

MANUAL DE APOIO

CURSO /UNIDADE:

Técnicas de Animação para Crianças e Jovens

CÓDIGO DA UNIDADE:

9851

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
OBJETIVOS DO CURSO.....	3
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS.....	4
INTRODUÇÃO.....	5
BREVE CARACATERIZAÇÃO DA ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL.....	6
PERFIL DO ANIMADOR.....	7
TIPOS DE ANIMAÇÃO.....	8
PLANEAMENTO DE ATIVIDADES.....	9
CONCLUSÃO.....	11
BIBLIOGRAFIA.....	12

OBJETIVOS DO CURSO

Objetivo Geral

- Identificar o papel do animador no desempenho profissional de cuidador de crianças e jovens.
- Identificar as principais técnicas e metodologias de animação.
- Colaborar no planeamento de atividades de animação para crianças e jovens.

Objetivos Específicos

- Estimulação de competências (sociais, cognitivas, lúdicas) da criança, e jovem
- Proporcionar momentos de lazer e diversão
- Promover a diversão e dinamismo
- Melhorar as relações de comunicação com os outros
- Conseguir planear atividades de ocupação te tempos livres

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Perfil do animador
- Tipos de animação
 - Animação Individual (definição, estratégias, atividades)
 - Animação de grupos (definição, estratégias, atividades)
- Planeamento de atividades
 - Objetivos e meios para promover o desenvolvimento e aprendizagem da criança e do jovem
 - Atividades
 - Equipamentos, espaços, recursos materiais e humanos
 - Metodologias e técnicas

INTRODUÇÃO

O presente manual foi concebido como instrumento de apoio à Unidade de Formação de Curta Duração nº 9851 – Técnicas de Animação para Crianças e Jovens, de acordo com o Catálogo Nacional de Qualificações.

Ao longo do presente documento irão ser desenvolvidos os conteúdos abordados durante a formação, encontrando-se assim o manual dividido por capítulos.

O primeiro capítulo remete para uma breve caracterização da Animação Sociocultural.

O segundo capítulo é referente ao perfil do Animador.

No terceiro capítulo serão abordados os tipos de animação, destacando-se a animação individual e a animação de grupos.

O quarto e último capítulo remete para o planeamento de atividades.

De acordo com o supra citado importa referir que a animação sociocultural para crianças e jovens surge principalmente nos seus tempos livres, com o objetivo de criar processos de desenvolvimento pessoal, e social. Esta pode assumir um carácter lúdico, criativo e participativo, isto é, pode-se brincar, jogar, ouvir música, mas o seu intuito não é apenas passar o tempo, pois pretende-se que as atividades sejam desenvolvidas em condições que permitam contribuir para uma educação global e permanente.

Atualmente a área de animação tem vindo assumir uma importância crescente, devido às transformações sociais e à estrutura familiar. Estas criaram a necessidade de a educação nos tempos livres, sobretudo para as crianças, assumir tarefas que antes eram realizadas pelo ceio família.

CAPÍTULO I

Breve caracterização da Animação Sociocultural

A Animação Sociocultural evidenciou-se na Europa em meados dos anos 60 do século XX, e em Portugal, a partir da segunda metade dos anos 70. Surgiu como uma tentativa de resposta à anomia social e às desigualdades sociais, consequência das transformações da época.

A animação surge como forma de promover atividades que ocupassem de forma criativa o tempo livre, diminuindo o fosso cultural entre classes, desbloqueando a comunicação social e criando condições para a expressão dessas mesmas pessoas.

A animação pode ser definida como um conjunto de práticas sociais destinadas a preencher de forma criativa o tempo livre, onde as pessoas e os grupos são estimulados no sentido de mobilizarem as suas faculdades e se autodesenvolverem em várias áreas como a social, a económica, a cultural e a educacional, desbloqueando assim a comunicação social, mediante a criação de espaços de encontro que facilitem as relações interpessoais.

Esta está intimamente aliada à vida, pois tem como objetivo a criação de indivíduos eficientes nos diversos modos de expressão, de forma a terem uma atitude crítica perante a vida e projetar processos criativos de agir e interagir de forma a obter, seres libertos de dependências e abertos/recetivos à mudança. A animação apela a uma participação ativa do grupo.

Em suma, a animação fomenta um conjunto de práticas sociais que têm como finalidade estimular a iniciativa, bem como a participação das comunidades no processo do seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sociopolítica em que estão integrados.

É um método de intervenção natural porque respeita o contexto envolvente, fomentando a integração, a comunicação e participação do indivíduo. Todas as ações de animação têm uma intenção estratégica, direcionada para a necessidade do desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Portanto, todas as pessoas podem ser potenciais destinatários de ações de animação, incluindo crianças, jovens, idosos, ou pessoas com NEE (Necessidades Educativas Especiais) tendo em consideração o facto de poderem ser desenvolvidas nas mais variadas formas, modalidades, ou infraestruturas.

