

ADRIANA CARLA BETIOLI



1290000287



TCC/UNICAMP B465e

**EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL E INFORMÁTICA:
CRIANÇAS ABRIGADAS VIVENCIAM ATRAVÉS DO
VOLUNTARIADO, LUDICAMENTE, NOVAS
PERSPECTIVAS SÓCIO-EDUCACIONAIS**

**CAMPINAS
2001**

ADRIANA CARLA BETIOLI

**EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL E INFORMÁTICA:
CRIANÇAS ABRIGADAS VIVENCIAM ATRAVÉS DO
VOLUNTARIADO, LUDICAMENTE, NOVAS
PERSPECTIVAS SÓCIO-EDUCACIONAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como exigência parcial para o curso de Pedagogia da
Faculdade de Educação / UNICAMP, sob a
orientação da Profª .. Drª. Olga von Simson

**Campinas, SP
2001**

Olga von Simson

Sergio Ferreira do Amaral

**Catálogo na Publicação elaborada pela biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP**

Betioli, Adriana Carla.
B465e Educação não-formal e informática : crianças abrigadas vivenciam
através do voluntariado, ludicamente, novas perspectivas sócio -
educacionais / Adriana Carla Betioli. -- Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador : Olga R. de Moraes von Simson.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual de
Campinas, Faculdade de Educação.

1. Educação de crianças. 2. Diretores escolares. 3.*Cotidiano. I.
Simson, Olga R. de Moraes von. II. Universidade Estadual de
Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

02-094-BFE

Dedico este trabalho a três pessoas muito especiais:

Aos meus pais Eliza e Antoninho que com muito esforço sempre me ajudaram de todas as maneiras a buscar e realizar meus sonhos me incentivando e acreditando em mim os momentos da minha caminhada.

Dedico este trabalho também a pessoa que
esteve ao meu lado durante todo o projeto.
Que me apresentou o Computação
Solidária e o CMPCA e que
ousou sonhar junto comigo
este projeto não me
deixando desistir nunca.

Ao amigo, parceiro,
crítico, incentivador, colega,
cúmplice, namorado e consorte,

Rodrigo

AGRADECIMENTOS

Aos voluntários do Projeto Computação Solidária pela abertura, confiança e colaboração imprescindíveis para o desenvolvimento deste projeto.

A professora Olga, pela orientação e responsabilidade com este trabalho sem as quais o mesmo não teria se realizado.

Ao professor Sergio Amaral pelos bate-papos e pela boa vontade em todos os momentos que necessitei.

A Maria Cecília pela sua contribuição com livros, links, e orientações

As crianças do abrigo que apesar de tudo ainda lutam para viver sua infância

A Denise, administradora do CMPCA e aos funcionários do abrigo pelo apoio e incentivo ao trabalho

As minhas amigas irmãs Adriana e Raquel pela amizade e carinho.

A Deus, por tudo que me concedeu até hoje mesmo que eu não acreditasse.

*We don't need another hero
We don't need to know the way home
All we want is life
beyond the thunderdome*

Não precisamos de outro herói
Não precisamos saber o caminho de casa
Tudo o que queremos é vida
Além da Cúpula do Trovão

Refrão (cantado por um coral de crianças):
da música "We Don't Need Another Hero"
Trilha sonora do filme
Mad Max III: Além da Cúpula do trovão

SUMÁRIO

1.	Introdução.....	1
2.	Procedimentos Metodológicos	
2.1	A pesquisa-ação como caminho metodológico.....	4
3.	O projeto ComputAção Solidária	
3.1	O início.....	9
3.2	Pesquisa-ação	
3.2.1	Primeiros desafios.....	12
3.2.2	Dificuldades.....	18
3.2.3	A roda e uma nova postura.....	19
3.2.4	Trabalhando sob uma nova perspectiva: o tema Detetives.....	21
3.2.5	Continuando a brincar de detetive.....	25
3.2.6	O abrigo e a criança “abrigada”.....	26
3.2.7	Atendendo aos menores: nova turma na quarta-feira.....	30
4	Conclusões.....	31
5	Bibliografia	34
6	Anexos	
6.1	Anexo I – Tabela : Voluntários envolvidos no projeto.....	35
6.2	Anexo II - Diário de Campo.....	36
6.3	Anexo III - Transcrição de Entrevista com administradora do.abrigo.....	62

1 - Introdução

Esta investigação se desenvolveu através da metodologia da pesquisa ação voltada ao acompanhamento de um projeto de educação não-formal com o uso da informática para crianças institucionalizadas em abrigo. O trabalho foi desenvolvido por um grupo de voluntários da empresa Nortel Networks® de Campinas.

De acordo com Almerindo Afonso Janela a educação não-formal é caracterizada por ter uma estrutura e uma organização diferente das escolares, mas que pode levar há uma certificação (mesmo não sendo esse o seu objetivo). Seus locais e tempos não são fixos e seus conteúdos são flexíveis de forma a serem adaptáveis às necessidades dos grupos a que ela atende. Este tipo de educação trabalha com a **educação** de uma maneira diferenciada daquela da escola, pois a relação com o aprender é algo prazeroso existindo um grande envolvimento no processo ensino-aprendizagem por parte dos educadores e educandos. Não existe uma obrigatoriedade de permanência e frequência sendo que é o aspecto lúdico que mantém as pessoas motivadas em permanecer em grupos nesse tipo de trabalho (Janela, 1992). *A educação não-formal precisa então ser capaz de atrair e cativar seus educandos para que possa realizar o seu trabalho educativo.* (GEMEC*, 2001).

Acredito que a informática em si (o próprio ambiente no qual existem computadores) já carrega um grande atrativo para a criança que vê aqueles aparelhos tecnológicos com grande curiosidade e interesse pois os mesmos estão cada vez mais presentes nos meios de comunicação de massa e no dia-à-dia delas. Dessa forma a informática parece vir de encontro as características e objetivos da educação não formal, pois possibilita um trabalho envolvente, atrativo e que pode trazer, se bem utilizada, grandes ganhos educacionais para os educandos.

O projeto denominado Computação Solidária foi elaborado por um grupo de

® Nortel Networks é o nome usado pela Northern Telecom do Brasil, empresa que trabalha com desenvolvimento de softwares e de equipamentos para telecomunicações e redes.

* GEMEC - Grupo de Estudos Memória, Educação e Cultura vinculado Grupo de Estudos em Diferenciação Sociocultural, da Faculdade de Educação e do Centro de Memória, ambos da Unicamp

voluntários da empresa Nortel Networks que já mantinha contato com o abrigo denominado CMPCA (Centro Municipal de Proteção à Criança e ao Adolescente) através de atividades como festas, recreação e doação de alimentos entre outras necessidades da entidade. Esta entidade é mantida pela prefeitura e tem como objetivo abrigar temporariamente crianças vítimas de violência que foram retiradas de sua família. Estas crianças são mandadas para o local pelo conselho tutelar ou pela vara da infância e permanecem no mesmo até que sua situação seja resolvida (voltam para a família, ou na impossibilidade de retornarem ao lar são mandadas para adoção e nesse meio tempo ficam no abrigo). No abrigo a permanência delas é muito irregular sendo que uma criança pode permanecer lá por dias, meses, chegando a ficar anos até completarem a idade de quatorze anos no qual serão encaminhadas para um abrigo de permanência.

A criação do GACC pela empresa Nortel Networks pode ser inserida no contexto atual no qual as empresas são cada vez mais são cobradas com relação à responsabilidade social das mesmas. Esta nova fase pode ser definida como “*a tomada de decisões empresariais ligada a valores éticos, de acordo com exigências legais, respeito às pessoas, comunidade e meio ambiente.*”(Goldberg, 2001:18). Neste sentido as empresas que normalmente ofereciam sua contribuição social à comunidade através da doação de recursos financeiros e materiais, vêm utilizando uma nova estratégia de atuação que acaba por trazer maior reconhecimento do seu compromisso social pela sociedade: o voluntariado empresarial.

Certas empresas como a Nortel utilizam o caminho do voluntariado empresarial, que hoje consiste em:

“uma rota estratégica que traz ganhos para a empresa, a comunidade e os funcionários. Do lado social, permite reduzir problemas que aflijam verdadeiramente a comunidade, resultando em melhorias na qualidade de vida, ajudando a construir uma sociedade mais saudável e trabalhando em última instância, em favor da perpetuação das atividades da empresa. No âmbito dos negócios, programas de voluntariado empresarial auxiliam no desenvolvimento de habilidades pessoais e profissionais, promovem a lealdade e a satisfação com o trabalho, ajudam a atrair e a reter funcionários qualificados.”(Goldberg, 2001: 22)

No caso da referida empresa uma das prioridades é a satisfação do funcionário. Trabalhando como voluntário este sente que contribui para a melhoria da qualidade

de vida da comunidade e não apenas para os objetivos lucrativos da empresa.

Com este pressuposto a empresa Nortel realizou uma pesquisa em outubro de 1998 com o objetivo de saber mais sobre as carências das cidades nas quais ela estava instalada e como a empresa poderia contribuir para a diminuição das mesmas. Também foi realizada uma outra pesquisa com o objetivo de saber mais sobre seus funcionários (que atividades extras realizavam fora da empresa, incluindo hobbies e trabalho voluntário). Após estas pesquisas a empresa incentivou a formação de grupos de apoio à comunidade em cada localidade onde a empresa estivesse estabelecida. Estes grupos formados por voluntários realizariam trabalhos sociais que beneficiariam a comunidade na qual estavam inseridos. A empresa definiu o nome para os grupos (Grupos de Apoio à Comunidade) mas deixou para os voluntários a decisão sobre que tipo e quais entidades seriam atendidas pelo mesmos. No caso do GACC decidiu-se, após muitas discussões, trabalhar com crianças assistidas em abrigo. Após vários contatos com diversas entidades foi indicado pelo conselho tutelar o CMPCA.

O contato inicial com o CMPCA se deu em dezembro daquele mesmo ano com a realização de uma festa de Natal para as crianças. Após várias campanhas de doação de brinquedos, alimentos houve o estabelecimento de atividades regulares (uma vez por mês) de recreação para as crianças do abrigo do CMPCA e de outra entidade, o Convívio Aparecida que o GACC também atende. O projeto da Computação Solidária veio da necessidade que os voluntários sentiam de oferecer algum tipo de atendimento às crianças maiores (de 8 a 14 anos) do abrigo que não participavam das atividades de recreação voltadas somente às crianças de 2 a 8 anos. Ele recebeu auxílio da empresa no que diz respeito a computadores e equipamentos para a criação da sala de informática. Segundo a apresentação em transparência feita pelo GACC que foi entregue aos voluntários e à administração do abrigo, os objetivos do Computação solidária seriam o de *“iniciar um trabalho direcionado à crianças e adolescentes, dando-lhes noções básicas de informática, proporcionando a oportunidade de se desenvolverem e ao mesmo tempo oferecendo ao nosso grupo de voluntários uma experiência nova de trabalho.”* Ao iniciar a pesquisa foi observado que os voluntários do GACC tem muito pouco tempo disponível para o trabalho voluntário, sendo que os mesmos procuram atividades que exijam o mínimo de

tempo para preparação e execução das mesmas. Foi importante analisar o caráter do trabalho até então desenvolvido pelo GACC. Este apresentava características essencialmente filantrópicas que se evidenciava nas suas atuações (doações de alimentos e produtos que as instituições necessitem, promoção de festas e de atividades recreativas regulares, etc). Na definição do dicionário Aurélio a filantropia consiste em “amor a humanidade, humanitarismo, caridade”. Neste aspecto, apesar da importância que este tipo de trabalho de caráter assistencial promovido pelo GACC vinha tendo para as entidades assistidas, o desejo do grupo em ampliar sua esfera de atuação, promovendo atividades de cunho não mais assistencialista ou recreacional, mas sim, educacional evidenciou a necessidade de uma atuação mais comprometida e responsável para com aqueles a quem se destinam essas atividades. Além de oferecerem atividades de fundamental importância no espaço da brincadeira; o sonho, as descobertas, a fruição da infância, as crianças do abrigo passaram através do projeto de pesquisa-ação aqui descrito a receber também atividades de caráter educacional.

2 - Procedimentos metodológicos

2.1 A pesquisa-ação como caminho metodológico

A pesquisa se norteou por uma abordagem metodológica denominada "pesquisa-ação". Esta abordagem é muitas vezes apontada como sinônimo da chamada "pesquisa participante". No entanto, acredito ser importante esclarecer um pouco mais sobre essas duas abordagens metodológicas, explicitando suas diferenças fundamentais, de forma a clarear a escolha da abordagem metodológica citada inicialmente: a pesquisa-ação.

Basicamente a pesquisa participante se diferencia da pesquisa-ação pelo papel que o pesquisador assume. Na pesquisa participante o pesquisador auxilia o grupo a analisar, problematizar e buscar caminhos para a transformação de sua realidade. Assim, a pesquisa participante ajuda a população envolvida no processo da pesquisa

a identificação por si mesma, dos seus problemas, a realizar a análise crítica destes e a buscar as soluções adequadas. (Boterf, 1984¹). Esta forma de pesquisa é baseada no conceito da *praxis* segundo a qual uma unidade dialética é estabelecida entre a teoria e a prática, na qual a teoria relevante para o processo de produção de conhecimento é aquela que orienta a prática que, por sua vez, deve se orientar sempre pela teoria estabelecendo assim uma relação dialética entre as mesmas constituindo-se uma unidade de opostos por uma implicar necessariamente a outra. A pesquisa participante produz conhecimentos que auxiliam os grupos envolvidos, em sua prática social e política. Ela é um tipo de investigação social por meio do qual se procura uma plena participação da comunidade na análise de sua própria realidade com o objetivo de promover a participação social para o benefício dos participantes da investigação. Esses participantes são os oprimidos, os marginalizados, os explorados. Pode-se dizer que é uma atividade educativa, de investigação e ação social. Os pesquisadores tem a tarefa de ajudar as populações oprimidas em suas lutas libertadoras, colocando a seu serviço seus saberes e competências para a transformação da sociedade da qual fazem parte.

Para autores como Haguette² (1992) o conhecimento só pode nascer na prática participativa oferecendo a interação entre o saber popular e o erudito. Estes se unem num processo educativo, dialético, mútuo e que deve levar a “ação transformadora da condição de dominados” sendo claramente expressa uma opção política no seio da sociedade de classes. Brandão discute esta prática participativa explicitando que a participação determina um compromisso do pesquisador com o projeto político dos grupos populares cuja situação de classe, cultura ou história se quer conhecer porque se quer agir (a ação do pesquisador aqui se constitui em auxiliar as ações do grupo pesquisado e não uma ação direta do pesquisador sobre a situação analisada). Esse tipo de pesquisa é um instrumento dentro da ação popular, sendo que o papel do pesquisador é o de ser um ouvinte atento das decisões dos movimentos populares, ou de necessidades comunitárias efetivas.

Por outro lado, a pesquisa-ação consiste em um processo no qual o pesquisador diagnostica os problemas da realidade refletindo sobre uma teoria *e age efetivamente*

¹ Boyerf, Guy Le. Pesquisa participante : propostas e reflexões metodológicas , in BRANDÃO, C. R. 1985 p. 52
²Apud Santiago, S. H. M. 1996 p. 142-143

buscando corrigir os problemas detectados, avaliando por fim sua ação, analisando os resultados obtidos com a mesma. Para Eliot (1993) a característica mais marcante dessa abordagem metodológica é a de ser um processo que vai se modificando de forma contínua em espirais de reflexão e ação nos quais o pesquisador analisa e diagnostica uma situação prática ou um problema prático que se quer melhorar ou solucionar ; planeja estratégias de ação; desenvolve estas estratégias e avalia sua eficiência, aumenta sua compreensão sobre a situação que resultou de suas ações e novamente segue os passos anteriores. Para essa nova situação prática. Kurt Lewin³, um dos pioneiros no trabalho com pesquisa ação defende que esta metodologia de pesquisa “se dá como um posicionamento realista da ação, seguida por uma análise autocrítica e objetiva da mesma e uma avaliação dos resultados.”

É importante salientar o papel essencialmente ativo do pesquisador em todo o desenvolvimento deste tipo de abordagem metodológica. Não só ele auxilia o grupo pesquisado na análise, reflexão, busca de solução e ação sobre os problemas detectados (como já ocorre numa pesquisa participante) como também ele age efetivamente na situação pesquisada. As ações que acontecem no desenvolvimento da pesquisa e o seu processo é vivido pelo grupo pesquisado e pelo pesquisador. Ele reflete e analisa e cria soluções para as situações nas quais ele toma parte ativa. Seu papel não é o de apenas auxiliar a população envolvida a encontrar soluções, mas o de agir conjuntamente com essa população nas atividades práticas que seu problema demanda. Normalmente esse papel ativo que o pesquisador assume neste tipo de pesquisa ocorre pela dificuldade que o grupo pesquisado tem em refletir e agir sobre sua prática (no caso específico desta pesquisa houve uma compreensão por parte do grupo de que sozinhos eles não dispunham de conhecimentos teóricos e nem uma visão mais sócio-educacional necessária para realizar uma reflexão e uma ação que atuasse na correção dos problemas identificados), daí resultando o papel ativo assumido pela pesquisadora no processo de pesquisa-ação.

