MANUAL DOS PARTICIPANTES

" O ANIMADOR É UM EDUCADOR E UM INOVADOR"

CENTRO DE DESENVOLVIMENTO DE CHIPANGARA – BEIRA

21 - 27 de Maio de 2011

Projecto DECONBE / ESSOR -ADC

Sophie Poussou, Formadora

Em colaboração com :

Equipe Educação Sede ESSOR França , Ariane Delgrange, Annabel Tournon

Projeto ESSOR DECONBE Beira, Médéric Carpier

SUMARIO

Introducção.....3

O projecto DECONBE.....4

O percurso Educativo..... 5

O animador do projecto DECONBE ESSOR.....7

A criatividade.....8

A comunicação.....9

A gestão do grupo.....10

A visita domiciliaria.....11

A oficina.....12

O teatro fórum.....13

A apresentação geral.....14

O trabalho de grupo.....15

O recapitulativo.....16

A chuva de ideias.....16

Conclusão.....17

INTRODUÇÃO

No quadro do projeto ESSOR DECONBE, foram convidadas 6 Organizações comunitárias: AJDC, AJUCRE, AVONS, FA, VIDEC que trabalham no percurso educativo dos adolescentes e jovens para uma formação. Também foi importante de partilhar esta formação com algumas instituições parceiras dos projecto.

Esta formação esteve no âmbito do reforço de capacidades dos animadores com o apoio dos parceiros especialmente UE e AFD.

Os objectivos da formação são os seguintes:

- Dominar o percurso educativo da ESSOR (apropriar-se) e estabelecer uma coerência entre as temáticas para atingir os objectivos definidos
- Reforçar a noção e o papel fundamental do educador de adolescente
- Melhorar as competencias técnicas dos animadores (criatividade, trabalhos em grupo, « dinâmicas », diversificar os meios de aprendizagem ….)

Contamos 22 participantes pelos quais 18 (81%) receberam um certificado de facto da presencia e da participação durante os 5 dias de formação.

Os participantes foram:

- 2 trabalhadores do projecto DECONBE
- 13 animadores
- 3 coordenadores
- 4 institucionais (Soproc, DMJD, DPJD DPMAS)

O PROJECTO DE CONBE

Em 2008 iniciou para 4 anos o projecto ESSOR DECONBE – Desenvolvimento CONcertado da Beira.

Esta a decorrer dentro de 5 bairros da cidade e tem o objectivo de reforçar as capacidades da sociedade Civil local para promover o seu papel no seio da comunidade.

Esta actuando nas áreas do apoio a Sociedade Civil, da Educação pré-escolar, da Socialização dos adolescentes, da Saúde e Saneamento e da Formação Profissional. O projecto esta desenvolvido em parceria com ADC (ONG Moçambicana), 12 OCBs (Organizações Comunitárias de Base) e o Conselho Municipal da Beira (CMB).

O SAJ

O serviço Adolescentes e jovens tem como objectivo:

Permitir aos adolescentes carentes de adquirir conhecimentos sobre vários temas que lhes preocupam através de formações temáticas, palestras, oficinas educativas e articulações de acções voltadas ao tema em discussão e socializar os conhecimentos dirigidos ao publico especifico.

Beneficiários:

240 adolescentes em situação vulnerável e os membros de 6 OCB,s:

AVONS.AJDC,AJUCRI,COORD,FIRME ALICERCE e VIDEC.

O PERCURSO EDUCATIVO

✦ Motivos que orientam a ESSOR a trabalhar com adolescentes e jovens:

- perido muito importante na vida de um homem e uma mulher: período de "risco" também e que compromete o futuro da vida.
- valorizar e optimizar a energia dos jovens, eles podem tornar se vectores de mudanças positivas nas comunidades...
- os jovens são frequentemente esquecidos dos projectos. Falta de estruturas, de actividades, etc...