CAPÍTULO II

Perfil do Animador

O Animador é aquele que, sendo possuidor de uma formação adequada, deve ser capaz de elaborar, e executar um plano de intervenção, seja numa instituição, ou numa comunidade, utilizando diversas técnicas, desde culturais, sociais, educativas, desportivas, cognitivas, lúdicas, e recreativas.

Para que o Animador desempenhe de forma eficaz as suas funções, existem três áreas fundamentais que este deve ter em conta, são elas, **o ser, o saber ser, e o saber fazer**.

O ser é constituído pela sua identidade pessoal.

O saber ser remete aos conhecimentos que deve possuir para desempenhar eficazmente a sua tarefa formativa.

O saber fazer refere-se á metodologia usada para dar vida ao grupo que anima, a qual é sempre o reflexo do seu ser e do seu saber.

Face ao exposto compete ao Animador dar tempo, e espaço para que a vida floresça nos animandos. Através das suas atitudes, o Animador promove o protagonismo, a liberdade, a responsabilidade, e o crescimento do destinatário (sejam crianças, jovens, séniores).

Compete também ao Animador, analisar e diagnosticar, em equipas técnicas multidisciplinares, situações de risco e áreas de intervenção sob as quais atuar, relativas ao público-alvo e ao seu meio envolvente. Compete ainda, planear, organizar, promover e avaliar atividades de caráter educativo, cultural, desportivo, social, lúdico, cognitivo, turístico, recreativo, em contexto institucional e/ou na comunidade, tendo em conta o serviço em que está integrado e as necessidades do grupo e dos indivíduos, com vista a melhorar o seu desenvolvimento integral.

Em síntese, compete ao Animador motivar o seu público-alvo, através da criação de condições que orientem a sua vontade para participar nas atividades propostas, assim como propor atividades adaptadas ao desejo de todos, atendendo às suas necessidades. O Animador deve também utilizar um vocabulário adaptado, estabelecer um clima de confiança, favorecer o dinamismo, melhorar a autoconfiança e valorização do grupo de intervenção.

CAPÍTULO III

Tipos de Animação

Antes de se pensar num plano de atividades de animação, para crianças ou jovens, e coloca-lo em prática, deve efetuar-se uma avaliação (social, física, cognitiva) dos intervenientes, no sentido de perceber quais as suas capacidades e motivações relativamente às atividades propostas. Assim como também se deve dar oportunidade aos intervenientes de proporem atividades que sejam do seu agrado.

Relativamente aos tipos de animação, existem vários tipos (cultural, social, educativa), contudo vamos destacar dois, a animação individual, e a animação de grupos.

Entende-se por **animação individual**, o tipo de animação que remete a uma única pessoa, que possui características próprias, sendo distintas do restante grupo. Perante esta situação podem ser adotadas estratégias, nomeadamente, encontrar métodos de trabalho específicos, seja em situações de NEE, marginalização, exclusão social, ou uma faixa etária diferente.

Para este tipo de animação, podem ser dinamizadas atividades como, leitura, jogos de tabuleiro, atividades com plasticina, puzzles, jogos de construção (legos), sopa de letras, jogos de estratégia (monopólio, cartas), jogos de memória, pintura, desenhos, ver tv/filmes, jogos de computador, atividades de destreza manual (recortes, colagem, dobragem – origami).

Por **animação de grupos** entende-se, a animação que se destina a um grupo. O grupo desempenha papéis decisivos na vida humana, pois é nele que se processa a socialização do indivíduo, que é imprescindível à sua formação enquanto pessoa. Ao longo da vida do indivíduo, uma adequada integração em grupos é indispensável para a formação de um ser humano completo, equilibrado emocionalmente, e socialmente.

O grupo pode exercer uma forte influência no comportamento individual dos seus membros, contudo este efeito pode ter aspetos positivos, mas também negativos. Um grupo pode facilitar mudanças comportamentais, mas pode também facilitar a manifestação de comportamentos socialmente indesejáveis e / ou desadequados.

Para a animação de grupos podem ser adotadas estratégias, nomeadamente, a motivação, o reforço positivo, o envolvimento nas atividades, o conhecimento e interação com o grupo. É também importante, o ambiente ser positivo, os métodos e técnicas pedagógicas serem diversificadas e adequadas, devem também respeitar-se os ritmos (de cada grupo).

Para este tipo de animação, podem ser dinamizadas atividades como, jogos pedagógicos (cooperação, confiança, apresentação), jogos interativos (lúdico-pedagógicos), exercícios práticos e dinâmicas de grupo, atividades de estimulação cognitiva, jogos musicais, atividades de expressão plástica (desenho, pintura, colagem, modelagem, dobragem), e também criação/adaptação de jogos/atividades – estimulação da criatividade.

CAPÍTULO IV

Planeamento de atividades

Um plano de atividades é um instrumento muito útil quer no domínio da organização do tempo, quer na definição dos objetivos das atividades. Deve conter uma série de elementos de fácil interpretação para quem o lê e para quem o utiliza.