Sobre esse aspecto é importante salientar aqui o papel de extrema relevância da interação entre os atores da pesquisa. Este é um requisito fundamental para que ela possa acontecer, pois é nessa interação que as informações são discutidas, os

³ Apud Serrano, 1990 p. 25

conhecimentos gerados e as ações na resolução dos problemas são planejadas e organizadas. Esse processo faz uso da capacidade de aprendizagem dos participantes sendo que pode-se dizer que neste tipo de pesquisa a produção de conhecimento atinge pesquisadores e agentes envolvidos na situação pesquisada. Thiollent ressalta o desafio de *“produzir novas formas de conhecimento social e novos relacionamentos entre pesquisadores e pesquisados e novos relacionamentos de ambos com o saber”* (Thiollent, 1982 p.103).

Finalmente é possível concluir que a pesquisa-ação é centrada no agir (intervenção direta no problema estudado) sendo a situação social o seu objeto de pesquisa. É um procedimento voltado para a resolução de problemas ou pelo menos para esclarecimento dos mesmos com a efetiva participação do pesquisador e dos envolvidos no problema. Por fim, pode-se afirmar que uma pesquisa-ação necessariamente é uma pesquisa participante, mas uma pesquisa participante nem sempre será uma pesquisa-ação.

A forma como trabalhei neste projeto baseou-se como, já dito, na metodologia da pesquisa-ação. Norteadas por esta metodologia, minha atuação se deu através da elaboração e planejamento de atividades que utilizassem informática e que pudessem ser desenvolvidas pelos monitores (voluntários do GACC, como já foi mencionado anteriormente). Também atuei acompanhando estas atividades e muitas vezes dirigi a aplicação das mesmas com as crianças, além de verificar e avaliar os resultados, em parceria com os monitores do projeto. Esta avaliação se baseava em minhas próprias observações e em relatórios que eram solicitados aos monitores. O objetivo dos relatórios era o de descrever como havia sido a sessão com as crianças, quais foram as dificuldades encontradas e os sucessos alcançados, além de conter sugestões que os monitores pudessem ter para a continuação do trabalho.

Como já foi dito os monitores atuavam com crianças institucionalizadas, moradoras de um abrigo mantido pela prefeitura para acolher crianças vítimas de violência. O CMPCA ou abrigo, como usualmente é chamado, pode ser definido como uma instituição total.

Segundo Goffmann, uma instituição total pode ser definida como:

"um local de residência e trabalho onde um grande número de indivíduos com situação semelhante, separados da sociedade mais ampla por considerável período de tempo, levam uma vida fechada e formalmente administrada" (Goffman, 1974, p.11).

Definindo o aspecto central de uma instituição total, o autor afirma que:

"uma disposição básica da sociedade moderna é que o indivíduo tende a dormir, brincar e trabalhar em diferentes lugares, com diferentes co-participantes, sob diferentes autoridades e sem um plano racional geral. O aspecto central das instituições totais pode ser descrito com a ruptura das barreiras que comumente separam essas três esferas da vida" (Goffman, 1974, p.17).

No caso do abrigo, há esforços evidentes da administradora para que as crianças tenham uma vivência fora da instituição, como fica evidenciado na sua fala:

-Toda criança que vive em abrigo, tem que estar inserida na comunidade. Elas vão pra escola, as menores vão pra creche....Têm algumas que estudam de manhã, outras que estudam a tarde. (...) Quando a criança precisa de atendimento de saúde, elas vão a médico, psicólogo. Tudo fora do abrigo.⁴

Esses esforços, infelizmente, não anulam o fato de que as crianças estão em uma instituição na qual elas moram, se alimentam, assistem televisão, passeiam e se divertem, sempre acompanhadas de um monitor e de outras crianças. Nesse sentido, o abrigo atua como uma escola vinte e quatro horas por dia, através da qual a atenção, a afetividade e a assistência à criança ganham caráter institucionalizado.

Outro aspecto das crianças atendidas pelo projeto se refere a condição delas como *"estudantes em situação de risco"*. Esse conceito apresentado por Shuler (1991) em um estudo sobre a importância da música no envolvimento com a educação não-formal, diz respeito as crianças e adolescentes que tem uma ligação com a escola, mas estão prestes a perdê-la, não porque a escola não lhes dê informação suficiente, mas porque na maioria das vezes, essas informações estão desvinculadas da realidade cultural na qual essas crianças e adolescentes foram socializados (GEMEC, 12:2001). A criança que vive no abrigo foi vítima de uma situação que a levou a habitar ali, tendo uma condição emocional extremamente frágil. Diante disso, ao primeiro problema ou crise que enfrentam, se negam a frequentar a escola como fica claro na fala da administradora, que é formada em assistência social:

⁴ Entrevista da administradora do abrigo realizada em 6 de setembro de 2001 (Anexo III)

..E uma forma até de ela mostrar que ela não tá bem... (..) Ir contra a situação que ela tá vivendo (...) A primeira coisa que ela abre mão é da escola...⁴

..

Toda essa situação ímpar da criança atendida pelo projeto e dos voluntários que assumiram esse trabalho fizeram a Computação Solidária ter um caráter único. E foi diante dessa realidade que meu trabalho se desenvolveu.

3 - O projeto Computação Solidária

3.1 O início

No fim do ano passado procurando um tema para ser desenvolvido no meu trabalho de conclusão de curso entrei em contato com uma proposta de trabalho de educação não-formal que utilizaria a informática com crianças institucionalizadas em abrigo sendo que este trabalho seria desenvolvido por um grupo de voluntários da empresa Nortel Networks (o GACC). Meu contato com este grupo se deu através de uma pessoa próxima, que trabalha na referida empresa e atua como voluntário (referido como V0 – ver anexo 1) no grupo citado.

Diante da novidade da proposta, me interessei em acompanhar as atividades com as crianças como observadora, já que seria interessante analisar o início de um trabalho tão inovador. Li as propostas do grupo nas quais seus participantes explicavam suas aspirações: *"Iniciar um trabalho direcionado à crianças e adolescentes, dando-lhes noções básicas de informática, proporcionando a oportunidade de se desenvolverem (...) Despertar interesse pela aplicação da informática às suas reais necessidades, (...) não deixando de considerar a vivência, experiência e necessidade do grupo."* Sobre a quem se destinava afirmavam *" Crianças carentes, principalmente em suas necessidades básicas de alfabetização e conceitos de cidadania."* No documento é descrito também que o trabalho seria dividido em dois grupos que se revezariam de quinze em quinze dias.

Iniciei minhas observações do trabalho no fim de janeiro de 2001 imaginando que

de fato havia alguém responsável pelo planejamento das atividades e avaliação das mesmas e de seus resultados, como indicava o projeto inicial do trabalho " *Estaremos também estabelecendo forma de acompanhamento e avaliação da performance de trabalho - de voluntários e crianças - , de modo a promover os ajustes necessários e obter bons resultados.*"

Porém, ao observar o desenvolvimento das atividades no abrigo pude constatar a inadequação das mesmas, com relação aos objetivos e a necessidade das crianças a quem se destinavam, como fica evidenciado no trecho de diário de campo copiado abaixo:

30 de janeiro de 2001 (terça-feira)

Na oficina havia só uma voluntária, a V4, que orientava quatro crianças na atividade do dia que consistia em trabalhar com o software de digitação (iniciação) do Mario Bros (personagem de joguinhos de videogame). Era a segunda vez que as crianças tinham contato com este software.

O software de digitação citado acima, tinha sido usado com as crianças apenas duas vezes e só por uma hora, por semana. Este software tinha por objetivo ensinar a criança a datilografar, uma atividade extremamente mecânica e estressante, pois não desperta o interesse, a curiosidade e o lúdico, características essas imprescindíveis, por se tratar dos primeiros contatos das crianças com o computador. Anteriormente um outro software (a Bela e a Fera em inglês) havia sido usado para familiarizar as crianças com o computador. Nele a criança tinha possibilidade de escolher entre diversas atividades tais como jogo da memória, de plataforma, de equilíbrio, estratégia. Infelizmente ele havia sido usado apenas duas vezes também, não permitindo que as crianças pudessem explorar todo o seu potencial lúdico.

Neste outro parágrafo extraído do diário de campo deste mesmo dia fica claro como se dava o exercício e o quanto carecia de significado para a criança:

Eles deveriam trabalhar com a lição 4 que consistia em um exercício de cópia das letras que apareciam na tela (era um agrupamento de letras asdf por exemplo que só tinham relação por estarem perto no teclado mas que não formavam nenhuma palavra específica) a fim de exercitar a velocidade de digitação e conhecimento da localização das letras no teclado.

A língua aqui funciona como um amontoado de letras em agrupamentos sem relação alguma com sua função básica que é comunicar, dizer algo. Observando o

planejamento mais detidamente percebi que a idéia para a seqüência das atividades era, mais ou menos, assim: duas semanas (duas horas) de trabalho com software que priorizasse o uso do mouse e a familiaridade com o computador, duas semanas (duas horas) ensinando a digitar e por fim cópia de texto no editor para posterior trabalho com textos escritos por eles para um futuro jornalzinho.

Quando fui observar novamente as crianças, a atividade consistia em cópia de um texto utilizando um editor de textos infantil (os voluntários imaginavam que as duas horas que as crianças tiveram anteriormente treinando digitação fossem mais que suficientes para que elas conseguissem copiar um texto no computador) :

Diário de campo
Quarta-feira 14/02/01

A atividade proposta para o dia seria a de apresentá-los ao editor de texto fazendo com que eles copiassem um texto infantil.

Entretanto, as crianças ao verem o texto que tinham que copiar se mostraram desanimadas por achá-lo muito extenso além das letras serem muito pequenas.

De fato o texto escolhido e a forma como ele foi apresentado às crianças (cópia xerox de um texto infantil de cerca de uma página e meia digitada, provavelmente tirado de um livro didático), contribuíram para a resistência delas em executarem a atividade pedida, mas novamente ficou claro para mim que aquela não era uma atividade adequada numa educação, previamente planejada para ser não-formal. Segundo minha concepção, a educação não-formal voltada à crianças, mesmo com o uso da informática, deve priorizar o lúdico, o prazer da descoberta e não uma pseudo-profissionalização para a formação de digitadores, como parecia estar ocorrendo naquele momento.

Analisando as situações citadas com a ajuda da minha orientadora e externando minhas dúvidas e preocupações sobre quem planejava e que critérios eram usados para o planejamento de atividades para as crianças como essas descritas acima fui informada de que de fato não existia essa figura, isto é pessoa com formação especializada que se debruçasse sobre os softwares e os objetivos educacionais propostos e fizesse um planejamento em torno dos mesmos. Alguns voluntários pediram uma reunião para conversar sobre o andamento do projeto e nela ficou

decidido que o voluntário que me introduziu ao projeto (V0) e eu ficaríamos encarregados do planejamento das atividades. Colocando minha orientadora a par desta situação foi sugerido então que minha pesquisa deveria usar uma abordagem metodológica que atendesse as necessidades daquela situação: a pesquisa-ação.

3.2 Pesquisa-ação

3.2.1 Primeiros desafios

Nesta época a pesquisa propriamente dita se iniciou e com ela minha busca por softwares e bibliografia sobre o assunto que continua até agora... É importante salientar como é escassa e rara a literatura sobre educação não-formal, mais ainda sobre a mesma e o uso da informática e praticamente inexistente quando se fala em atividades de educação não-formal, se valendo dos recursos da informática e voltada para a criança institucionalizada. Este fato em muito funcionou como desafio para o desenvolvimento desta pesquisa.

Conseguimos com um dos voluntários um software para ser usado com as crianças que parecia ser mais adequado a uma abordagem que reunisse ludicidade e objetivos educacionais. O software permitia criar histórias em quadrinhos. Este software parecia ser adequado para despertar a criatividade e a ludicidade das crianças.

Elaborei um planejamento para os voluntários no qual sugeria um roteiro para o início do trabalho utilizando o software com as crianças. Ao mesmo tempo, conversando com o professor Sérgio Amaral (professor da FE que trabalha com informática e educação), descobri alguns sites e repositórios de softwares educacionais. É importante ressaltar que uma das dificuldades em encontrar softwares que pudessem ser usados com as crianças no abrigo foi o fato da maioria estar em inglês ou serem pagos (e caros). Encontrei então um software que me pareceu adequado para ser usado com as crianças que apresentassem maiores dificuldades no reconhecimento de letras e números e uma forma de traduzir os sons do programa que foi dublar todas as falas da personagem principal adequando-o às crianças ainda não alfabetizadas. Este programa apresentava um jogo de cartas estilo

“roba-monte” no qual as crianças para vencer uma gatinha precisariam reconhecer os números e letras nas cartas.

O trabalho com o software editor de histórias em quadrinhos foi bem recebido pelas crianças e pelos voluntários como fica evidente no relatório enviado por um deles:

Relatório do V1 sobre oficina do dia 06/03/2001

A nossa experiência ontem também foi muito boa. As crianças gostaram da idéia de criar suas estórias e se mostraram muito entusiasmadas. Algumas chegaram a escrever os textos, copiando ou criando. Logicamente não concluíram, mas já perguntaram se é possível continuar na próxima aula. Ao final, imprimimos todas as estórias e eles deram a sugestão de colorir.(as mesmas)



Exemplo de história de uma criança

Porém, outra grande dificuldade que se fez presente em todo o projeto foi, muitas vezes, a falta de um olhar e uma sensibilidade educacional que propiciasse ao voluntário atuar para o melhor desenvolvimento das atividades com as crianças, ressaltando o aspecto lúdico das atividades, e um maior envolvimento com a criança no trabalho, segundo a proposta.

Diário de campo

06/03/2001

Em seguida ela leu a história da Magali com as crianças sem se preocupar em fazer a criança entender e interagir com a história compreendendo porque a história era engraçada.

No caso da situação citada acima o voluntário do dia não julgou ser necessário uma discussão maior com as crianças sobre a história em quadrinhos. As seguintes perguntas poderiam ter sido feitas com a criança. Porque era engraçada a história lida? Onde estava a graça? Como a gente poderia escrever algo engraçado? Todas

essas perguntas propiciariam um melhor entendimento e conseqüentemente, maior envolvimento da criança com a atividade, produzindo algo mais próximo de uma história em quadrinhos, além de uma maior proximidade do voluntário à criança.

Sobre o relacionamento voluntário/criança, ressalta-se a importância da resiliência para o voluntário que trabalha com esse tipo de criança. Este conceito consiste na capacidade humana universal que permite a pessoa, grupo ou comunidade, prevenir, minimizar e sobreviver aos danos provenientes de adversidades (Grotberg, 1995) No caso das crianças do abrigo a resiliência pode e deve ser recuperada através de uma relação afetiva e positiva com um adulto compreensivo que lhe dê o tempo necessário para recuperar a sua auto-estima e o seu equilíbrio psicológico e emocional. É extremamente desejável, para crianças como as do CMPCA, vítimas de diversos tipos de mal tratos, a presença de voluntários que proporcionem esse tipo de vínculo, no tempo apropriado.

No entanto, a relação estabelecida pelos voluntários do projeto com as crianças é, sob este ponto de vista, bastante incompleta, ainda que apresente algum resultado. Isso porque os encontros entre um mesmo voluntário e as crianças de sua turma são muito espaçados: desde o início estabeleceu-se que cada voluntário iria à oficina a cada quinze dias, devido aos compromissos profissionais e pessoais das pessoas do grupo. Assim, o vínculo, ainda que exista, não se aprofunda, tornando muito difícil a construção de uma situação na qual as condições de resiliência possam se dar.

Ainda com relação à atividade das histórias em quadrinhos, outro aspecto relevante foi a pouca liberdade de criação que o software propiciava para a criança; havia poucos fundos ou cenários para colocar na história, além de ser complicado aumentar ou diminuir os mesmos de maneira que se adequassem a cena desejada. Também havia poucos personagens e desenhos dos mesmos algo que limitava as possibilidades de criação mais livre de histórias diferentes (as roupas, os acessórios, os objetos de cena, tudo era muito básico e pouco estimulante).

Diante disso no trabalho com este software a grande dificuldade que nos acompanha ainda é a de que as crianças não conseguem criar algo delas pois se evidenciou que nenhuma delas conseguiu efetivamente criar uma história em

quadrinhos, apenas cenas, as vezes com alguma fala do personagem, usando os desenhos já prontos.

Relatório do V3 sobre oficina do dia 05/03/2001

O que acabou acontecendo é que as crianças brincaram bastante com a criação de apenas uma cena, usando imagens de fundo, personagens e objetos. Eles não quiseram no primeiro momento escrever nada e nem usar balões de texto.

Preocupada com a questão da alfabetização das crianças e com a dificuldade das menores em reconhecer letras e números introduzi então o trabalho com o software "da gatinha" com os menores e propus um outro trabalho com os maiores utilizando um software para a produção de cartões de visita, convites, diários, etc (mini-gráfica).