✦ Os projectos com adolescentes e jovens visam:

- Responder à necessidade de "referencias" dos jovens
- Fornecer ferramentas para aprender à viver bem com ele mesmo e com os outros
- Compartilhar valores positivos

✦ Os pontos chaves do percurso:

- Encontros com as OCB para organizar,planificar...
- Capacitação dos animadores
- Realização de Oficinas educativas
- As técnicas de animação
- Encontros com os pais ou encarregados, para melhorar as competenciais, : são parceiros essenciais !
- Visitas de acompanhamento nas famílias (visitas domiciliarias), para criar uma relação de proximidade
- A multiplicação dos conhecimentos
- Eventos
- Actividades pre-profissionalizantes no fim do percurso

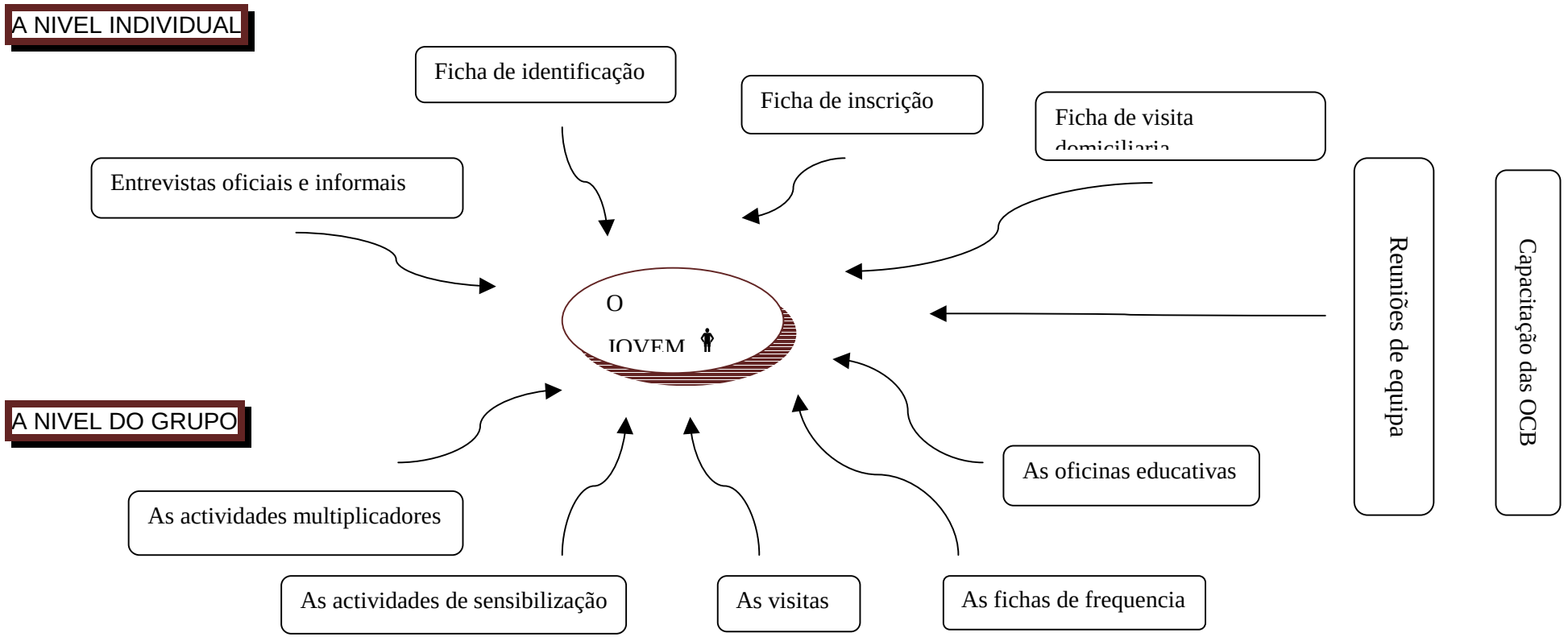
✦ Uma definição da palavra percurso...

A partir da tecnica da "chuva de ideias" (ver a tecnica em pagina XXX), o grupo dos participantes conseguiu a dar uma definição de "percurso":

Quando falamos de percurso temos de considerar o tempo (a noção de duração) com um inicio e um fim. Também, somos numa trajectória onde se encontra varias possibilidades e componentes.

A duração do percurso educativo é de 6 meses (incluindo 1 mês de preparação).

Esquema que apresenta todas as actividades necessárias a implementação do percurso educativo:



✦ Todas as actividades necesarias a implementação do percurso educativo são realizadas em relação ao jovem acolhido. Não temos de esquecer que a nossa principal preocupação é o jovem:

- a sua capacitação em termo de competenciais sociais

- a melhoria do seu bem estar.

✦ Todas as actividades são ligadas entra elas, com respeito a uma cronologia lógico.

O ANIMADOR DO PROJECTO DECONBE

O animador do projecto DECONBE tem que saber animar e educar os grupos de adolescentes et jovens.