Assim sendo, planear implica a utilização de procedimentos que permitam introduzir uma ação/atividade com vista a alcançar determinadas metas, e objetivos. Uma planificação deve ser feita de forma minuciosa e com antecedência, de forma a serem calculados e eliminados determinados obstáculos e imprevistos.

Quando se pretende realizar um plano de atividades com determinado público-alvo (crianças, e jovens), sejam atividades de estimulação cognitiva, lúdica, social, ou física, estas têm sempre de ter um objetivo, que deverá ser pensado, trabalhado e planeado atempadamente.

Os objetivos são uma intenção em relação à modificação que se pretende que o público-alvo tenha, ou seja, representam a descrição de um conjunto de comportamentos que a pessoa deverá manifestar depois da atividade.

Os objetivos podem ser divididos em dois parâmetros:

Objetivos gerais - são objetivos mais abrangentes e pouco práticos. Descrevem as orientações para as ações e as linhas de trabalho a seguir.

Objetivos específicos – são mais direcionados para ação, e têm um carácter mais prático. Estes exprimem os resultados que se espera atingir, indicam as etapas a alcançar.

Os objetivos devem ser o mais claro possível, para que qualquer pessoa compreenda o que se pretende.

Face ao exposto, preparar atividades passa pela elaboração de um plano de atividades, este deverá apresentar sempre uma periodicidade (diária, semanal, mensal, ou anual), assim como deverá também conter determinados dados, como, data/calendarização, tipo de atividade, local de realização, metodologia, objetivos, recursos (humanos, financeiros, materiais), responsabilidade de cada interveniente, e avaliação.

Numa planificação importa referir:

- O espaço/local de realização, este dado é importante e deverá ser definido com algum tempo de antecedência, pois nem sempre o espaço está disponível ou é adaptado.
- A metodologia, esta indica a forma como o plano irá ser realizado. Aqui devem constar quais os métodos que irão ser utilizados para a realização ou planificação das atividades.
- As atividades / tarefas, estas indicam o que se pretende desenvolver. Aqui deverá constar o nome da atividade, assim como um abreviada descrição da mesma, pois por vezes o nome da atividade pode não ser suficiente para a sua descrição.

- A calendarização, este dado é fundamental para a elaboração e execução do plano. Ele deverá indicar o mês, e o dia em que se irá realizar a atividade, assim como a duração da mesma.
- Os recursos, são outro dado fundamental na elaboração de um plano de atividades. Este dado pode ser dividido em recursos materiais, e humanos. Os recursos materiais representam todos os materiais necessários para a execução das atividades. Os recursos humanos remetem às pessoas intervenientes, quer na elaboração do plano, quer na execução do mesmo. Estes podem desempenhar tarefas muito distintas, tendo todas um papel imprescindível.
- A avaliação, esta é uma componente também importante do processo de planeamento. Todos os projetos têm de conter um plano de avaliação que é acompanhado de mecanismos de autocontrolo que permitem conhecer os resultados, assim como os efeitos da intervenção e corrigir as trajetórias caso sejam desejáveis. A avaliação é importante, na medida que nos dá a conhecer a compreensão do sucesso ou insucesso das atividades planeadas.

CONCLUSÃO

Com a presente formação, Técnicas de Animação para Crianças e Jovens, pretende-se que os formandos adquiram competências, assim como conhecimentos/conceitos básicos sobre a animação em geral, bem como fiquem despertos para as técnicas que podem ser usadas com determinados público-alvo, neste caso específico com crianças e jovens.

A realização de atividades/dinâmicas realizadas através de jogos lúdico-pedagógicos revelam-se fundamentais, não só na infância como também na adolescência, uma vez que contribuem para um melhor desenvolvimento global. Estes jogos caracterizam-se por ativar determinados processos que têm como finalidade a tomada de consciência de dimensões psicológicas internas e também, a aquisição de novas formas de pensar, sentir e relacionar-se com os outros.

Deste modo, o trabalho com crianças e jovens exige bastante criatividade e como tal, é importante que os profissionais que trabalhem com estas faixas etárias, adquiriram métodos e técnicas que estimulem o desenvolvimento tanto cognitivo, como psicológico, ou lúdico.

Em suma, para dinamizar e animar grupos são necessários instrumentos e ferramentas que estão dentro de um processo de formação e organização, que possibilitam a criação e recriação do conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Fernandes, A. (2008). Animação Sociocultural. Fvform.

Jacob, L (2007). Animação de Idosos. Socialgest

Lopes, S. Marcelino. (2006). Animação sociocultural em Portugal

Quaresma, A. (2009). Atividades de Animação de Tempos Livres. Relatório de Estágio apresentado à Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Lisboa.

Savoure, Christophe. Atividades. Brincadeiras. Criação. Edições Nova Gaia

Savoure, Christophe. O Livro de Papel. Edições Nova Gaia

http://www.apdasc.com/pdf/estatuto_animador_socioculturall.pdf consultado a 30 abril

<http://animeio.blogspot.pt/2009/07/animador-perfil-e-competencias.html> consultado a 30 abril