Elaborei um roteiro para o trabalho com o software de mini-gráfica buscando que fosse bastante divertido e propiciasse à criança brincar de faz de conta. Elas escolheriam um personagem do software de história em quadrinhos e produziriam um cartão de visitas no qual se identificariam com o mesmo, depois fariam um cartão de aniversário no qual convidariam os outros personagens para sua festa e por fim escreveriam um diário (uma página) na qual contariam como foi a festa imaginária.

O software da gatinha foi bem recebido pelas crianças, inclusive os maiores que quiseram brincar um pouco com ele. Já a proposta com a mini-gráfica por outro lado, não caminhou.

11 de abril de 2001

A. L.(...) começou a escrever o diário da festinha, mas este não cabia no documento. O V.O sugeriu que ela usasse o Editor de textos infantil pois este sim permitia a criação de textos mais longos. Uma outra menina que não participa das turmas da computação pediu para ficar na sala e ficou inventando cartões junto com a D.

No fim da oficina descobrimos que a impressora estava sem tinta e salvamos os trabalhos em disquete para imprimir numa outra vez.

Como demonstram minhas observações acima, existia o problema de ordem física que era imprimir o que era produzido (na época a impressora preto e branco, que temos na sala ainda funcionava). O programa apresentou diversos problemas para configurar a impressão dos trabalhos além do software também ser extremamente limitado quanto ao tamanho do documento que se queria escrever e a mudança de

medidas do que seria impresso e das figuras disponíveis para ilustrar os mesmos. Uma estratégia que não deu certo foi a de pedir que eles levassem os desenhos impressos, os colorissem e trouxessem na próxima semana. Normalmente eles não retornavam com os desenhos e o trabalho acabava se perdendo prejudicando uma posterior continuação do mesmo.

Outro aspecto que dificultou o trabalho foi a questão novamente do não-envolvimento no jogo simbólico, por parte dos voluntários. Não houve ênfase na brincadeira, no faz de conta, e nem uma cobrança para as crianças se pautarem mais neste sentido. Acredito que houve uma inadequação da minha proposta diante dos recursos humanos disponíveis para viabilizá-la, pois como esclareci anteriormente, os voluntários não dispunham da visão educacional e lúdica necessária ao direcionamento de uma proposta desse tipo. Muitas vezes parti do pressuposto de que essa visão existisse me esquecendo que não se tratavam de professores, nem educadores de maneira geral que tivessem alguma noção de trabalho educacional com crianças, mas sim de voluntários que tinham as mais variadas profissões e visões de mundo. Caberia aqui também uma análise sobre a situação que eu indiquei como pano de fundo para as atividades com o software da mini-gráfica: festinha de aniversário com todo seu ritual de convites para os amigos, bolo, velinhas, balões a qual poderia ser uma situação que crianças provindas de estratos populares excluídos não estivessem acostumadas a vivenciar, não sendo significativa na sua realidade cotidiana.

Assim, a proposta de se criar um tema para histórias em quadrinhos a partir da atividade com a mini-gráfica não surtiu resultados. Desta forma, nos encontramos obrigados a continuar a busca de softwares educacionais que fossem interessantes, tanto no aspecto educacional quanto no lúdico e que, se possível, fossem de fácil manuseio e entendimento pelos voluntários. Isso porque a grande maioria deles apresenta dificuldades em administrar o tempo para poder abrir o software a ser trabalhado e conhecê-lo melhor, antes da sessão de voluntariado. A busca, nesse ponto, levou-me a um software bastante interessante que era vendido em bancas.

O programa estava traduzido e sua personagem principal era uma menina negra, que vivia na Jamaica e que gostava de contar histórias. Nestas histórias, que apareciam na

tela como um desenho animado, ela sempre tomava parte e, ao longo das mesmas, se dirigia às crianças pedindo que elas desenhassem determinado objeto ou pessoa que apareceria na próxima cena da história. O software apresentava os modos "learn" e "jogar". No modo "learn" a personagem ia dando as dicas para a criança sobre as ferramentas que ela dispunha para desenhar (texturas, lápis, tinta, além de contar com uma mini-galeria com desenhos prontos que a criança poderia usar, pintando e modificando os mesmos com bastante liberdade). No modo *jogar* a criança ia assistindo a história até que a personagem principal lhe pedisse o desenho necessário para a próxima cena. O mais interessante era que qualquer que fosse o desenho da criança, na cena seguinte ele tomava parte da animação interagindo com os outros personagens da mesma. Este software foi um sucesso com as crianças que o utilizaram durante muitas semanas (do fim de abril até início de julho mais ou menos), sendo ainda hoje um software ao qual as crianças sempre estão querendo retornar.

Além dos aspectos do programa, citados acima, que por si já funcionavam como grande atrativo para as crianças, há que se considerar as características da personagem principal: se tratava de uma criança, negra extremamente inteligente, criativa e extrovertida. Esse perfil fez com que houvesse uma grande identificação das crianças com a personagem, identificação essa que aparece claramente neste extrato:

Diário de campo dia 28/05/2001

A B. chegou em seguida e foi logo entrando no jogo da Garota jamaicana. Perguntamos se ela gostava do jogo, ela disse que sim e comentou que ela era a Garota jamaicana e que no ano passado ela usava trancinhas daquele jeito

Neste sentido, o software possibilitou uma referência positiva de infância e de negritude para as crianças.

Apesar destes resultados positivos, algumas ponderações podem ser feitas sobre a experiência com este software. Sua utilização poderia ter sido ainda melhor se existisse a possibilidade de imprimir as cenas criadas. O software apresentava essa possibilidade, além da criação de um livrinho de histórias pelas crianças, mas não havia impressora.. Também houve problemas com a questão das caixinhas de som que não funcionavam direito, frustrando muitas vezes a criança que necessitava da

mesma para poder entender as instruções do programa e interagir com a personagem. Quando elas funcionavam, por todas estarem ligadas, o ruído era muito grande, fazendo com que as crianças se dispersassem da sua atividade para prestar atenção no que o outro fazia. Essa dificuldade foi mais tarde contornada com o uso de fones de ouvido, facilitando a concentração da criança na atividade desenvolvida. Outra questão também é que talvez um melhor resultado fosse conseguido com um planejamento que fosse menos voltado ao software em si e que abordasse as questões de criatividade, infância e negritude. Infelizmente, na época, eu não havia me dado conta disso.

3.2.2 Dificuldades

Nesta época conversei com minha orientadora sobre minhas dificuldades no desenvolvimento do trabalho sendo que a maior delas era manter-me ciente do que ocorria nas oficinas através dos relatórios. Muitas vezes estes chegavam atrasados, ou simplesmente não eram enviados. Isso dificultava o acompanhamento da atividade corrente, a análise dos resultados e planejamento para as próximas atividades. Alguns exemplos podem ser percebidos nos extratos dos seguintes relatórios de oficinas, nos quais se evidencia o atraso entre o relato e o período em que a oficina havia ocorrido:

Relatório de V10

Sent: Monday, April 16, 2001 9:16 AM

Subject: RE: Aula de 4a. 11/04

Relatório de V8

Sent: Tuesday, March 27, 2001 3:41 PM

Subject: RE: Computação Solidária - aula do dia 21/03/01

Relatório da V15

Sent: Monday, April 09, 2001 4:51 PM

Bem também peço desculpas pelo atraso, mas aí vai a posição da aula da segunda-feira passada(2/4/01).

Relatório de V4

Sent: Monday, April 09, 2001 1:09 PM

Desculpas pela falta do e-mail semana passada. Embora um pouco atrasado, aí vai um resumo da aula de terça-feira 03/04:

Em outras situações, os relatórios eram enviados apenas a alguns voluntários, os

quais o relator pretendia afirmar como sendo a liderança do trabalho. Com isso, os responsáveis pelo planejamento não tomavam conhecimento do andamento e do resultado das atividades, prejudicando a elaboração das mesmas. Tal atitude nos leva a concluir que esse voluntário não aceitava coordenação pedagógica do projeto.

V13 09/04/2001

Eu não mando e-mail para todos, eu converso com o V3 ou com a V1 pessoalmente.

Diante das dificuldades expostas, minha orientadora se propôs a marcar uma palestra com os voluntários para esclarecê-los sobre a proposta da educação não-formal, a responsabilidade do voluntariado e a especificidade das crianças para as quais o trabalho é direcionado.

Dessa forma, foi marcada uma palestra para o dia 26 de abril, ministrada pela professora Olga von Simsn. O encontro foi bastante interessante pois propiciou o início de uma tomada de consciência dos voluntários sobre a importância e a seriedade do projeto que desenvolviam no abrigo, e também sobre a responsabilidade que um trabalho direcionado à “*estudantes em situação de risco*” como aqueles exigia. Para mim a palestra reforçou a importância do caráter lúdico que as atividades deveriam ter, já que muitas vezes em meio ao planejamento das atividades acabei por não dar a esse aspecto a relevância necessária.

Na mesma época em que as crianças estavam utilizando o software da personagem jamaicana, elas retornaram ao jogo da Bela e a Fera. Algumas fizeram todas as atividades até chegar ao fim do jogo. De vez em quando elas retomam softwares que já usaram anteriormente. Acho interessante esse retorno a um jogo passado: no caso da Bela e a Fera, os desafios ainda suscitavam o interesse das crianças. As próprias valorizam e reforçam a necessidade da ludicidade fornecida por esses softwares.

3.2.3 A roda e uma nova postura

Outra questão abordada na reunião com a orientadora foi a importância e o porquê do

uso da roda de conversa em um trabalho com educação não-formal⁶. Mais tarde, fizemos uma reunião com os voluntários, no dia 7 de junho, na qual reforcei a importância efetiva da roda. A partir dessa reunião essa dinâmica foi implementada nas oficinas.

Além da implantação da roda, na reunião discutimos as atividades para as próximas oficinas, o andamento das atividades e o remanejamento das crianças, pois acreditávamos que seria interessante que elas tivessem contato com outras crianças e monitores.

Com a roda elaboramos atividades nas quais as crianças externassem sua opinião sobre o trabalho nas oficinas e suas aspirações para o futuro, como forma de conhecê-las melhor. Também nesta dinâmica oferecemos atividades nas quais elas pudessem perceber o valor dos equipamentos que elas tinham na sala de informática, além de valorizarem e aproveitarem melhor as oficinas de informática que elas estavam tendo.

Depois destas duas primeiras rodas começamos a pensar a roda como parte da oficina, um espaço no qual se iniciariam as atividades do dia com uma introdução ao tema da oficina.

Comecei a pensar como trabalhar com as crianças atividades nas quais o software não fosse o foco principal, mas tive grandes dificuldades para encontrar bibliografia à respeito de informática educativa que me trouxesse idéias para um trabalho na qual a informática não fosse o centro da atividade, mas sim uma ferramenta para a execução da mesma.

Diante disso resolvi marcar um horário para conversar com uma pessoa indicada pela minha orientadora como alguém que já tinha experiência no trabalho com a informática numa esfera mais educativa e com um olhar menos escolar: a Maria Cecília Martins. Ela que é doutoranda em Multimeios e trabalha no NIED (Núcleo de

⁶ Sobre a importância da roda num trabalho de educação não formal ver artigo de Sinson, O. R. M. V., Teixeira, C. M. Y., Chiste, L. S. e Gonçalves, R. M. "A valorização da diferenciação sociocultural como fator de integração de estudantes em situação de risco: discussão de uma experiência concreta – o projeto Sol de Paulínea" p. 68 in Educação não-formal: Cenários de Criação

Informática aplicada á Educação) e me indicou vários sites na Internet com sugestões de trabalho, além de sugerir ela mesma diversas idéias que eu poderia utilizar nas oficinas com as crianças.

Posteriormente a essa conversa fiquei mais esclarecida quanto a forma como eu poderia trabalhar com as crianças que resultassem em um trabalho mais integrado e mais produtivo na esfera educativa.

Trabalhar com atividades mais curtas (que fossem possíveis de serem desenvolvidas em no máximo duas semanas cada uma) e mais simples (não exigindo tanto envolvimento e empenho, por parte dos monitores, como a idéia da mini-gráfica tinha exigido, por exemplo). Esta seria uma forma possível de conseguir desenvolver um projeto maior no qual as atividades com a informática funcionassem como etapas formadoras do mesmo.

3.2.4 Trabalhando sob uma nova perspectiva: o tema Detetives

O novo marco para o projeto foi o trabalho com o tema Detetives. Como já havia pensado anteriormente, buscando outro software em português, que estimulasse e trouxesse ganhos educacionais àquelas crianças decidi introduzir o trabalho com o software de Detetive no qual as crianças encarnariam um detetive que busca criminosos por todo o mundo. Este software trabalhava diversos conceitos de geografia principalmente leitura e compreensão de mapas. No entanto, procurei organizar as atividades de forma que o brincar de detetive fosse a temática e o ganho educacional passasse quase despercebido pelas crianças.

Aqui cabe um parênteses para relatar um fato ocorrido logo antes que começassem as atividades do tema Detetives. A primeira atividade envolvia a realização de um cartaz em grupo (como descrito mais adiante) e, portanto, pressupunha a presença das crianças em cada turma. Aconteceu que na época todas crianças da turma de quarta-feira, menos uma foram adotadas ou voltaram para sua família de origem. O fato da adoção de algumas já era esperado, pois sabia-se que os pretendentes estavam em fase de experiência, mas não se sabia quando, ou mesmo se, a adoção seria efetivada. Quanto à volta das outras crianças à família não se sabia de nada. A saída

dessas crianças não foi relatada a tempo e, infelizmente, o relatório não foi enviado para os responsáveis pelo planejamento das oficinas. Realmente houve o dito relatório, do qual tomamos conhecimento posteriormente, e do qual pedimos cópia a um dos voluntários que o receberam originalmente. Nesse relatório, copiado abaixo, pode-se observar que na oficina da quarta-feira dia 01/08/2001 já havia somente uma criança presente, mas o relatório foi enviado somente na terça-feira seguinte, dia 07/08/2001 retendo portanto, a informação.

Sent: Terça-feira, 7 de Agosto de 2001 13:53
Subject: Computação 01/08

Na aula do dia 01/08 somente o P. participou. Ele brincou com a Garota jamaicana o tempo todo. O P. nos disse que havia voltado a estudar e que agora não iria mais parar. A S., o O. e os outros 5 irmãos foram adotados por uma família donos de um sítio. A A. L. e a D. estavam na casa dos pais e o coordenador não sabia dizer se iriam voltar.

Os micros perto da impressora não funcionaram. Não tentamos os outros já que não havia necessidade.

Precisamos verificar como ficarão as aulas de quarta-feira.

Até mais.

V13/V8.

A consequência foi que chegamos na oficina da quarta, dia 08/08/2001, somente para verificar que a turma havia-se reduzido a uma criança, impossibilitando a realização da atividade e frustrando o planejamento. Essa criança foi imediatamente remanejada, reiniciando as atividades já na segunda-feira posterior, dia 13/08/2001. Esse remanejamento minimizou o problema, porém as atividades atrasaram e houve dificuldades no entrosamento da criança na nova turma. Esse incidente ilustra de maneira bem clara, as dificuldades com que o educador pode se deparar com um grupo de voluntários que, embora bem motivado, é heterogêneo e não preparado para este tipo de proposta, na qual a comunicação entre os membros é fundamental.

Em conversa com o V1, o problema com V13 foi exposto e ficou decidido que V1 sairia da turma de terça e passaria a ajudar na turma de quarta. Isso melhorou o acesso as informações, pois V1 se comprometeu a enviar os relatórios com a regularidade necessária.

Além da falta de informações, na turma de quarta havia problemas no que diz

respeito a conhecimentos técnicos de computação. Os voluntários, provenientes de áreas não ligadas à informática, não tinham uma habilidade maior no uso do computador, apresentando dificuldades em resolver situações nas quais o computador não funcionasse da maneira esperada e em localizar softwares que seriam trabalhados.

Diante dessas necessidades procuramos colocar um voluntário que tivesse conhecimentos técnicos junto a turma de quarta feira. Esse fato nos auxiliou também na questão do acesso as informações, pois o novo voluntário tem uma visão diferenciada e trabalha próximo ao V.O, que, através de conversas informais, consegue acompanhar os acontecimentos das oficinas. Essas modificações, assim, permitiram o acesso da coordenação pedagógica do projeto às informações referentes às oficinas das quartas-feiras.

Cabe aqui relatar um fato que ocorreu, aparentemente, devido também às modificações comentadas acima. O voluntário V13 acabou por se retirar, após a entrada do novo voluntário V2, mas sem um pronunciamento oficial e sem qualquer notificação aos outros membros do grupo.

Voltando ao tema detetives: elaborei atividades para a introdução da palavra e do conceito de detetive com os quais o voluntário iniciaria a oficina discutindo : o que era afinal um detetive? O que as crianças já sabiam sobre o tema? Que ferramentas essa profissão exigia do profissional? Tirei cópia da definição de detetive de uma enciclopédia, além de algumas matérias sobre o assunto que retirei de uma publicação infantil que foi entregue aos voluntários para serem usados como referência para a discussão com as crianças neste dia. Após este momento de discussão na roda, as crianças deveriam desenhar ferramentas que um detetive usa utilizando um novo software de desenho para este fim.