✦ Uma definição da palavra ANIMAR...
(resultado da chuva de ideias)
- Valorizar os adolescentes e jovens fazendo emergir as suas competenciais.
- Fazer proba de dinamica.
- Preocupar-se com o bem estar do adolescente e jovem.

✦ Uma definição da palavra EDUCAR...
(resultado da chuva de ideias)
- Transmitir conhecimentos e valores
- Mostrar
-Acompanhar

As QUALIDADES do animador do projecto DECONBE
Listagem das qualidades exprimidos durante a formação:

- Ser criativo; responsável; exemplar; comunicativo; transparente; influente; dinamizador; capaz de buscar as informações; curioso; flexível; optimista; paciente
- Saber ouvir ou escutar
- Ter auto-estima

☝ Não quer dizer que o animador tem todas essas qualidades, mais o animador tem que buscar a tentar encontrar todas essas qualidades.

As FUNÇÕES do animador do projecto DECONBE
Listagem das qualidades exprimidos durante a formação:

- Coordenar e realizar as actividades (oficinas, na comunidade)

- Controlar as presencias
- Realizar as visitas domiciliarias
- Motivar o grupo dos jovens
- Transmitir conhecimentos com jovens e adoelescentes
- Escutar os jovens e cuidar do bem estar dos jovens.

A CRIATIVIDADE

✦ Uma definição da palavra CRIATIVIDADE...
(resultado da chuva de ideias)

Ter iniciativa / Ser inovador / Empreendedor / Ter dinamismo / Construtivo / Algo diferente / Busca de novidade / Ser aberto

✦ UMA MANEIRA DE ESTAR

A criatividade é uma maneira de ser no mundo. Ela se descobre, se trabalha, se adquire, se mantene..
Podemos ser criativos em todos os momentos, no seu trabalho, na sua vida enamorada, na sua actividade de pais, nas suas amizades, no seu tempo livre...
Somos criativos em certos momentos sem saber.. Improvisamos.. então inventamos..

Exemplo: Vou escrever uma poesia para o meu namorado(a)... Vou atrever-se a o fazer...Isto me procura uma certa alegria.

✦ O MEDO

A criatividade pede pôr adiante a nossa personalidade e de acordo com a confiança que tem-se em si, pode chegar um sentimento de medo.
Trata-se também de tomar riscos, de abrir-se ao desconhecimento.
O medo constitui frequentemente uma barreira insuperável: medo do olhar dos outro, medo do malogro... Medo também de ver emergir de nós panos da nossa personalidade que desejamos guardar escondidos porque assustam-nos.

✦ COMO SUPERAR O MEDO?

Para começar, na confiança em si, apoiar-se sobre o grupo de animadores.
Não deve prejulgar da qualidade da produção do grupo, nem na sua quantidade nem na sua qualidade. Ter confiança no grupo, confiança absoluta nas capacidades do grupo de produzir e as suas próprias capacidades de reactividade e de flexibilidade

✦ SER CRATIVO EM ANIMAÇÃO

1. O animador é criativo nas suas propostas de actividade aos adolescentes
Procura sempre surpreendê-lo, aquilo ajudar-lo- a continuar fidélizar o seu grupo e a manter o entusiasmo do grupo. Um animador criativo é um animador que utilizará materiais simples, apoios originais para tratar de um assunto.

2. O animador estimula a criatividade dos adolescentes
Viu-se que a criatividade é um meio para trabalhar a confiança em si. A adolescência é uma passagem da vida onde a personalidade constrói-se e a confiança em si é ainda muito frágil. Propôr actividades criativas aos adolescentes é primordial.

✦ A REFLECTIR...

Jaime Lerner , arquitecto, de Curibita : « a creatividade começa quando você corta um zero no orçamento, a sustentabilidade quando você corta dois zeros."

A COMUNICAÇÃO

O animador tem de saber comunicar com o seu grupo dos jovens. Algumas dinâmicas os-permitiram-nos de sentir que comunicar não é fácil e que utilizamos vários meios de nosso corpo.

✦ A comunicação oral

Um voluntário vai receber uma folha com um desenho. O restante do grupo não podra ver o desenho. O voluntário vai sentar-se virando a costa ao grupo. Cada outro participante vai receber uma folha quadriculada. A partir das indicações do voluntário cada um tendra de desenhar o desenho do voluntário seguiendo as suas indicações.

Conclusão: o que é que eu acho de certo na minhas explicações não é sempre bem percibido. Asim é bom que o animador verifica que a sua mensajem oral foi bem percibida pelo grupo.

