social e culturalmente, produzindo o fenômeno conhecido como ciclo Intergeracional da pobreza.

Descrição

A metodologia da tecnologia é dividida em 04 etapas ao longo de 6 (seis) meses: Planejamento/criação de repertório, difusão do projeto na rede local, apresentação do conto nas visitas domiciliares e avaliação de resultados. Algumas dessas etapas acontecem simultaneamente. 1- Planejamento/ criação de repertório A primeira etapa da metodologia consiste no planejamento de ações e na criação de repertório dos contos que são apresentados nas visitas domiciliares. Este processo é dividido entre encontros com os atores participantes do projeto, estudo do cenário comunitário onde as famílias estão inseridas, pesquisa da história das famílias participantes e definição dos contos que serão apresentados. Neste momento, os atores/intérpretes que compõe a equipe –juntamente com o gestor do projeto – participam do planejamento da ação. Para isso, selecionam as famílias que serão participantes do projeto dentre as políticas públicas já existentes na instituição proponente: CEI, CCA e SASF. Cada ator tem sob sua responsabilidade uma quantidade de famílias referenciadas. Depois da seleção do público, a equipe realiza um estudo de campo no território onde ocorrerá a ação. A equipe utiliza ferramentas de gestão de projetos de inovação (em especial o mapa de empatia – metodologia de gestão de serviço) para entender a rede local e a história da comunidade e das famílias participantes, construindo um genograma (são representações simbólicas das relações entre os membros de uma família. São diferentes das famosas árvores genealógicas pois apontam não só os graus de parentesco como padrões de comportamento, atitudes e doenças físicas e psíquicas) que auxiliará o ator na escolha do repertório que será utilizado nas visitas domiciliares e, principalmente, na criação de vínculos. A escolha do repertório se realiza nesta etapa do projeto, em grupos, com o auxílio do gestor, que atua como um “curador” das propostas dos atores/intérpretes participantes. Os contos que são interpretados para as famílias são escolhidos nesta fase e contam com uma pré seleção de contos importantes da literatura nacional, em especial aqueles de tradição oral e de cunho popular. Evidentemente, a escolha desse repertório também leva em conta a pesquisa feita pela equipe nas ferramentas acima elencadas, que ajuda a entender o contexto sócio familiar e o território. Tais informações,

contidas no genograma construído, contém informações relevantes para serem consideradas na escolha dos contos, tais como etnia predominante, credo religioso e repertório cultural da região. 2- Difusão do projeto na rede local. Após a definição dos contos a serem apresentados nas visitas domiciliares, a equipe difunde a tecnologia para a rede local estimulando o envolvimento e criando significado na rede de acesso das famílias. Este momento de difusão é de fundamental importância para que a tecnologia seja apropriada, não somente pela famílias, mas pela rede de serviços. A difusão deve ser feita através de contatos presenciais entre as equipes para auxiliar na construção de uma relação de confiança do território com a proposta. 3- Apresentação do conto nas visitas domiciliares. Com o repertório definido, a equipe ensaia as intervenções para iniciá-la nas visitas domiciliares. Neste processo, cada família recebe uma visita mensal do projeto. Em cada visita, um conto novo é apresentado. As visitas devem ser agendadas, respeitando a dinâmica familiar e duram cerca de 45 minutos. Além do conto apresentado, os atores estimulam a participação da família na criação do ambiente lúdico, ajudam a colher as próprias histórias e incentivam, visita após visita, o resgate da tradição oral nas famílias. No período de intervalo entre as intervenções, o ator ensaia o próximo conto, para que o mesmo seja de qualidade. Ainda que a atividade possua poucos recursos técnicos, é importante que o ambiente seja criado como um espaço cênico na cada das famílias e que adereços de cenografia simples sejam adicionados ao conto, favorecendo a ludicidade. 4- Avaliação de resultados/ publicação e fechamento. No final do cronograma, a metodologia de avaliação é aplicada através de encontros coletivos entre as famílias, em reuniões socioeducativas no próprio território. A metodologia de avaliação segue o pedagogo Celestin Freinet. Em sua teoria- comprovadamente eficaz em grupos de poucos recursos de elaboração e escrita – as reuniões propostas são sempre simples, intuitivas e de fácil compreensão. A metodologia da tecnologia pode sofrer mudanças de planejamento, de acordo com a rotina das famílias participantes. No entanto, o planejamento da proposta visa facilitar o processo, respeitando a história e o repertório dos participantes e favorecendo a inserção da rede local.

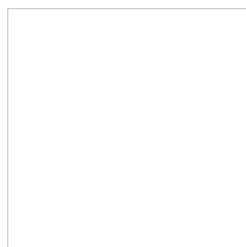
Recursos Necessários

Figurinos para os atores, um por mês, cenários, alimentação em reuniões, materiais pedagógicos.

Resultados Alcançados

Entre os resultados alcançados com esta tecnologia social estão:

- Transformação de sentimentos e comportamentos das famílias
- Famílias desenvolvendo hábitos de contar histórias para os filhos
- Famílias com vínculos fortalecidos pela arte
- Incentivo da leitura, do estudo, inclusive de fazerem o mesmo trabalho. Incentiva jovens a escrever sua história para compartilhar com o ator, por iniciativa própria, pois querem ser ouvidos.
- Famílias se sentindo acolhidas com amor e afeto, com oportunidade de conversas, de serem ouvidas, ao compartilharem suas histórias, para falar de suas dores, medos, desejos e se conectarem com suas memórias.
- Faz os jovens acreditarem que podem mudar seus caminhos
- Desenvolvimento da criatividade e despertar de potencialidades de jovens. Faz brilhar os olhos dos jovens, faz brilhar os olhos os dos atores.
- Os atores também recebem, aprendem, transformam seus sentimentos, uma rica troca
- Percepção que a arte está nas coisas simples, que uma história faz refletir sobre a realidade que se vive, transforma, aproxima realidades entre família e ator, traz a percepção que somos todos iguais, comprova que a arte une pessoas diferentes.



Locais de Implantação

Endereço:

Jabaquara, São Paulo, SP