Como o software era bastante interessante tendo diversas ferramentas diferentes para criação, além de desenhos já prontos, que a criança poderia escolher, houve uma certa dificuldade em fazê-las elaborar os desenhos pedidos naquela oficina, mas por fim todas as crianças fizeram a atividade. O fato de verem o produto final do seu trabalho (seus desenhos) que depois serviram de matéria-prima para um cartaz a ser colocado na sala da informática foi bastante estimulante, tanto para as crianças, como

para os voluntários.

Continuando o projeto introduzi a questão do trabalho do detetive (prender criminosos) e uma atividade na qual através de descrições escritas as crianças produziram o retrato de criminosos fictícios. Para isso utilizariam um software que possibilitava a criação de caricaturas. Elaborei as descrições que foram entregues uma para cada criança e os desenhos feitos por elas foram impressos e trazidos na semana seguinte a fim de fazer um novo cartaz desta vez com os “bandidos procurados” pelos detetives. Na semana da confecção do segundo cartaz as crianças deveriam conhecer o software no qual encarnariam um detetive de verdade.

Os trabalhos com os cartazes e os softwares necessários aconteceram com tranquilidade. No entanto, ao iniciar o trabalho com o software do detetive em si, diante dos relatórios dos voluntários e das minhas observações das crianças usando o mesmo, ficou claro que aquele software não se mostrou uma boa escolha para aquele trabalho. O programa não era só pobre no aspecto gráfico (sons e desenhos de qualidade inferior a outros utilizados anteriormente pelas crianças), como também exigia habilidades preliminares delas: ler corretamente textos relativamente extensos, facilidade em trabalhar com mapas, algum conhecimento geográfico e cultural sobre os países do mundo (no caso, o software exigia da criança que lendo as pistas nas quais constavam certas informações de ordem cultural ou geográfica elas conseguissem avaliar para qual país o bandido teria escapado e segui-lo até que descobrindo quem se tratava obtivesse um mandado e o prendesse), além de facilidade para articular e somar diversas idéias a fim de obter uma noção geral da história. No entanto, como as crianças infelizmente não possuíam todas essas habilidades já desenvolvidas, as dificuldades no uso do mesmo foram muitas:

V7 aula de 21/08/2001

Depois entramos na sala e começamos a brincar com a Carmem. Eles ficaram super agitados, querendo saber como jogava, o que deviam fazer, como deviam fazer, etc.

Nós achamos que eles não tem paciência para ler as dicas para saber o que fazer em seguida, então temos que dar atenção a todos em todos os momentos, ficando difícil agradar a todos...

Ao apresentarem dificuldades em ler o texto com as pistas que o programa colocava ficava muito difícil a compreensão das mesmas e em decorrência a prisão do criminoso se tornava uma tarefa extremamente complicada para as crianças. :

*Relatório de V.6
aula de 27/08/2001*

Senti que eles estavam desmotivados com o joguinho, principalmente porque tinham que ler e anotar as dicas. Todos conseguiram um mandato de prisão e não pegaram o bandido, porque o tempo expirou.

Eles definitivamente não gostam de ler, escrever e principalmente pensar. Querem coisas mais fáceis. Tentamos motivá-los dizendo que eles já tinham feito muitas coisas fáceis e que agora eles sabiam bastante e tinham que fazer tarefas mais difíceis para aprender mais.

Quando conseguiam ler as pistas, as mesmas por se tratarem de fatos ou informações geográficas ou culturais eram difíceis de serem assimiladas e utilizadas pela criança para descobrir o próximo passo a ser seguido (ex: “a pessoa que você procura disse que iria para um país no qual as Olimpíadas foram criadas”).

Conversando com minha orientadora decidi trabalhar com as crianças o conceito de mapa, já que a criança necessitaria ter uma noção sobre a representação do espaço ao menos para poder brincar com o jogo do detetive. Acreditei que partindo do espaço no qual as crianças habitavam seria mais fácil e interessante trabalhar com elas o que vinha a ser um mapa: uma representação do espaço em escala reduzida.

Elaborei atividades nas quais as crianças fariam uma planta baixa do abrigo supondo que essa atividade fosse ser significativa e prazerosa para elas. Ao trabalhar efetivamente com as crianças na execução da atividade percebi que a mesma não despertava interesse nem motivava as crianças como eu havia imaginado. Esse fracasso em trabalhar a planta do abrigo levou-me a ponderações sobre a própria instituição e a condição das crianças por ela assistidas. Essas considerações estão na seção “Abrigo e Crianças Abridadas”, mais adiante no texto.

3.2.5 Continuando a brincar de Detetive

Como já discutido, o software usado para personificar um detetive que havia sido utilizado anteriormente não foi o mais adequado para as crianças, e a atividade de apoio para a criação da planta não obteve sucesso. Assim, busquei alternativas em outros softwares que trabalhassem o mesmo tema e despertassem um maior interesse, através de um visual mais colorido, uma estética mais elaborada, contendo mais animações e que exigissem menos das crianças.

Encontrei um software que se adequou a esses aspectos e que, ao mesmo tempo, tinha jogos bastante interessantes do ponto de vista educacional. Utilizando a temática do detetive, o software trabalhava com a busca de pistas e tradução de um código secreto. O objetivo era fazer com que a personagem principal, um cão detetive, prendesse o gato criminoso. Além de proporcionar jogos variados de raciocínio lógico, todas as tarefas eram explicadas através de animações e falas dos personagens, proporcionando um maior envolvimento da criança.

Fomos até o abrigo no feriado e arrumamos todos os micros: colocamos som em todos eles, instalamos o programa e colocamos fones de ouvido para as crianças usarem nas oficinas. Os fones possibilitaram o uso de softwares com som, já que a grande maioria dos computadores não possuíam caixas de som. Além disso, as crianças colocavam o som muito alto e acabavam por atrapalhar o colega ao lado e se dispersarem vendo o outro jogar. Com os fones houve uma maior concentração por parte das crianças e conseqüentemente melhora no envolvimento na atividade realizada.

Relatório do V6 sobre a oficina do dia 10/09/2001

Realmente a aula foi bem mais tranqüila e silenciosa com os fones. Eles ficaram quietinhos prestando atenção no jogo do Cãozinho. Pouco pediram auxílio e todos anotaram as pistas.

Para a finalização do trabalho com a temática do detetive foram planejadas atividades nas quais as crianças contariam com suas palavras como elas viveram a experiência da brincadeira do detetive. No entanto, a realização destas atividades foi impossibilitada devido a dificuldade que essas crianças têm se expressar ou comunicar qualquer experiência que as envolva. Este retraimento pode ser explicado levando-se em conta a condição dessas crianças como abordarei na próxima sessão.

Para que estas atividades sejam retomadas um trabalho paralelo à computação vai procurar oferecer alternativas nas quais as crianças tenham oportunidade de expressarem suas impressões sobre a realidade na qual estão inseridas.

3.2.6 O abrigo e a criança “abrigada”

Fiquei bastante decepcionada com os resultados das atividades sobre mapas e não

monitores que a administradora aponta como uma dificuldade a mais quanto a idéia de se fazer um trabalho mais direcionado e de melhor qualidade às crianças:

Nós temos uma questão... É que monitores... O número de monitores... Alguns se aposentaram, outros pediram pra sair e não houve uma reposição... Então a gente sempre está com o número baixo de monitores A gente precisa melhorar o quadro.... A gente tá com um número defasado de monitores.

Ela, no entanto, demonstra estar aberta ao auxílio de pessoas interessadas em ajudar a modificar a realidade do abrigo. Em sua fala é clara sua disposição em fazer mudanças no mesmo buscando elaborar uma proposta pedagógica que deverá direcionar todas as atividades que acontecem no espaço do abrigo. Essa proposta é apontada pela administradora como requisito fundamental para o direcionamento das atividades do abrigo:

Como um abrigo que trabalha com crianças não tem uma proposta pedagógica? Não tem, sentido.”

Ela também explicou os planos para a implementação desta proposta que irá contar com o auxílio direto de uma voluntária estudante de psicologia. Esta, entrando em contato com o abrigo, a par de suas dificuldades se dispôs a iniciar o trabalho para o desenvolvimento efetivo da proposta pedagógica juntamente com a administradora sendo sua atitude muito bem recebida diante da necessidade de uma atuação neste sentido como fica evidenciado na fala seguinte :

É complicado a gente não conseguia com a prefeitura o pedagogo, tentamos no Taba aqui também tem trabalho... não conseguia, aí a gente acabou falando..., a gente sempre coloca nossas dificuldades, porque a gente não quer de forma nenhuma esconder as dificuldades debaixo do tapete. A gente quer trazer a tona pra todo mundo colaborar pra gente mudar e melhorar, entendeu ? E foi nesse sentido que a gente levou e ela (a voluntária) que pegou com as duas mãos: “Eu quero ajudar a construir!”

Na entrevista a administradora também deixou bastante claro sua visão sobre voluntário e qual o papel que ele tem dentro do abrigo:

“..o, voluntário as vezes vem com uma postura não de cidadania, achando assim...vem com uma coisa assim, “a que eu tô fazendo uma caridade”. E quando a gente vem assim com essa, dessa maneira, a gente sempre vai ver o outro como um coitado

e vai achar que é... a hora que eu cansei eu vou embora. Não tem uma relação de compromisso de fato, então a gente..., tem muito isso, a gente assim..., tem voluntários quem entram, ficam um tempo, por mais que a gente tenta conscientizar que é importante pras crianças estabelecer o vínculo. E... eles ficam um tempo, vê assim: "Ai não, cansei, ai não vou mais, ah não quero"

Quando você trabalha entendendo assim que é seu papel ser cidadão, construir um mundo mais justo, um mundo melhor, uma sociedade mais humana. Se vem com essa consciência, você pega firme, agora se você vem com essa coisa só da caridade aí... : Isso aí fica muito frágil, você constrói uma relação frágil que acaba se quebrando e

Para ela o voluntariado tem que receber uma preparação da própria entidade na qual ele atua, e essa preparação do próprio abrigo vai se constituir como parte da proposta pedagógica

(...) eu, eu acredito que quando a gente conseguir também, porque está nessa proposta pedagógica, ter um espaço de preparar o voluntário pro abrigo também, de ter uma, uma coisa mais próxima deles a gente consiga identificar mais quem é o voluntário que quer ficar e tem condições de construir um trabalho legal com a criança, ou aquele mais de oba! Oba!

Pesquisadora: É por que também tem aquela coisa assim: “ criança pobre, qualquer coisa serve” não é?

Entrevistada: Exatamente e isso eu quero mudar aqui no abrigo, as vezes você recebe doação de coisa assim que a pessoa ficou com pena de jogar no lixo e vem entregar aqui. E assim, eu não percebia porque, às vezes estava ainda numa postura de auto-estima baixa, de todos nós assim, que acabávamos recebendo qualquer coisa. A gente não pode receber qualquer coisa, as crianças merecem.....o melhor! Tá certo que ainda não tá bom, a gente tem pouco recurso, não temos grana, mas assim a gente vai começar a mudar quando a gente começar a negar essas coisas que a pessoa não botou no lixo porque ficou com dó de botar no lixo e trouxe pra cá. A gente vai botar no lixo, entendeu? Então algumas coisas a gente tem, tem que estar mudando por respeito à criança

Roca (1994) caracterizando como deve ser a ação voluntária confirma a visão demonstrada pela administradora ao afirmar:

“A ação voluntária deve ter competência humana e qualidade técnica. O amor não é suficiente. Se, por ignorância ou incompetência, fazemos sofrer uma pessoa frágil, embora tenhamos a melhor das intenções, conseguiríamos, apenas aumentar a sua impotência e a sua marginalidade.”

Partilhando dessa mesma postura como pesquisadora e voluntária no abrigo, procurei

ao longo da minha participação no projeto buscar uma atuação voluntária mais consistente, efetiva e eficiente nas tentativas de propiciar a criança ganhos educacionais e lúdicos pois acredito que, citando Roca (1994) novamente:

“O voluntariado precisa, hoje, disciplinar a sua ação. As melhores iniciativas se perdem pela incapacidade de submetê-las a um programa, a objetivos, a um método, a certos prazos, a uma dedicação séria, a uma avaliação. A boa intenção é um caminho viável desde que haja disciplina; se ela não existe, é um fracasso.”

3.2.7 Atendendo aos menores: nova turma na quarta-feira

Entrementes, foi iniciada uma nova turma na quarta-feira, desta vez com crianças de oito a dez anos. O planejamento das atividades com essa turma foi diferenciado, pois as crianças estavam se familiarizando ainda com os computadores e portanto, os softwares deveriam ser adequados. Iniciamos as atividades com a tentativa de torná-las mais concretas possíveis oferecendo à criança o produto da mesma através da impressão dos desenhos trabalhados e posterior confecção de cartazes (dinâmica que já estávamos usando com o pessoal das turmas de segunda e terça).

As atividades iniciais se desenvolveram utilizando uma história infantil durante a roda, na qual os personagens eram animais falantes. Na sala, com os computadores, as crianças usaram um software de desenho no qual escolheram, entre as diversas figuras, o animal que elas mais gostassem e que foi impresso posteriormente. No entanto, percebemos que estas atividades não foram muito adequadas a esta fase do desenvolvimento das crianças já que o software exigia certa destreza com o mouse e com o computador que elas ainda não possuíam. Além disso as crianças não demonstraram interesse pelo software. Percebemos também que essas crianças mais novas perdem rapidamente o interesse pela atividade ou software proposto, sendo necessário oferecer a elas diversas opções de atividades mais curtas. Procuramos então oferecer essas atividades utilizando softwares da Turma da Mônica que propiciavam às crianças brincadeiras com cruzadinhas, jogo dos sete-erros, pintar desenhos, jogo de relações entre as sombras e objetos respeitando tempo estipulado, e também jogos no qual as crianças ao ouvirem determinada sequência de sons teriam que reproduzi-la sendo que a mesma iria se tornando cada vez mais extensa. Esses jogos propiciaram às crianças maior motivação nas atividades com o

computador, além de adquirirem habilidades iniciais de uso de mouse (arrastar, clicar).

4 - Conclusões

Muitos foram os resultados obtidos até agora (é importante salientar que meu trabalho com o projeto e minha atuação no mesmo continuam, mesmo após a conclusão desta pesquisa).

As crianças estão familiarizadas com o computador, vendo-o de forma mais natural, sem receios, sentindo-se aptas a usá-lo; fato esse que contribui consideravelmente para uma melhora da auto-estima delas.

Os voluntários demonstram hoje maior sensibilidade e entendimento do trabalho que realizam com as crianças. Muitos deles, apesar do espaçamento entre um contato e outro com as crianças, conseguiram criar vínculos de amizade e afetividade com elas. O projeto agora deverá ter seu trabalho mais integrado com a instituição pois a mesma está arquitetando uma proposta pedagógica que norteará todas as atividades que façam parte do cotidiano das crianças assistidas pelo abrigo. Acredito que esta integração proporcionará um trabalho mais significativo e interessante para as crianças. Com a existência de uma coordenação pedagógica houve também uma melhora na integração e organização do grupo de voluntários atuando junto ao projeto Computação Solidária. A relevância da cooperação e atuação coesa no trabalho voluntário é muito bem colocada no seguinte texto de Roca (1994):

A ação voluntária é como uma orquestra, o importante é que ela soe bem e não o fato de a flauta ser de madeira ou de metal ou a quem ela pertence. Da orquestra devemos exigir coordenação, coerência e concentração de forças. O voluntário é sempre um "co-equipe". A fragmentação não leva a nada, e numa equipe cada um joga em seu próprio posto colaborando com o resto em função da partida.

Esta pesquisa também propiciou experiências reais de uso da informática no trabalho de educação não-formal. Pude concluir que esta relação é extremamente benéfica para as crianças já que de fato foi criado um espaço no qual a brincadeira e a

ludicidade são os objetivos principais. Este espaço de vivência da infância se mostrou muito importante diante da realidade na qual estas crianças estão inseridas que, infelizmente, ainda proporciona para elas poucas oportunidades neste sentido.

Uma próxima etapa no trabalho com as crianças atendidas pelo projeto será a de oferecer a elas atividades paralelas ao trabalho com a computação que possibilitem a discussão das dificuldades vivenciadas pelas crianças no seu cotidiano, propiciando alternativas para se expressarem sobre as mesmas. Esse trabalho deverá contribuir para atividades na computação nas quais cada criança tenha que criar e se expressar gráfica ou oralmente.

Outro aspecto evidenciado no decorrer do projeto foi a importância de uma adequação das atividades às especificidades das crianças a quem se destinam. Seus interesses e motivações são diretamente relacionados ao seu universo cultural e estes devem ser sempre considerados no momento do planejamento das atividades. Conhecer melhor a realidade a que as crianças estão submetidas - conhecimento este que se deu de diversas formas como: atuação direta no desenvolvimento das atividades realizadas com as crianças, conversas informais com elas, visitas periódicas ao abrigo buscando solucionar problemas técnicos da sala de computação, contatos com monitores, voluntários e administradora - foram formas eficazes de compreender a situação vivida por elas e realizar um planejamento que considerasse esse fato.