✦ A comunicação pelo corpo

O olhar

Jogo da princesa: fazer grupos de dois. Pôr os grupos em circulo, obtem-se assim dois círculos (um interior e um exterior). As pessoas no círculo interno são as princesas e os que se encontram de trás as princesas são os guardas. Um príncipe coloca-se no meio dos círculos e deverá piscar o olho para libertar a princesa. Os guardas devem reagir bloqueando a princesa com o seu braço.

O tocar

Jogo do carro cego: fazer grupos de dois. Colocar-se um de trás o outro. O de dianteira fecha os olhos, e representa o automóvel. O de trás é o motorista e guarda os olhos abertos. Vai guiar o seu automóvel tocar: de trás a cabeça para avançar, sobre ombro direito para ir à direita, sobre ombro esquerdo para ir à esquerda, nas costas para recuar, não tocar para parar o automóvel.

O corpo inteiro

Cada um tem de dizer uma coisa (uma emoção) ao grupo com o seu corpo.

Conclusão: a expressão pelo corpo se faz de maneira inconsciente muitas vezes mais vimos que podemos deixar pasar algums mensajens. O animador en frente do seu grupo vai pôr o seu corpo em movimento e não vai ter medo de utilizar este meio para comunicar com os jovens.

A GESTÃO DO GRUPO

Durante a formação alguns participantes tomaram o papel de animador do grupo. Estes exercícios permitiram destacar certas recomendações para o animador.

✦ O bem estar dos jovens

O animador tem que cuidar do bem estar dos jovens. E ele que vai criar o ambiente do grupo, um ambiente favorável a expressão de cada um.

Vimos que os adolescentes e jovens são sensíveis a todos os sinais de valorização. O animador deve preocupar-se dos saberes e os saber-fazeres dos elementos do seu grupo.

✦ As regras

O animador é garante do bom respeito das regras. Asim deve fazer proba de uma certa autoridade fazendo lembrar as regras de convivencia do grupo.

Contudo, o animador não tem de perder o tempo todo com um elemento "perturbador".

Exemplo: um jovem perturba o grupo. O animador pede ao jovem de acalmar-se. Contudo o jovem continua. O animador tem a possibilidade de pedir ao jovem de sair da salar para um tempo. Asim o animador não vai deixar o restante do grupo para so concentrar-se neste jovem. De mais, o animador vai pedir ao jovem um encontro no fim da oficina.

Exemplo: um jovem esta a dormir. O animador vai pedir uma primeira vez de acordar-se. Se depois disto o jovem voltar a dormir, o animador pode perguntar ao jovem se ele esta doente. Se ele responder que não e voltar a dormir, o animador pode deixar o jovem dormir e pedir um encontro no fim da oficina.

✦ A comunicação

Quando o animador esta em frente do seu grupo, é importante que ele olha para todos e não ficar em direcção de uma parte do grupo. Senão o restante do grupo não se sente bem incluído.

De mais, o animador deve cuidar das palavras utilizadas em frente dos adolescentes e jovens. Assim ele deve prestar atenção de não utilizar as palavras "alunos", "classe". E importante de fazer sentir ao grupo que somos numa outra dinâmica que a escola.

✦ Responsabilizar aos jovens

No trabalho educador que tem de fazer o animador, é importante cada vez que possível de dar responsabilidades aos jovens. (liderança da sala, animar um jogo, organizar uma actividade em conjunto do animador...)

A VISITA DOMICILIARIA

Porque e importante para ESSOR realizar uma visita domiciliaria?

- Para sensibilizar as famílias sobre a filosofia da ONG ESSOR e o projecto DECONBE
- Para conhecer melhor as condições de vida do jovem
- Para estabelecer a confiança entre as OCB e as famílias
- Para orientar as oficinas (alguns problemas vistos na casa podem dar alguns elementos para o animador no quadro da suas oficinas)
- Para resolver alguns problemas que seja da ausência do jovem, de comportamentos suspeitos do jovem

Quais são as dificuldades para o animador realizar a visita domiciliaria?

- Ausência do encarregado no dia da vista
- A distancia a percorrer
- A confusão dos animadores com os políticos

Quais são as soluções?

- Identificar os animadores
- Marcar o encontro com o encarregado
- Organizar varias visitas na mesma zona
- Encontrar meios de transporte na OCB

Alguns elementos da ficha de visita domiciliaria:

- As referencias:

Nome e apelido do jovem

Nome da pessoa encontrada e ligação com o jovem

Data

Objectivo

- Os elementos a abordar durante a visita

Conhecimento das ONG parceiras e do projecto DECONBE pelo encarregado

Comentários positivos e negativos do jovem durante as actividades (presencias, ausências, comportamento...)