Sobre meu relacionamento com as crianças e minha vivência como voluntária acredito citando Roca, (1994) que “ *a ação voluntária requer reciprocidade, não é orientada simplesmente à assistência do outro, mas ao crescimento de ambos, embora as suas contribuições sejam diferentes. A estima do outro não exige apenas a acolhida, mas espera também uma resposta análoga.*” Minha experiência como pesquisadora e voluntária foi (e ainda está sendo) extremamente gratificante. Nesta vivência com as crianças pude perceber o quanto de potencial elas trazem e como essas potencialidades se evidenciavam no decorrer de uma determinada oficina. Também é importante salientar que as condições para a promoção da resiliência das crianças acabaram por acontecer na relação entre a coordenação pedagógica e as crianças: não de uma forma planejada, mas inconsciente. Este vínculo deve ser ainda mais fortalecido no desenvolvimento das

citadas atividades alternativas de expressão que, como explicado anteriormente, se darão paralelamente às oficinas de informática.

Por fim, acredito ser papel do educador no abrigo buscar a valorização e ampliação das potencialidades das crianças, fazendo com que elas recuperem gradativamente a consciência de sua auto-estima e de seu valor através do meu próprio trabalho e orientando a atuação dos outros voluntários. Dessa forma, esses atributos tão desgastados e fragilizados, diante das experiências negativas por elas vivenciadas, poderão ressurgir contribuindo para uma melhor performance na escola formal e uma integração mais fácil ao ambiente familiar, quando a ele retornarem.

5 - Bibliografia

- AFONSO, A. J. Sociologia da educação não-escolar: reactualizar um objecto ou construir uma nova problemática? In J. Esteves e S. R. Stoer (orgs.), *A sociologia na escola – Professores, educação e desenvolvimento*. Porto: Afrontamento, 1989, pp. 81-86.
- BRANDÃO, C. R. (org) *Repensando a pesquisa participante* São-Paulo: Brasiliense, 1985
- ELLIOT, J. *El cambio educativo desde la investigación-acción* Madri: Morata, 1993
- GOLDBERG, R. *Como as empresas podem implementar programas de voluntariado*. São Paulo: Instituto Ethos e Programa Voluntários, 2001
- GROTBERG, E. *A Guide to Promoting Resilience in Children*". Bernard van Leer Foundation, 1995.
- GOFFMAN, Erving. *Manicômios, Prisões e Conventos*, São Paulo, Perspectiva, 1974.
- ROCA, J. G. *Solidariedad y Voluntariado*, Espanha: Editora Sal Terrae, 1994
- SANTIAGO, S. H. M. Pesquisa-ação e pesquisa participante: uma atualização do Confronto in: *Revista Serviço Social e Sociedade*. ano XVII nº 51 São Paulo: Cortez .
- SERRANO, M. G. P. *Investigación-acción: aplicaciones al campo social y educativo* Madri: Dykinson, 1990
- SHULER, S. C. "Music, at-risk student and the missing piece". In: *Music Educators Journal*, nº 3 , nov. . vol. 78 pp. 21-9, trad. Olga Rodrigues de Moraes von Simson. 3
- SILVA, M. O. da S. *Refletindo a pesquisa participante*. São Paulo
- SIMSON, O. R. de M. V.; PARK, M. B.; FERNANDES, R. S. *Educação não-formal: cenários da criação* Campinas: Editora da Unicamp/Centro de Memória, 2001
- THIOLLENT. Michel *Metodologia da pesquisa-ação* São Paulo: Cortez, 1994,

- Anexos 1

Voluntários envolvidos no projeto:

Voluntário	Sexo	Estado civil	Nível educacional	Tem filhos
V0	Masculino	Solteiro	Superior	Não
V1	Feminino	Casada		Sim
V2	Masculino	Solteiro		Não
V3	Masculino	Casado		Não
V4	Feminino	Casada		Não
V5	Masculino	Solteiro		Não
V6	Feminino	Casada		Não
V7	Feminino	Solteira		Não
V8	Masculino	Casado		Sim
V9	Feminino	Casada		Não
V10	Masculino	Solteiro		Não
V11	Feminino	Casada		Sim
V12	Masculino	Casado		Sim
V13	Feminino	Casada		Sim
V14	Feminino	Casada		Sim
V15	Feminino	Casada		Sim
V16	Masculino	Solteiro		
V17	Feminino	Solteira	Não	

Anexo II

Diário de campo do projeto “Computação Solidária”

30/01/2001

Terça-feira

Cheguei com o V0 na sala de informática do Centro. Ele tinha sido escalado para substituir um voluntário que havia sido demitido na onda de corte de recursos humanos da Nortel. Dos cinco funcionários demitidos, dois faziam parte do GACC como voluntários do projeto “Computação Solidária”.

Na sala havia só uma voluntária, a V4, que orientava quatro crianças na atividade do dia que consistia em trabalhar com o software de digitação (iniciação) do Mario Bros (personagem de joguinhos de videogame). Era a segunda vez que as crianças tinham contato com este software.

Eles deveriam trabalhar com a lição 4 que consistia em um exercício de cópia das letras que apareciam na tela (era um agrupamento de letras asdf por exemplo que só tinham relação por estarem perto no teclado mas que não formavam nenhuma palavra específica) a fim de exercitar a velocidade de digitação e conhecimento da localização das letras no teclado.

O exercício era um pouco cansativo pois não envolvia jogos com o personagem Mario Bros como nas lições anteriores. Nestas as crianças tinham que apertar determinadas letras para fazer o personagem se movimentar e ganhar pontos.

No primeiro computador a menina que parecia ser a mais nova, mostrou-se a mais interessada e persistente no exercício. Ela tentava digitar com os dedos que apareciam na tela mas se atrapalhava um pouco por suas mãos serem pequeninas para abranger todo o teclado.

Ao seu lado o menino com deficiência neurológica (D.), tentava fazer o exercício batendo nas teclas de forma desordenada. Ao ver os colegas conseguindo resultados com o jogo e ele não, o garoto se mostrou profundamente irritado e frustrado. Os voluntários decidiram então colocar o jogo para ele no modo demonstração no qual as animações apareciam na tela independente de seus erros ou acertos. Não sei se foi a melhor solução, pois a criança estava sendo enganada, sendo levada a pensar que estava de fato fazendo algo...

No outro computador uma outra menina fazia o exercício mas se mostrava afobada não conseguindo digitar somente as letras pedidas, cometendo muitos erros apesar da velocidade bem razoável que ela estava conseguindo digitar.

No último computador um menino (o C.) digitava uma quantidade razoável de letras e cometia poucos erros. No entanto, às vezes ele ficava comparando sua taxa de velocidade com a da colega ao lado (o programa possibilitava à criança observar estes dados e estes eram salientados pelos monitores já que mostravam se a criança estava conseguindo executar o exercício de forma satisfatória ou não). Frustrado ele começava a errar mais tentando digitar mais rápido que a sua colega.

Depois de um certo tempo (uns vinte minutos aproximadamente) as crianças começaram a reclamar que queriam jogar outra coisa e a V4 e o V0 orientaram elas a procurarem no menu a lição 1 que era a mais colorida e divertida do programa, parecendo muito com um jogo de videogame.

Só a menina mais nova não quis trocar de lição querendo continuar a tarefa da lição 4 até terminá-la.

O D. depois de bater no teclado algumas vezes e mexer com o programa pelo mouse (a V4 comentou a evolução que ele teve, já que antes ele sequer sabia a relação que existe entre o mouse e a setinha que aparece na tela do computador e o que ele podia fazer com ela; ele começou aos poucos a decorar até algumas letras do teclado que o programa pedia e que os voluntários e eu, indicávamos para ele no teclado) tirou o programa do modo demo e tentava teclar as letras para fazer o personagem andar (o jogo estava na lição 1), pedindo ajuda à todo momento por perceber que o personagem não andava.

As crianças ficaram chateadas por terem brincado pouco com a lição 1.

- Ah tia! Agora que tá legal...

Mas os voluntários explicaram que o tempo tinha acabado e que eles precisavam desligar os computadores, outro dia eles brincariam de novo. Depois de muitas reclamações elas desligaram os computadores auxiliadas pelos monitores e por mim que apontavam onde deveriam clicar e colocaram as capas de proteção neles.

14/02/01

Quarta-feira

Cheguei na sala e só havia uma monitora trabalhando com crianças. P. (aproximadamente 11 anos e cursando a terceira série), S. (acredito que na Quarta série), A. L. (sexta série e treze anos acho) e finalmente o O. (curso a segunda série e deve ter uns onze anos)

A V13 (a monitora) estava insegura e não conseguia esconder isso das crianças. Ela se atrapalhava tentando explicar como se utilizava o editor de texto infantil (...). E as crianças enquanto não sabiam o que era para fazer brincavam com o programa pintando as figuras e escolhendo outras para colocar no documento. A atividade proposta para o dia seria a de apresentá-los ao editor de texto fazendo com que eles copiassem um texto infantil.

Entretanto, as crianças ao verem o texto que tinham que copiar se mostraram desanimadas por achá-lo muito extenso além das letras serem muito pequenas. Conversei com a A. L. procurando estimulá-la a se utilizar dos recursos do editor, como o de colorir as palavras do texto. Ela gostou da idéia e se pôs a copiar o mesmo atentamente.

Enquanto isso a V13 tentava iniciar a atividade com o O. explicando para ele que deveria copiar um texto. O menino não se entusiasmou e se recusava a sair da parte do software que permitia o usuário pintar os desenhos na tela.

Com a S. eu entrei no programa novamente e fui pedindo que ela lesse as instruções do mesmo. Eu não conhecia o programa mas fui observando e descobrindo os seus recursos junto com ela. Neste momento o V0 que é monitor da turma da terça-feira chegou e procurou se interar dos trabalhos do dia (ele havia trabalhado no dia anterior com esta mesma proposta com a turma da terça-feira e me comentou que os resultados tinham sido bem mais interessantes). A V13 ficou um pouco mais tranqüila porque os monitores escalados para aquele dia tinham faltado.

O V0 começou a mostrar os recursos do software para o P. explicando que ele podia mudar o tipo de letra, o tamanho, a cor. No entanto, o texto que ele tinha para copiar era com letras de forma maiúsculas e minúsculas e o menino não estava conseguindo lê-las. Ele conseguiu escrever umas três linhas mas se atrapalhava bastante tentando entender o texto. Acredito que deva ser porque na escola as primeiras séries trabalham basicamente com textos com letras de forma maiúsculas.

O O. era quem mais demonstrava desinteresse pela atividade e pelo software em si. Ele pediu até para que se colocasse para ele brincar um pouco o jogo do Mario. Mas mesmo neste sua dificuldade em digitar as letras no teclado o desestimularam ainda mais.

Conversei bastante com a V13 e o V0 sobre a inadequação da atividade proposta principalmente pela pouca escolarização das crianças do grupo. Propus que a atividade de exploração e trabalho com texto neste editor para esta turma seja com a elaboração de um cartão ou história em quadrinhos por exemplo. Conversando com o V0 ele me contou sobre a experiência com a turma de terça-feira (dia 13/02) e como tinha trabalhado a proposta: ele havia lido o texto com uma das crianças e comentado sobre o que ele falava (era um texto com uma temática ecológica). Depois propôs que ela copiasse apenas o primeiro parágrafo do texto se utilizando dos dedinhos como tinha feito anteriormente no jogo do Mario. Eu perguntei para ele quem planejava as atividades da semana e como era feito este planejamento. Ele disse que ia verificar e depois me disse que na realidade ninguém era responsável pelo planejamento das atividades e nem da adequação das mesmas para aquelas crianças que as desenvolveriam.

Após este dia ele e a V13 pediram uma reunião com o grupo para conversar sobre o andamento do projeto e nesta reunião ficou combinado que o V0 e eu ficaríamos encarregados do planejamento das atividades além da análise dos softwares que seriam utilizados procurando uma maior adequação das atividades para as crianças de forma que fossem estimulantes e tivessem de fato, algum conteúdo educacional. A primeira atividade que elaboramos foi com um Software de história em quadrinhos que possibilita à criança a uma série de ferramentas para a criação de uma história em quadrinhos.

06/03/2001
Terça-feira

No dia seis fui observar as crianças no trabalho com o Software de história em quadrinhos cuja as atividades haviam sido elaboradas por mim e pelo V0. Chegamos na sala e lá as crianças já estavam nos computadores e a monitora V1

estava explicando o trabalho a ser realizado naquele dia para dois novos voluntários que estavam começando.

A atividade a ser realizada no dia consistia iniciar o trabalho com um bate-papo com as crianças sobre história em quadrinhos (se conheciam muitos gibis, se gostavam, qual personagem preferido, etc.) e após isso apresentar às crianças uma tirinha da turma da Mônica e uma história que seguia o mesmo roteiro mas que tinha sido montada usando o programa. Assim as crianças veriam as possibilidades do software que iam usar. A etapa seguinte seria a de que as crianças usassem o software para fazer uma das cenas ou a história completa aprendendo a utilizar o mesmo de maneira adequada.

A voluntária naquele dia iniciou o trabalho com as crianças colocando crachás que estavam guardados na gaveta e que os outros voluntários dos outros dias se quer sabiam da existência dos mesmos (pois ela é quem havia feito os tais crachás).

Em seguida ela leu a história da Magali com as crianças sem se preocupar em fazer a criança entender e interagir com a história compreendendo porque a história era engraçada. Os outros voluntários tentaram ler a história com as crianças que eles estavam orientando (no começo eles estavam meio receosos por não conhecerem devidamente o software mas conversando com o V0 e entendendo a proposta do dia conseguiram interagir melhor com as crianças). Na sala tinham quatro pessoas sendo três voluntários. Eu e o V0 resolvemos voltar para observar em outro dia já que naquele dia a sala já estava muito cheia.

Este é um e-mail enviado pela V1 dando um feedback sobre o trabalho da terça :

A nossa experiência ontem também foi muito boa. As crianças gostaram da idéia de criar suas estórias e se mostraram muito entusiasmas. Algumas chegaram a escrever os textos, copiando ou criando. Logicamente não concluíram, mas já perguntaram se é possível continuar na próxima aula. Ao final, imprimimos todas as estórias e eles deram a sugestão de colorir.

A propósito, na próxima terça-feira (13/03) estará indo o V5 e V7. A V4 passará a trabalhar comigo a partir do dia 20/03.

07/03/2001

Quarta-feira

Na quarta feira voltei a sala para observar os trabalhos (desta vez iria ficar até o fim). Cheguei e encontrei uma das voluntárias abrindo a porta da sala e as crianças estavam esperando a sala ser aberta. Entramos e as crianças foram se sentando descobrindo e ligando os computadores notamos a falta de uma criança (o O.) e fomos informados de que ele naquele dia não quis participar pois estava desanimado por ter discutido com uma monitora do centro. Infelizmente ele perdeu a vaga pois outra criança veio participar dos trabalhos naquele dia e esta vai fazer parte da turma de quarta definitivamente. Não entendi se esta regra existe ou foi somente para este

caso. Pretendo me informar sobre o assunto.

Na sala tinham quatro crianças: A. L., P., D. e S. e dois monitores: a V13 e o V8. Este começou a participar como voluntário neste dia mas estava razoavelmente informado do que seria feito naquela oficina (o V0 havia conversado e demonstrado o uso do software e a proposta de trabalho com as crianças para aquela semana para cada monitor individualmente) ao contrário da outra voluntária que pretendia ir direto ao software sem ler a história combinada. Ela leu rapidamente com as crianças a história e eu resolvi ler de novo com as duas que estavam do meu lado (A. L. e D.) procurando mostrar a elas a graça da história e conversando um pouco sobre as personagens. Como era a Magali, o que a Mônica disse sobre ela é verdade? Etc. Expliquei então como havia elaborado a mesma história com outras personagens usando o programa de Software de história em quadrinhos e pude perceber o interesse delas em montar uma cena e conhecer os personagens do programa.

Observei o V8 (voluntário que iniciava naquele dia) trabalhando com o P.. Este no início não se mostrou entusiasmado, dizia que não sabia fazer, que não conseguia mas aos poucos foi se soltando e teve seu interesse valorizado pelo incentivo do voluntário. No fim da oficina ele até se dispôs a escrever alguma coisa num balãozinho (não escutei ele dizendo isso mas o V8 nos e-mails trocados com os colegas do projeto disse que o garoto no início da oficina havia dito que não sabia escrever nem ler mas estava na terceira série e no fim da oficina ele escreveu alguma coisa) :

E-mail enviado pelo V8 dando o feedback desta oficina:

Pessoal, bom dia

A minha experiência foi muito boa também. As crianças gostaram muito da idéia, no começo elas estavam inseguras, mas depois começaram a dar idéias, a montar vários desenhos e dar sugestões.

Eu tenho algumas sugestões a fazer :

Eu acho que seria legal fazer um crachá (simples) para as crianças, acho que elas iriam se sentir mais " importantes " e eu não teria que ficar perguntando o nome delas toda hora...

Acho que nós deveríamos ter acesso a uma ficha (histórico) da criança (idade, série escolar, problemas, etc..) para desenvolver um melhor trabalho com elas.

Ex.: Um dos alunos ontem (P.) disse no começo da aula que estava na 3a. série, e não sabia escrever, e no final da aula ele escreveu o nome e começou a ler (...)

A V13 orientou a S. que montou uma cena com as personagens (todas as crianças se entusiasmaram com o software que realmente é bem colorido e oferece algumas ferramentas interessantes para a criação de histórias em quadrinhos).

A A. L. por conta própria montou uma cena com uma personagem falando algo (a cena tinha sentido, a menina estava na praia e dizia para a cachorrinha vir curtir com

ela, algo assim). Ela teve um pouco de dificuldade em ajustar a cena no papel (tela no caso).

Outra que teve sérios problemas com o computador foi a D.. Ela havia iniciado a montagem de uma cena quando tentando colocar um elemento na mesma o computador travou e tivemos que resetá-lo (reiniciá-lo). O V8 tentou resolver o problema e descobrir porque estava acontecendo aquilo mas não teve jeito.

Infelizmente isso aconteceu diversas vezes de tal forma que a Diana teve que inventar uma cena rapidinho no fim da oficina para imprimir porque todas as que ela tinha montado tinham dado problema e haviam sido perdidas quando o computador travava. Ouvei ela comentando com os colegas que da próxima vez não ia ficar naquele computador de jeito nenhum! Mas o P. e a S. disseram não iam trocar com ela não...

Com a A. L. o computador travou uma vez somente e ela conseguiu trabalhar bem com o software. Conversei com ela sobre o que queria fazer, que personagem usar, a cor de fundo (se era de noite ou de dia, a cor devia ser diferente).

O P. se divertiu montando uma cena com diversos elementos (sol, cachorro, peixe, praia, menino, etc.) . Ao fim da oficina imprimimos as cenas para eles levarem e colorirem (depois de imprimir uma vez ela em tons de cinza que não eram nada estimulantes para serem coloridas descobrimos um botão no software que fazia a cena ficar em preto e branco já impressora que tem lá é um pouco lenta e só imprime em preto) Após alguns problemas com a impressora todos levaram seus trabalhos impressos para serem coloridos.

02/04/2001

Segunda-feira

Chegamos as cinco e meia e fomos instalar os programas nos computadores (o da Gatinha e o Gráfica infantil). As crianças já estavam a postos na porta e entraram conosco na sala. Pedimos para elas esperarem lá fora pois era complicado instalar os programas com elas mexendo nos computadores o tempo todo. Os voluntários do dia chegaram e um deles ficou brincando com as crianças lá fora enquanto terminávamos de instalar os programas nas máquinas.

As crianças finalmente entraram e explicamos juntamente com os voluntários a proposta de trabalho daquele dia que era a de iniciar utilizando o jogo da “Gatinha” com os menores (uma espécie de roba-monte eletrônico no qual uma gatinha virtual joga com a criança pedindo as cartas com a letra ou número que ela deseja) e a Gráfica Infantil com os maiores (é um programa que possibilita às crianças a criação de convites, cartões de visita, papel de carta, diário, marcador de página, entre outros) que deveriam criar um cartão de visitas para se apresentar e um convite para uma festinha de aniversário imaginária com os personagens do software de história em quadrinhos (elas seriam um dos personagens).

As crianças começaram a explorar o software da Gráfica Infantil trocando as figuras

dos cartões diversas vezes. Explicamos o que era um cartão de visitas, o que elas precisariam colocar nele... Nome, profissão e endereço e escolher uma figura para ilustrar o cartão. Também falamos que como eles “seriam” os personagens eles poderiam inventar qualquer cidade, país, bairro que quisessem para colocar no cartãozinho.

O E. gostou da brincadeira e inventou uma cidade onde ele morava (cidade do sorvete) colocando inclusive uma figura de um sorvete para ilustrar o cartão. A N. e o A. se interessaram pelo jogo da gatinha (mas a menina no meio da oficina havia se cansado do jogo e resolveu fazer um cartãozinho na gráfica infantil colocando sua profissão imaginária (médica) e fazendo inclusive o seu “diploma de médica”. O menino ficou a oficina inteira jogando o jogo da Gatinha mas reclamou o tempo todo que a gatinha estava roubando dele no jogo porque só ela ganhava... No fim da oficina os voluntários imprimiram os trabalhos das crianças salvando antes em disquete para passar para o computador ligado à impressora (os cartões foram impressos em cópias de 10 numa folha) e entregaram para elas pedindo que pintassem e trouxessem os mesmos na semana seguinte.

11/04/2001

Quarta-feira

Chegamos na sala e só tinha um monitor e uma criança. A A. L. disse que a D. já estava vindo mas que a Sônia, o O. e o P. tinham fugido do abrigo. A S. no dia anterior e os meninos naquele dia mesmo.

Conversamos com o monitor do dia explicando a importância do feedback dos trabalhos para a gente. Pois não podemos acompanhar todas as turmas em todas as aulas. E como nós é que estamos planejando as mesmas precisamos saber se elas estão sendo adequadas às crianças. O monitor se desculpou dizendo que a outra moça que trabalha com ele nas quartas ficou de mandar o e-mail com o feedback mas acabou não mandando por falta de tempo.

O monitor explicou a proposta do dia para as meninas que era a de fazer uma página de um diário na Gráfica Infantil e um convite para uma festinha de aniversário. . A A. quis brincar um pouco com o software da gatinha antes de iniciar a tarefa do dia e colocou ele no nível mais difícil. Mesmo assim era muito fácil ganhar pois o jogo nada mais é que um roba-monte com números ou letras. Para alguém que está na sexta série este jogo não representa desafio... Eles não sabiam como brincar com o jogo de música que vem depois que a criança termina de jogar com a gatinha, explicamos para elas como se fazia e a A. L. brincou um pouco de inventar música. Por fim ela decidiu mexer na gráfica infantil.

Começou a escrever o diário da festinha mas não cabia no documento. O V0 sugeriu que ela usasse o Editor de textos infantil pois este sim permitia a criação de textos mais longos. Uma outra menina que não participa das turmas da computação pediu para ficar na sala e ficou inventando cartões junto com a D.

No fim da oficina descobrimos que a impressora estava sem tinta e salvamos os trabalhos em disquete para imprimir numa outra vez. Relembramos as crianças de que na outra semana elas voltaram a trabalhar com o Software de história em

quadrinhos inventando uma história sobre a festinha que elas imaginaram.

18/04/2001

Quarta-feira

Chegamos no abrigo as seis e os voluntários ainda não tinham chegado. Entramos e logo eles chegaram e vieram abrir a sala para as crianças que já esperavam na porta.

Elas entraram na sala e uma delas trouxe um Cd de música (Companhia do Samba) e pediu que a voluntária colocasse para tocar para eles porque a turma do dia anterior havia feito isso também. A V13 não sabia se o computador lia Cd de áudio e ficou surpresa quando o computador leu o mesmo e apareceu o programa de áudio do computador. Ela pediu então para nós colocarmos o Cd para tocar para as meninas. Colocamos mas como a A. (a menina que trouxe o Cd) havia entrado no programa do Mario perguntei se ela ia ficar usando aquele programa ou ouvindo música porque os dois poderia dar conflito no computador e dar problema.

O outro voluntário explicou para os meninos (P. e O.) que naquele dia eles iriam voltar a usar o Software de história em quadrinhos para fazer uma história da festinha que eles tinham inventado os convites nas semanas anteriores. Eles começaram a mexer no programa com desenvoltura mas não criaram uma história mas sim uma cena com os personagens do Software de história em quadrinhos e se divertiram tirando o fundo, trocando as cores, acrescentando elementos no cenário...

A A. e a S. não se entusiasmaram com a idéia de fazer uma história com o Software de história em quadrinhos novamente (acho que nossa idéia de trabalhar os convites, o diário , o cartãozinho para criar um contexto para esta história não foi bem compreendida pelas crianças, como as turmas trabalham com monitores que se revezam a cada quinze dias um trabalho que exige maior envolvimento por parte dos voluntários e da criança num processo mais complexo de criação não se mostrou apropriado) e ficaram procurando um software para brincar. A A. e a S. resolveram usar o software da gatinha e ficaram algum tempo brincando com ele mas sem que se dessem conta do segredo do jogo : observar que cartas a gatinha pede para conseguir formar os montes antes dela...

Expliquei para elas também como se brincava com o joguinho de música que a gatinha propõe depois que o jogo de cartas termina. A criança tem que colocar figuras musicais na partitura para formar uma música e depois apertar os botões para descobrir que tipo de música criou.

Um pouco depois da segunda metade da oficina começar, o voluntário pediu para a A. trocar um pouco com a D. para que ela pudesse usar o computador também já que são cinco crianças na sala e quatro computadores disponíveis.

A D. então quis usar o programa de digitação do Mario tentando usar os dedos certos para digitar as letras pedidas e sozinha entrou na parte do programa que faz o treino de digitação “asdf, hjkl” se preocupando em terminar de digitar todas as linhas. Enquanto isso a S. já estava entediada (desde o início da oficina ela não havia

demonstrado grande entusiasmo por nenhum dos programas propostos) e disse para A. usar o computador dela. A menina então jogou mais um pouco o da Gatinha e depois ficou apertando os botões de iniciar do Windows explorando tudo o que aparecia, o que tinha em cada grupo de programa, tentando imaginar para que serviam. Chegou inclusive a entrar na calculadora do computador brincando de somar com a mesma.

Os meninos depois de um bom tempo desistiram do Software de história em quadrinhos e foram brincar com o programa da gatinha. Mas o computador do P. não tinha som e não teve como ele brincar com o programa. Ao final da oficina D. continuava a digitar no programa do Mario e com muito custo os voluntários conseguiram fazer com que ela saísse do programa e desse shut dow no micro para desligá-lo.

As outras crianças desligaram o computador sem problemas apenas a Ana continuava a querer explorar o computador ficando reticente em desligar o mesmo. A S. ficou bem irritada ao saber que na próxima oficina deveria dividir o computador com a D. para que ela também possa fazer as atividades da aula. Ela não aceitou e disse que não iria deixar mesmo após o voluntário explicar que era necessário esse revezamento com a D. pois senão ela não teria como aprender como eles a usar os programas.

25/04/2001

Quarta-feira

Chegamos no abrigo e os voluntários do dia ainda não estavam lá. Ficamos em dúvida se deveríamos abrir a sala e iniciar os trabalhos com as crianças já que passava das seis horas. Decidimos abrir a sala e logo chegou a V9 se desculpando pelo atraso e as crianças da turma vieram atrás. Ela perguntou se o programa da **Garota jamaicana** precisava do Cd para rodar e se já tinha sido instalado. Confirmamos que sim e perguntamos qual computador estava com problema e ao tentar rodar o jogo descobrimos que era o da impressora mesmo. Ensinamos as crianças a colocarem os CDs explicando que aquele programa precisava do mesmo. O outro voluntário chegou bem mais atrasado pois já tínhamos iniciado as atividades do learn e o P. já estava na história.

Explicamos para as crianças que o programa que eles iam usar aquele dia se chamava **Garota jamaicana** e sendo este o nome da personagem com a qual eles iriam brincar. Neste programa eles iriam poder desenhar histórias. O P. se mostrou tímido e receoso para explorar o programa mas diante do incentivo da V9 ele se animou um pouco.

Orientamos as crianças para entrarem no modo *learn* primeiro para conhecer e aprender a utilizar as ferramentas de pintura e desenho que o software tinha. Neste modo a **Garota jamaicana** dá um tutorial (explicações básicas) fazendo a criança criar o que ela pede possibilitando assim que ela conheça e aprenda a trabalhar com o programa. Todas as crianças se mostraram encantadas com o colorido e beleza do programa e com as ferramentas dele.

Na sala estavam a A. L., a D., e o P.. O O. chegou depois e pegou o computador da impressora para usar. Tentamos explicar para ele o trabalho do dia mas ele não foi receptivo não respondendo ao que a gente dizia. O V0 decidiu ir buscar a pilha para as caixinhas de som amplificadas mas não adiantou muito já que após colocá-las descobrimos que o botão liga-desliga das mesmas está quebrado. Quando ele chegou o O. estava segurando a caixinha de som perto do ouvido para poder ouvir as instruções da **Garota jamaicana** orientado pelo voluntário para que assim fizesse.

Passado algum tempo (meia aula) a S. apareceu e se mostrou aborrecida por não ter o computador só para ela. Pedimos que a A. L. deixasse ela usar um pouco o computador também. Esta não gostou nada da idéia e mesmo com a menina do lado era ela quem continuava clicando e usando o programa. A D. ficou muito feliz por ter um computador disponível só para ela pois normalmente ela fica esperando um computador vago para usar tendo que se revezar com outra criança. Ela se divertiu explorando as ferramentas de pintura, criando desenhos.

Após algum tempo, as crianças terminaram de usar o tutorial e explicamos que eles iriam trabalhar com a primeira história : "**A princesa estranha**".

O P. foi o primeiro a começar a história e ficou mais animado ao perceber que podia usar desenhos do próprio programa para pintar e colocar na história. A V9 comentou que foi a primeira vez que ele chegou ao fim da atividade primeiro que os outros. Pois ele sempre fica por último se mostrando inseguro em realizar as tarefas propostas (ele sempre diz que não consegue, não sabe...).

A A. L. já tinha terminado o tutorial e havia entrado em outra história começando a fazer as atividades mas ao perceber que o P. estava em outra história mesmo o V0 falando para ela que se ela quisesse continuar na história que tinha iniciado não tinha problema ela quis entrar na mesma história que os amigos. A S. dizia o desenho que queria fazer e a A. L. é quem continuava a utilizar o programa de fato mas as duas estavam interagindo bem sem brigas.

A D. ficou encantada quando ao entrar no modo *play* e fazer os primeiros desenhos pedidos percebeu que eles tomavam parte nas animações da historinha. Foi bem difícil fazê-la salvar a história para continuar daqui a duas semanas (a V9 explicou para eles que semana que vem não ia haver oficina para eles pois era feriado) pois ela não queria fechar o programa e parar a atividade

O O. ficou clicando aleatoriamente nos botões no modo *learn* se mostrando desinteressado. Após entrar no *play* iniciou um desenho pedido pelo programa mas não aceitava as orientações dos voluntários na execução do mesmo.

Era para ele desenhar um olho num círculo mas ele desenhou dois e uma boca formando um rosto, o V0 explicou que era apenas um olho o que a **Garota jamaicana** precisava. Ele apagou o desenho e pôs-se a pintar tudo do mesmo padrão "olho" que tem no software. Depois após insistência do V0 que explicava para ele que era necessário desenhar com o lápis para depois escolher um preenchimento, ele rabiscou o círculo com vários riscos. Finalmente depois de muita insistência por parte do V0 ele se dispôs a olhar nas janelinhas modelos prontos de olho que ele pudesse usar e se inspirar. Ele então escolheu um e pintou todo ele com tons de cinza

e preto que indagado disse que gostava destas cores. O tempo da oficina tinha acabado e ele salvou o olho que havia pintado na história para continuar numa próxima vez.

Quando as crianças começaram a desligar os computadores o voluntário que havia chegado atrasado pediu licença perguntando se a gente finalizava as coisas já que ele precisava ir porque tinha um compromisso. Dissemos que tudo bem e ajudamos a V9 a guardar os CDs e fechar a sala comentando sobre palestra que iria haver na quinta-feira e como seria legal se todos os voluntários do projeto pudessem ir. Ela confirmou que iria pois tinha muito interesse em saber como trabalhar melhor com as crianças.

16/05/2001

Quarta-feira

Chegamos no abrigo seis e dez e a V9 já estava com as crianças nos computadores. O O. estava num deles, a Ana e sua irmã no outro e a S. estava esperando carregar o jogo no computador da impressora. O P. estava no último computador.

O O. tinha entrado no jogo da Garota jamaicana e estava na tela de pintura mas explicamos que ele já sabia pintar então podia escolher uma história para brincar. Ele escolheu “A princesa estranha” e iniciou o desenho pedido pelo jogo. Como da outra vez ele não terminava a atividade pedida trocando as cores do desenho o tempo todo. Resolvi incentivá-lo a continuar a história dizendo que se ele terminasse aquele desenho apareceria na história. Você não quer ver como fica legal? – eu disse. Ele se animou um pouco e clicou no botão “pronto”. A história continuou e percebi que ele se demorou menos nos desenhos conseguindo chegar até o fim da história (ele se esquecia um pouco como finalizar o jogo e outros controles do mesmo mas demonstrou maior domínio do software).

A A. L. ficou metade da oficina com o controle do mouse e a D. se limitando a olhar o que ela fazia. Ela estava na tela de pintura e não tinha começado a brincar com nenhuma história ainda.

Conversamos com a V9 e ela contou explicou que tinha explicado para a Ana que ela deveria trocar com a irmã de lugar na metade da aula. Só que a Ana fingiu que não escutou. Chegamos a conclusão que ela tinha que trocar sim pois não era justo que a outra se limitasse a oficina inteira a ficar só olhando. Mas a D. não fala nada, nem reclama que está na sua vez. Se um monitor não interfere ela fica sem chance de interagir com o computador.