Informações

Conhecimento das temas das oficinas

- Os elementos vistos durante a visita outros que previstos
- As informações observadas durante a visita (mudanças da situação socio-economica da família, una situação particular...)
- A seguir (Depois desta visita?)

A OFICINA

O animador organizar oficinas educativas segundo objectivos educativos definidos.

Para cada oficina, o animador tem que tomar en conta:

1. A preparação da oficina
2. O desenvolvimento da oficina
3. A avaliação da oficina

Para facilitar a organização do desenvolvimento da oficina, podemos referir ao plano a seguir:

- Preparação do material e da sala
- Acolhimento dos adolescentes e jovens

INICIO NA HORA

1. Lembrete/memória da ultima oficina(10 minutos)
2. Dinâmica da escolha do lider do dia (10 minutos)
3. Temática do dia a tratar (x horas)
4. Avaliação da sessão e expectativas (15 minutos)
5. Apresentação da próxima oficina (5 minutos)

FIM NA HORA

- Despedida do grupo
- Arrumação da sala e do material com o leader

A FICHA DA OFICINA

Exemplo Tipo de uma oficina " ESSOR":

Hora	Conteudo	Metodologia	Meios
8h00 - 8h10	Lembrete da oficina anterior	Perguntas e respostas entre o animador e o grupo	Ficha das perguntas e respostas
8h10 –	Escolha do	Sorteio	Papelinhos

O TEATRO FORUM

Apresentação do Lucio Castigo "Zaibota" do grupo teatral "Kurarama":

O teatro fórum é uma técnica que faz parte de um conjunto que chamamos o "teatro do oprimido". Esta técnica foi criado pelo Augusto Boal no Brazil.

O teatro fórum é um teatro onde é que intervém jogos e teatro e também onde é que o publico esta chamado para resolver os conflitos.

O teatro fórum conta sempre uma historia verdadeira onde é que se encontra un conflito.

A historia começa um pouco antes do conflito.

Sempre temos um opressor e um oprimido e outros personagens que podem ajudar um ou outro.(aliados)

O opressor impede as vontades e as realizações.

O oprimido tem um querer, um objectivo a alcançar.

Pedimos ao publico para resolver a situação.

O teatro fórum não é um teatro de sensibilização: o conflito deve ser bem claro a partir de uma tema bem conhecido pela comunidade.

No teatro fórum, o curinga é um elemento essencial para motivar a comunidade. O curinga tem que utilizar a linguagem da comunidade. O curinga é um animador que vai dar toda a energia para a comunidade.

O curinga é aquele que vai ajudar a comunidade a tomar a palavra e a tomar o papel do oprimido para encontrar soluções.

Nuca o curinga tem que desmoralizar a pessoa que não consegue a fazer mudar a situação.

No quadro das substituições, o actor que tem o papel do oprimido tem que ter um acessório que pode ser facilmente passado para o membro da comunidade.

A APRESENTAÇÃO GERAL

BOM DIA!!

O grupo se pôe de pé no meio da sala.

Anda, e ao "top" do animador começa a falar-se "bom dia" com timidez.

Quando o animador acha que ja o grupo se cumprimentou, vai dar um novo "top" e o grupo vai de novo andar sem dizer nada.

Ao "top" do animador o grupo se fala "bom dia" com pressa".

Quando o animador acha que ja o grupo se cumprimentou, vai dar um novo "top" e o grupo vai de novo andar sem dizer nada.

Ao "top" do animador o grupo se fala "bom dia" como se ha dez anos que a gente não se veu".

☝ Esta dinâmica vai permitir ao grupo de começar a entrar em relação

☝ Temos que utilizar esta dinâmica para as primeiras oficinas.

O RETRATO CHINESE

Cada pessoa junta-se a pessoa da sua direita. Assim temos vários grupos de 2 pessoas

Cada um vai ter que fazer uma seria de perguntas para o outro para melhor conhecê-lo.

Exemplos das perguntas:

Se fosses um animal? Se fosses um prato? Se fosses um desporto?

Se fosses uma profissão? Se fosses uma causa a defender? ”

E também é importante de perguntar porque o outro foi a responder isso.

Depois, cada um vai ter que apresentar o seu colega a alta voz para todo o grupo.

☝ Vimos que podemos imaginar outras perguntas e a quantidade depende do tempo que temos para este exercício.