Fui falar com a A. L.. Ela não gostou, disse que não ia trocar porque na outra semana ela já tinha deixado (não era verdade, na outra semana tinha sido o P. quem tinha dividido o computador com a D.). Eu disse que ela ia ter que deixar porque a outra menina também tinha direito de usar. O V0 também foi conversar com ela explicando a importância dela deixar a irmã fazer a atividade pois senão ela ficaria sem aprender.

Conseguimos finalmente que ela trocasse com a D., que, entusiasmada, queria entrar

direto em uma história. A A. L. percebendo que tinha ficado meia hora só rabiscando e não tinha iniciado nenhuma história aquele dia, não gostou e reclamou dizendo que história ela não tinha feito também. Quis assumir o mouse de novo mas a gente explicou que era a vez da D.. Irritada ela acabou saindo da sala.

O computador da S. estava muito ruim (era o da impressora que sempre dá problema) e ela ficava entrando no editor de textos infantil, tentando entrar no jogo da Garota jamaicana. Depois de muitas tentativas do V0 ele conseguiu rodar o jogo para ela e explicou para a menina que ela tinha que colocar a caixinha de som perto do ouvido pois o som estava muito baixo.

O P. se mostrou à vontade com o jogo da Garota jamaicana, dominando bem todas as suas ferramentas e chegou ao fim da história “Os feiosos”. A V9 comentou com a gente que ele se mostrava muito inseguro quando tinha um adulto por perto, perguntando a este toda hora o que devia fazer, que não conseguia, não sabia... Mas que era só se afastar um pouco que ele interagia com o jogo tranquilamente. Normalmente ele usa desenhos sugeridos pelo jogo (já desenhados só tendo que serem pintados) apenas colorindo o mesmo e fazendo uma ou outra modificação.

O O. se mostrou mais animado com a oficina não querendo sair do jogo. Expliquei que a gente ia salvar o que ele tinha feito para que na outra semana ele pudesse continuar. Ele desligou o micro e colocou a capa no mesmo.

A D. foi outra que foi difícil convencer a sair do jogo. A S. deixamos por último para desligar o computador porque ela tinha sido quem teve menos tempo para jogar.

22/05/2001

Terça-feira

Fomos na terça feira dia 22 e chegando lá os monitores já estavam na sala com as crianças.

Elas se mostraram bem tranquilas quanto ao uso do software da Garota jamaicana entrando e saindo do programa e executando as atividades de forma segura.

A N. ficou desenhando uma história mas sempre usando os desenhos já prontos no entanto, ela criava padrões interessantes com o pincel e as tintas. Primeiro ela preenchia o fundo com uma cor depois acrescentava detalhes clicando em diversos pontos com outras cores. As outras crianças normalmente utilizam os pincéis apenas para preencher uma área do desenho Ao fim da oficina a menina pareceu estar cansada do programa preferindo brincar com a gatinha.

O D. já está mexendo com o mouse com segurança e reconhece diversos números (tem maior facilidade em reconhecer números que letras) auxiliado pela monitora V1 ele ficou toda a oficina brincando com o joguinho da Gatinha e comemorou muito quando conseguiu ganhar. Também se interessou pelo joguinho de música que a gatinha propõe. Este interesse foi motivado pela monitora que lhe mostrou as possibilidades de criação de diferentes músicas ali.

Estes progressos da criança surpreenderam e alegraram imensamente os monitores da

turma pois ela no início do trabalho não tinha a menor noção de espaço e não conseguia relacionar o apontador que aparece no micro com o mouse que ele manuseava.

O C. brincou com a história dos feiosos e ficava mostrando seus desenhos para a Ad. e comentando sobre os desenhos dela tentando ajudar. Ele se mostrava mais interessado em desenhar e ver os desenhos aparecerem na animação depois do que em acompanhar o desenrolar da história em si.

Normalmente ele pegava desenhos já prontos só para pintar mais modificava os mesmos acrescentando ou tirando algum detalhe. Ele também ficou brincando com as possibilidades de pintura, ele não só usava o pincel para preencher uma área como também para “pingar” uma tinta diferente criando padrões de pintura diferentes. Ao fim da oficina quando ele acabou a história, quis fazer desenhos livres na área de rascunho e brincando com o pincel ele descobriu a lógica de preenchimento do programa. Quando se clica com o pincel em uma área, esta vai sendo preenchida da ponta do pincel para as bordas num hexágono crescente. O C. usou esta característica para criar desenhos diferentes em uma área em branco.

A Ad. chegou atrasada e o computador no qual ela ia brincar deu muitos problemas para rodar o jogo da Garota jamaicana mas após algum tempo ela pode finalmente iniciar as atividades. A menina chacoalhando a caixinha de som que não funcionava fez a mesma funcionar mostrando para os monitores que o defeito era o mau contato no fio da caixa. Ela brincou com a história dos feiosos também mas ficava grande parte do tempo olhando os desenhos que o C. fazia e avaliando os seus negativamente, para ela eles pareciam sempre inferiores ao do colega.

Conversamos com a V1 sobre a necessidade de uma reunião com todos os voluntários para discutir o andamento do trabalho e a questão redivisão das crianças. Ela também nos informou que o GACC conseguiu mais dois computadores para serem colocados na sala. Comentamos também a necessidade de uma nova turma a ser criada às quintas para atender as crianças menores (7 a 10 anos). Infelizmente ainda não existe pessoal disponível para atuar com esta nova turma.

Sáímos da sala às sete e cinco e ainda os monitores continuaram com as crianças por mais algum tempo pois todos da sala continuavam entusiasmados com o trabalho do dia.

28/05/2001

Segunda-feira

Chegamos na sala e os voluntários já estavam lá com uma criança apenas. A Nt.. Ela já foi ligando o computador e entrando no jogo da Garota jamaicana procurando a história que ela tinha salvo na outra semana. O V3 estava montando o novo computador que a sala recebeu. A menina disse que sua história estava salva no computador da impressora. O V3 disse para ela ir procurar então no outro computador. Na porta apareceu a L., uma menina do G2 que ainda não faz atividade na sala de computação. Ela queria mexer nos computadores já que estavam quatro vazios mas o V0 explicou para ela que logo ela poderia fazer atividades no micro mas por enquanto ela só podia ficar lá olhando.

A J. B. chegou em seguida e foi logo entrando no jogo da Garota jamaicana perguntamos se ela gostava do jogo ela disse que sim e comentou que ela era a Garota jamaicana e que no ano passado ela usava trancinhas daquele jeito. A J. B. se mostrou muito paciente desenhando o príncipe da história da princesa estranha umas três vezes (a primeira foi porque o micro travou e ela teve que resetar o computador). Ela também comentou com um dos monitores que escreve poesias na escola (tipo batatinha quando nasce como ela citou) e que queria escrever na computação também. Perguntou quando eles iam começar a escrever.

A Nt ligou o computador da impressora (o que dá problema sempre) e pediu um Cd da Garota jamaicana para o V3 e ele ajudou ela a entrar no jogo e o V0 lhe mostrou como a caixinha de som fica ligada (de que jeito ela precisa ficar para funcionar já que ela está com mau contato).

O A. chegou após um tempo e procurou também sua história salva. Nós ajudamos ele a localizá-la pois tínhamos visto a historinha dele no outro computador enquanto a Nt procurava a dela. O A. começou a trabalhar na sua história e a J. chegou e quis entrar no jogo da Bela e Fera. Ficou na brincadeira dos tecidos para o vestido.

A Nt ficou brincando com a história dos feiosos e a J. B. logo quis também ir brincar com a mesma história pois tinha finalizado a da princesa. A J. enquanto isso passou da fase do jogo de memória do jardim da Bela e a Fera e depois do jogo da cerveja e da cereja. Com a ajuda do V3 ela conseguiu passar esta última fase do jogo e chegar a ver o baile (o encontro da Bela e a Fera que finaliza o jogo como prêmio para quem consegue passar todas as fases) ficando extremamente feliz (os voluntários e a gente também se entusiasmou com a vitória dela no jogo pois cada um ajudou um pouquinho).

O A. ao ver que a J. tinha finalizado o jogo quis entrar também nele e iniciou com o jogo dos panos. O V0 e eu ficamos dando dicas de como ele devia jogar (não acumular panos no varal, tentar fazer trios mesmo que diferentes do pedido pelo jogo). Ele usou essas dicas e jogou durante um tempo. Depois se cansou e partiu para o jogo da cereja. Um sete e cinco nós saímos da sala e os monitores continuaram com as crianças na sala mas já estavam alertando que era preciso começar a desligar os computadores.

20/06/2001

Quarta-feira

Chegamos no abrigo e os voluntários V13 e V8 na sala com as crianças iniciando a roda. A voluntária ficou anotando tudo o que as crianças respondiam pouco interferindo no andamento da roda. Na roda perguntamos para as crianças sobre o que elas gostaram nas aulas de computação e o que gostariam de fazer ainda ali. Também perguntamos o que eles gostariam de ser quando crescessem.

A roda foi um pouco difícil porque a D. estava muito eufórica e não parava de falar enquanto que os outros ficavam quietos e não queriam dizer nada (não queriam se expor, dizer o que pensavam).

A A. L. depois de muita insistência falou um pouco dizendo que tinha gostado de desenhar e inventar suas histórias no software da Garota jamaicana e que no programa do Mario ela gostou porque pode aprender a usar o dedos corretos para digitar e conferir os pontos no final. Comentou que gostaria de ser modelo quando crescesse.

A D. (que é irmã da A. L.) disse que gostou muito de brincar com a Garota jamaicana e com a Gráfica infantil (programinha de fazer cartões de visita, diários, etc). Ela não sabe o que quer ser quando crescer mas enfatizou o que não quer: ser empregada doméstica.

O O. foi outro que deu trabalho para falar. Insistimos muito e conseguimos que ele dissesse o que gostou. Ele gostou de brincar com a Garota jamaicana, a Gatinha e o Mario e disse que não gostou do Jogo da bela e a fera. Falou também que queria brincar com a história dos três porquinhos e não quis comentar quase nada sobre a ida dele e dos irmãos para a fazenda da família que vai adotá-los. Ele comentou que uma das irmãs tinha fugido do abrigo e disse que quer ser policial quando crescer para prender os bandidos.

O P. foi o que deu mais trabalho para se colocar na roda. Depois de bastante insistência de nossa parte ele disse que gostou de brincar com a Garota jamaicana e que quer ser motorista de ônibus

Fomos para a sala e o P. ficou brincando com a Garota jamaicana, as vezes pedia ajuda do V8.

O O. ficou jogando a Bela e 'Fera e estava entusiasmado brincando com o jogo do memória do jardim da Bela. Vibrava muito quando conseguia formar os pares mas ficou chateado pelo seu micro travar várias vezes. A D. também jogou a Bela e a Fera mas como era a primeira vez que brincou com este jogo reclamou um pouco dizendo que era muito difícil. A A. L. também quis brincar com a Bela e Fera mas na parte de completar o vestido da bela e eu ajudei um pouco explicando como fazer para o varal não se encher e ela completar o vestido.

A S. ficou brincando com a Garota jamaicana e comentou que foi visitar sua irmã que teve um bebê (ela fugiu do abrigo para isso). Soubemos que ela e a A. L. não estão mais indo à escola. Mas elas não quiseram comentar o assunto.

02/07/2001

Segunda-feira

Chegamos no abrigo e as crianças já estavam terminando a roda. Foram entrando na sala correndo e acabaram derrubando uma caixa de som no chão, tal a afobação delas. O monitor ficou muito aborrecido e mandou todo mundo de volta para a sala da roda. As crianças reclamaram um pouco mas foram. Então ele explicou que aqueles computadores eram deles e os únicos que eles tinham. Se eles se quebrassem eles não iam ter mais a computação. As crianças entraram novamente na sala, desta vez menos afobadas.

A N. e a J. quiseram usar o programa de karaokê mas o A. e a J. B. quiseram usar o Jogo da bela e a fera (Bela e a Fera). O novo aluno (B.) queria cantar uma música

mas antes o monitor falou para ele que ele tinha que aprender a mexer primeiro no computador. Ele iniciou jogando o joguinho do varal que é um pouco difícil. O monitor nunca tinha jogado também o jogo e o V0 deu umas dicas para os dois. O menino e o monitor vibravam a cada ponto que faziam.

A J. B. estava no jogo da cerveja mas tinha entrado no modo de praticar e não adiantou ganhar que o jogo não passava de fase e não apareciam as animações (eu tinha falado para ela entrar nesse modo pois ela queria jogar sempre o jogo da cerveja e no modo prático ele dava mais chances). Ela entrou então no modo jogo e foi jogar o do jardim. Quando ganhou o jogo Apareceu a animação e o aluno novo perguntou porque o dele não aparecia e o monitor explicou que ele estava jogando para treinar nesta semana mas como ele já estava craque na semana que vem ele ia brincar no modo jogo. A J. B. usou um artifício para o jogo da biblioteca (no qual o relógio vai mostrando símbolos em seqüência e esta vai aumentando a cada símbolo que se junta): ele pegou um papel e foi marcando cada símbolo que ia aparecendo na seqüência. O V0 falou para ela que não valia, assim ela não estava exercitando a memória, lembrou que da outra vez ela disse que gostava muito de números e fazer contas de cabeça, então não precisava usar o papel para guardar os símbolos. Ela disse que era mais fácil.

A N. ajudada pela monitora e por mim começou a brincar de gravar a voz com o videokê mas ela se atrapalhava na hora de ler a letra da música. Cantou umas duas ou três músicas pela metade e depois ficou escutando a gravação. Acabou se enjoando e quis entrar no Jogo da bela e a fera também. A J. se entusiasmou com o videokê e cantou várias músicas da Sandy e Junior até o fim prestando muita atenção quando ouvia o que tinha cantado. Ela quis ficar brincando com o videokê até o fim da aula. Controlando os dois programas (o de videokê e o de gravar) tranqüilamente.

O A. foi usar o computador da impressora. Diversas vezes tivemos que reiniciar o micro pois ele travou. Quando ele conseguiu jogar ficou brincando com o Jogo da Bela e a Fera também no modo jogo e fez o jogo do varal até o fim.

30/07/2001

Segunda-feira

Chegamos as seis no abrigo e a voluntária já estava com uma criança na sala: a J. B.. Ela queria fazer as etiquetas com os nomes dos computadores e sugerimos o editor de textos infantil. Mas não conseguimos localizar o programa e o V0 disse que o Word tinha umas ferramentas interessantes que dava para fazer umas etiquetas bem legais. Ele mostrou para ela o wordart e ela começou a explorar o programa. Escreveu uma vez e depois queria trocar a cor. Fui ajudando mostrando para ela como mudava cor, dimensão e o V0 mostrou onde mudava a curvatura da letra. Ela gostou do resultado (ficou bem colorido) e lamentamos a impressora só ter cartucho preto.

Falamos para a J. B. salvar o que ela já tinha feito porque o computador poderia travar. Ela disse que já tinha feito isso quando o computador travou. Reinicializamos o mesmo e quando olhei a tela o word não tinha salvo o documento. Ela ficou meio

frustrada e disse que não ia fazer de novo agora.

O B. chegou umas seis e meia achando que a oficina já tinha acabado. Dissemos que não e ele foi ligando o computador e querendo mexer no microfone. Falamos sobre o jogo de futebol, se ele gostava de futebol e se não queria dar uma olhada. Colocamos o jogo e o V0 mostrou para o B. as teclas que se usavam para chutar e passar a bola. Ele tentou jogar um pouco mas se atrapalhou com as teclas e não percebeu a função de cada uma. Pareceu achar complicado e após uma tentativa frustrada de jogar (não conseguiu ganhar do computador) resolveu brincar com o microfone narrando o jogo. Desde a hora que ele entrou na sala ele parecia interessado no microfone (acredito que na oficina anterior ele tenha brincado com o karaokê ou de gravar alguma coisa). Ele brincou mais um pouco de narrar o jogo e a J. B. resolveu jogar o futebol também. O V0 explicou para ela as teclas de ação do jogo e ela ficou jogando até o fim da aula.