☝ Podemos aumentar este exercício com um desenho do perfil da pessoa a apresentar.

☝ Este exercício permite de falar de si com humor. E bom para o ambiente do grupo

O TRABALHO DE GRUPO

Durante a formação o grupo foi muitas vezes separados em grupos mais pequenos para trabalhar. Esta metodologia permite uma produção pêlos participantes e uma expressão facilitadas. Também, é um exercício que favorece o consenso a volta de uma pergunta.

✦ A divisão em grupo

O animador pode cuidar de distribuir os participantes nos subgrupos de maneira a equilibrar os níveis dos subgrupos. Também a divisão pode ser aleatória. Neste caso vimos varias possibilidades de fazer:

- dar o numero do grupo para cada participante.
- dar um papelinho para cada participante. Cada um tem de imitar o grito do anima escrito e assim reconhecer o seu grupo através dos gritos.
- deslocar o grupo no meio da sala de pé e pedir de juntar-se em subgrupos.

✦ A disposição dos grupos

E importante que o animador orienta a disposição dos grupos para permitir uma melhora participação de todos.

Asim vimos que o animador pode exigir aos grupos de por-se em circulo.

✦ As regras de trabalho

As regras são bem explicadas pelo animador no mesmo tempo que as instruções de trabalho e o tempo necessário para o trabalho.

E importante para uma melhora produção de distribuir algumas tarefas no seio do sub grupo. Assim o animador pode pedir que um

jovem seja o animador do grupo, um outro o secretaria, um outro o controlador do tempo, um outro o porta voz para a restituição.

✦ A restituição

E um momento forte deste trabalho porque durante a restituição o grupo em plenária tem de validar os resultados de cada grupo. E preferível deixar reagir o grupo depois de cada restituição porque senão é dificil de lembrar-se de todo.

☝ O animador fica atento, apoia, dinamiza durante o trabalho de grupo.

O RECAPITULATIVO

E importante de utilizar nas oficinas com os adolescentes e jovens a técnica do "recapitulativo" que permite de dar continuidade entre cada oficinas.

Durante a formação vimos uma maneira criativa de fazer o recapitulativo do dia anterior.(ou da oficina precedente)

Cada dia tínhamos um grupo designado para organizar o recapitulativo do dia.

Tinha de preparar uma apresentação de 15 minutos (não havia mais tempo) para lembrar os elementos os mais importantes do dia passado. Cada grupo devia utilizar uma forma de apresentação original. O importante é de ser o mais criativo.

☝ E necesario que o animador ajuda o grupo para estimular a creatividade e tambem para ajudar na qualidade da apresentação.

☝ Vimos que cada vez os grupos foram estimulados para encontrar novidades e criatividade!!

A CHUVA DE IDEIAS

E uma técnica que ajuda o animador a conhecer o conhecimento e a percepção do seu grupo a volta de uma temática.

O animador tem que respeitar algumas regras para recolher todas as ideias:

- recolher todas as ideias sem julgar, sem eliminar
- estimular a participação de todos
- escrever todas as ideias.

Depois esta fase o animador tem de validar com o grupo cada proposta e tem de deixar um debate.

✦ Outras formas

A maquina a ritmos:

A partir de uma tema proposta pelo animador, cada participante vai ter que porpor uma palavra e um gesto. Ao final vamos ter uma maquina a ritmos com uma palavra para cada participante.

A estatua:

O animador pode utilizar vários apoios para deixar a palavra dos jovens. Assim vimos os apoios como os objectos para fazer falar de uma temática.
O animador tem que pedir para cada jovem de trazer um objecto não útil (destinado ao lixo) e em grupos vão ter que realizar uma estatua representando a temática.

CONCLUSÃO

Alem de recapitular a metodologia implementada desde vários anos pela ESSOR para apoiar os adolescentes e jovens numa fase importante das suas vidas este manual foi pensado também como uma ajuda a lembrar das noções vistas durante a formação que demorou só uma semana...

Esperamos que seja um bom apoio para continuar este trabalho tão apaixonante que pode ser a profissão de animador socio-educativo. Vimos que não é uma profissão que se baseia só nas técnicas mais também num certo ser-estar do animador!

Cada dia aprendamos, cada dia temos novidades para introduzir neste manual.

A unica conclusão que foi feita nesta formação foi aquela: *"voces tem que gostar de vossa actuação como animador!!!"*

Obrigada a todos para vossa participação e vossa energia positiva!