No dia 8 de agosto fui conversar com a Maria Cecília Martins (pesquisadora do Nied) e a conversa foi extremamente frutífera pois ela me indicou muitos sites com idéias e propostas para auxiliar meu projeto. Ela também me deu algumas dicas de como trabalhar a informática de uma forma mais significativa para as crianças e para o próprio voluntário e me citou sua experiência no trabalho com as professoras do Prodecard. Falei sobre minha idéia de se usar o Carmem Sandiego com as crianças e ela falou para eu ir dando tarefas que usassem o software como meio e não fim para a criança. Então elaborei as atividades para a introdução do software Carmem e iniciei um projeto detetive no qual as crianças iriam discutir sobre o que é ser detetive, o que ele faz e elaborar algumas coisas até o uso do software da Carmen no qual a criança é de fato um detetive que viaja pelo mundo investigando roubos internacionais e prendendo a quadrilha da Carmen Sandiego. A primeira tarefa seria através de uma conversa informal na roda e mostrando algum material ilustrativo sobre a função de detetive, pedir que cada um elaborasse num software de desenho um objeto que o detetive usasse em seu trabalho. Na próxima semana esse desenho seria entregue à criança para a confecção de um cartaz sobre o assunto. As estratégias foram pensadas e muitas vezes revistas diante da reação das crianças e das minhas possibilidades em estar achando a ferramenta computacional adequada à atividade proposta. Nesta semana preparei um trabalho que desse continuidade a essa brincadeira de detetive virtual: as crianças deveriam fazer um retrato dos criminosos procurados e se baseariam em uma descrição escrita dos suspeitos. Depois de alguma insistência consegui um software que fosse adequado para essa tarefa: um software no qual a criança fosse montando o rosto da pessoa com diferentes olhos, narizes, bocas, corpos, etc. Para elaborar as descrições primeiramente eu elaborei e criei os tipos procurados no programa me utilizando das diversas ferramentas que o software dispunha (mudar tamanhos das figuras, das cores das mesmas, distorcê-las, etc.). Foram quatro os suspeitos criados. Após a criação gráfica descrevi as mesmas de forma a possibilitar à criança uma base do que eu queria mas sem prendê-la demais com exagero de detalhes. Aqui seguem as descrições:

RETRATOS FALADOS:

Dazzle Anie

Sou loira, tenho cabelos curtos, uso óculos e um belo chapéu! Ah! E eu adoro a

cor vermelha.

Fred Fed:

Tenho cabelos crespos e castanhos. Sou muito sério e tenho os lábios grossos. Tenho uma cicatriz do lado direito do rosto.

Florêncio Afano:

Sou negro e um pouco míope, mas não uso óculos... Tenho um belo cavanhaque e um grande bigode que combina com minhas sobrancelhas e compensam meus poucos cabelinhos...

Lisa Mão Lev:

Sou gordinha, ruiva e tenho cabelos longos. Não costumo dormir muito por isso tenho olheiras e parece que estou sempre cansada!

07/08/2001

Terça-feira

Chegamos no abrigo e mais um voluntário se juntou a nós para acompanhar a turma neste dia: a V17.

Os monitores já estavam com as crianças na sala. Perguntei se eles já estavam fazendo o desenho para o cartaz e a V7 e o V5 confirmaram que sim. As crianças estavam na fase de exploração do software mas procurei ficar atenta para que eles não esquecessem a tarefa pedida (desenho de algo que o detetive usa). O C. quis desenhar um colete à prova de balas e o V0 foi ajudar mostrando como ele poderia fazer. Ele ficou achando que o colete do V0 estava esquisito e disse que agora ele ia fazer um legal e começou a desenhar ajudado pelo V5.

O D. ficou explorando o software, clicando, fazendo figuras geométricas, carros, prédios... No fim da oficina a V7 pediu para ele fazer um carro que nós íamos salvar para trazer para ele impresso na outra oficina. Depois de muitas tentativas ele se decidiu por fazer apenas um como a gente tinha pedido (ele ficou fazendo vários carros espalhados pela tela e desfazendo). Colocamos no programa Paint e fui soletrando o nome dele e indicando as teclas para ele digitar.

A Ad. ficou explorando o software um pouco e o V0 explicou para ela que ela tinha que fazer um desenho usando a caixinha de desenho e de formas geométricas pois não queríamos desenho do programa e sim dela. Ele mostrou para ela como ela poderia fazer uma lupa e um computador. Ela fez a lupa usando os círculos do programa e ele explicou o segredo para colocar o outro círculo no lugar certo de forma a fazer a lente da lupa. Ela fez a lupa e ao invés do computador resolveu fazer o caderno do detetive com sua caneta.

A B. D. queria usar o programa de desenho mas no computador que ela estava não era possível. Sugeri o Jogo da bela e a fera mas ela também não quis, a Gatinha não achamos no computador (aquele específico estava sem multimídia). Ela não aceitava

nenhuma das sugestões de programas. Por fim disse que ia lhe mostrar o Paint e pedi que fosse clicando para chegar a ele. Ela demonstrou grande dificuldade em manter sua atenção no que lhe falamos e mesmo em alguma atividade específica. Procurei mostrar a ela que era possível desenhar e brincar com aquele programa e a V17 ficou com ela no computador auxiliando a menina a desenhar com o programa.

A Ad. após terminar o caderno e a lupa e colocar seu nome no trabalho queria brincar de desenhar e sugeri que ela trocasse com a B. D.. Elas trocaram de lugar e a B. D. brincou pouco com o programa. Logo disse que queria cantar. Coloquei o programa de karaokê mas ela só repetia um pedaço da música sem acompanhar a letra. A Ad. ouvindo a colega tentando brincar com o karaokê ficou cantando olhando para a letra que aparecia na tela. Ela tinha ficado brincando com a V17 montando labirintos para ver se ela conseguia achar a saída e disse que gostava deste tipo de brincadeira.

O C. depois de terminar seu colete e o computador dele travar quis explorar mais o programa de desenho e ficou brincando fazendo aviões, carros de diversos tamanhos. Ficou pouco tempo pois logo estava na hora de desligar e antes ele ainda quis brincar um pouquinho com o karaokê enquanto os outros estavam desligando já os computadores e o V0 copiando os desenhos deles no disquete para posterior impressão.

08/08/2001

Quarta-feira

Chegamos no abrigo as seis horas e fomos surpreendidos pela notícia de que só havia uma criança na turma de quarta pois as outras tinham ido embora (foram adotadas). Essas informações não foram passadas para nós na semana passada pelos voluntários que atendem as crianças na referida semana e o feedback soubemos depois que foi enviado apenas à algumas pessoas não incluindo sequer os voluntários da semana seguinte e muito menos a equipe de planejamento (eu e o V0).

Diante da surpresa explicamos a proposta do dia para o V10 (voluntário daquela semana) e ele iniciou a atividade de desenhar junto com o P. (a única criança que ficou na turma de quarta) coisas que um detetive usa.

Explicamos os comandos básicos do programa para ele (o software de desenho) e o deixamos na sala com o menino. Fomos procurar a Denise que é a assistente social do abrigo mas ela já havia ido embora. Deixamos um telefone para ela entrar em contato conosco para vermos a questão da turma de quarta. No outro dia ela ligou e ficou acertado que o P. passaria para a turma de terça-feira e provavelmente vamos montar uma nova turma de crianças na quarta que talvez até pertençam a faixa etária do G2 porque não temos mais crianças da faixa etária do G3 que ainda não estão sendo atendidas pelo projeto a salvo uma única criança que entrou no abrigo naquela semana (provavelmente vamos colocá-la na turma de segunda ou terça).

13/08/2001

Segunda-feira

Chegamos no abrigo e fomos fazer a roda com as crianças para fazer o cartaz com os

desenhos impressos deles. Não tinha sido possível mandar o roteiro que elaboramos para esta oficina para os voluntários porque tivemos problemas em conseguir os programas e com os trabalhos das crianças a serem impressos (o disquete no qual tínhamos salvo os mesmos estava estragado, por isso o V0 precisou ir ao abrigo no horário do almoço para gravar novamente os arquivos das crianças para que pudéssemos trazê-los impressos na oficina para a atividade do cartaz). O roteiro seria o de fazer o cartaz com os desenhos impressos deles (desenhos de coisas que um detetive usa) e depois partir para a próxima atividade relacionada a brincadeira de detetive: elaborar um retrato falado de alguns “bandidos procurados”. As crianças deveriam ler uma descrição previamente elaborada e montar o retrato descrito através de um software de caricaturas.

A segunda parte do roteiro (a montagem dos “retratos”) expliquei aos voluntários enquanto o V0 ia instalando o software necessário nos computadores. Iniciamos a roda na salinha ao lado e conseguimos as tesouras e uma cartolina na própria sala. Pedi para cada criança cortar seu desenho para a montagem do cartaz e fiquei pedindo que uma delas escrevesse o título do cartaz. A J. B. ficava brincando dizendo que não conseguia escrever e o A. queria escrever o título de cabeça para baixo (acho que ele não tinha percebido isso). A J. disse que podia escrever então mas o que? Perguntei o que a gente tinha pedido para eles desenharem na outra semana. Eles então responderão que era “coisas de detetive” e decidiram que seria este o título do cartaz. No final a J. escreveu um pedaço e a J. B. o outro.

Quando eles entraram na sala eu já havia espalhado as descrições uma em cima de cada teclado do computador de forma que cada criança ficasse com uma descrição. Inicialmente eu e o V0 explicamos para algumas crianças e para os voluntários como usar aquele programa, e as suas possibilidades. Estes explicaram e auxiliaram as outras crianças a executarem a tarefa pedida. No início elas se atrapalharam um pouco no uso do programa mas logo foram pegando o jeito e usando a descrição escrita foram criando seus “retratos”. Os resultados foram bem interessantes e apesar das reclamações por terem uma tarefa a ser executada num trabalho mais dirigido do que estão acostumadas os resultados foram mais satisfatórios. Acho que para os voluntários e para as próprias crianças ver o produto do seu trabalho em algo concreto é mais estimulante para a execução de uma tarefa.

14/08/2001

Terça-feira

Chegamos ao abrigo e os voluntários tinham aberto a porta da sala dos computadores porque as crianças estavam muito ansiosas. Explicamos a elas que primeiro elas tinham que elaborar o cartaz com os desenhos da semana passada. Elas reclamaram um pouco mas conseguimos que fossem até a sala com as cadeiras e mesas e enquanto os voluntários auxiliavam na confecção do cartaz fui colocando os papéis com a descrição em cada teclado (como fiz com a turma de segunda). Como eu tinha quatro descrições e cinco crianças já que o P. havia passado para aquela turma porque a turma de quarta por enquanto está desativada, coloquei uma para o P., outra para a Ad., outra para o C., e uma para a B. D.. Para o D. não coloquei porque achei complicado ele estar tendo que fazer uma tarefa específica e que ficaria complicado para ele a execução da mesma visto suas dificuldades (ele não é alfabetizado e tem alguns problemas motores com uma provável deficiência mental) mas achei que seria

legal para ele explorar livremente o software sem ter a cobrança de um produto final. Colamos o cartaz na parede da sala juntamente com o da turma de segunda feira.

Uma voluntária ficou com o D. lhe mostrando como usar o programa, o outro ficou com Ad., a outra voluntária ficou com a B. D. e o V0 ficou orientando o P. que parecia se sentir um pouco deslocado na turma. O D. demonstrou bastante dificuldade na junção das partes que compunham o rosto da personagem (colocava o cabelo, os olhos mas se esquecia do nariz e do próprio rosto). A Ad. reclamou muito porque o personagem dela era um homem e que “homem era mais difícil!” mas no final fez o personagem e chegou a colocar até um balão com o personagem falando além de um cenário. A B. D. tem muita dificuldade em se concentrar se distraindo a todo momento com que os outros estão fazendo mas com o auxílio da voluntária ela conseguiu fazer a atividade pedida. No fim da oficina queria que a Ad. sáísse logo e ficava gritando na sala para ela ir logo. O P. também conseguiu fazer o personagem com o auxílio do V0, ele teve que incentivá-lo o tempo todo pois ele dizia que não conseguia, não sabia fazer... No fim da oficina o D. conseguiu fazer um personagem e salvamos junto com os outros para ele também ter o seu desenho no cartaz na próxima semana.

03/09/2001

Segunda-feira

Chegamos no abrigo as seis e quinze e fomos pegar a chave da sala com uma das monitoras e também chamamos as crianças para a aula.

Eles perguntaram dos monitores de segunda e explicamos que eles foram fazer um curso e não puderam ir. A J. B. perguntou se só seríamos nós que íamos ficar com eles e ficou desapontada pelos “tios da segunda” não irem.

Fizemos a roda perguntando se eles sabiam o que era mapa. Eles levantaram as mãos todos ao mesmo tempo um falando junto com os outros. Pedimos para eles falarem um de cada vez.

Combinamos de começar com a J. B. e a J. reclamou dizendo que então ela não ia falar. O V0 então disse que ela ia começar e ela acabou não falando nada e quem falou mesmo foi a J. B. dizendo que mapa é coisa de estado, país e mostrou um mapa de São Paulo. Procurei explicar para eles o sentido geral do mapa exemplificando: será que daria para fazer um desenho em tamanho natural do abrigo? O A. disse que achava que sim e aí eu repliquei dizendo que ia ser difícil carregar um desenho tão grande... Imagine fazer um desenho em tamanho natural do bairro? Da cidade? Era bem difícil... Depois desta conversa acabamos concluindo com eles que mapa era uma forma de desenhar os lugares mas em tamanho reduzido. Dissemos também que a planta de uma casa ou prédio é uma espécie de mapa dos mesmos e fizemos alguns exemplos na lousa propondo por fim, que eles fizessem a planta do abrigo no software de desenho e explicamos que ela seria usada para uma brincadeira de caça ao bandido no abrigo na qual eles seriam os detetives e iriam capturar o criminoso seguindo pistas e utilizando a planta feita por eles.

Fomos para os computadores e eles tentaram fazer a planta, desenhando vários

retângulos mas não estava ficando legal, tentamos o paint mas também a planta não saía... A J. B. teve a idéia de pegar uma folha e um lápis e tentar esquematizar no papel primeiro para depois fazer no micro. O V0 mostrou a idéia dela para os outros e propôs que a gente fizesse junto a mesma idéia. Eles falaram como era o abrigo mas estava complicado colocar no papel então combinamos com eles que iríamos percorrer o abrigo para ver direitinho como era e fazer a planta no papel mas quando a gente voltasse eles podiam brincar com os jogos que eles quisessem.

Eles gostaram da idéia e lá fomos nós... As outras crianças perguntavam o que a gente estava fazendo e estranhavam a gente fora da sala de computação.

Ao voltarmos eles disseram que iam andar na lagoa com os outros que já iam sair. Pedimos que eles desligassem os computadores primeiro. Combinamos com eles que na oficina que vem eles iriam só brincar com joguinhos já que nesta oficina eles quase não usaram o computador.

Enquanto fechávamos a sala conversamos um pouco mais com a J. B. e olhando um calendário ela comentou que novembro estava chegando e ela teria que se esconder. Perguntamos o porque e ela explicou que era seu aniversário por isso iam querer jogar ovos nela...

18/09/2001

Terça-feira

Chegamos na sala e as crianças estavam com os voluntários conversando sobre a planta do abrigo. A Ad., o D., o P. e o C.. Eles comentaram que ela seria usada para elas brincarem de detetive numa outra vez como o cãozinho do programa que eles estão usando. As crianças não se animaram muito com a idéia principalmente o C.... A V7 e o V5 pediram para elas localizarem a sala onde estavam naquele momento na planta e após alguns minutos o C. e a Ad. conseguiram achar.

O V0 estava instalando o software da Gatinha para a turma da quarta usar e pediu para o D. deixar ele copiar o programa no disquete rapidinho. Ele deixou e logo depois começou a brincar com o jogo do Cãozinho. Apesar das dificuldades ele demonstra gostar bastante deste jogo.

A Ad. também se mostrou bem entusiasmada escrevendo numa folha a parte as pistas em código que iam aparecendo para poder decifrá-las com a tabela do código. Ela não chegou ao fim do jogo mas continuou empolgada.

O P. não queria ficar escrevendo as pistas para decifrar e o computador em que ele estava travou e os monitores passaram ele para um outro computador que estava funcionando melhor.

O C. jogou bastante o jogo do cachorrinho mas no fim da oficina quis ouvir um Cd de rap que ele trouxe.

19/09/2001

Quarta-feira

Chegamos na sala cinco para as seis e a B. D. e o M. logo vieram com a gente loucos para ir para a sala. O C. veio logo depois e esperamos um pouco os outros chegarem mas eles ainda estavam na escola. A V9 tinha avisado que ia chegar um pouco atrasada por causa de um compromisso.

Fizemos a roda e conversamos com eles sobre jogo de cartas. Se eles sabiam jogar algum tipo de jogo assim, se eles conheciam algum desse tipo e eles disseram que sim. O V0 então disse que ia ensinar eles a jogar um novo. Com um baralho pequeno que levamos ele jogou com o M. e a B. D. com o C. e o V0 foi explicando as regras básicas de um jogo de roba-monte. Depois fomos para a sala e eles estavam ansiosos para usar os fones de ouvido. Ajudamos as crianças a colocá-los e após verificar que tudo funcionava explicamos que eles iriam brincar com a Gatinha e que o jogo dela funcionava como aquele que a gente tinha jogado na sala. Era um roba-monte no computador.

Começamos colocando o jogo com números de 0 a 9, depois letras maiúsculas e para alguns letras minúsculas também. A J. e o Jk. chegaram um pouco depois e o V0 explicou o jogo para eles na salinha antes deles irem para os computadores. A J. se animou no começo com o jogo de cartas mas depois se cansou e não prestou muita atenção. No computador ela jogou com os números de 0 a 9, letras maiúsculas, minúsculas e números de 0 a 100. O Jk. também brincou bastante, no entanto a B. D. não tinha muita paciência de jogar, demonstrou dificuldade em entender a carta que o jogo pedia, os números, algumas letras. O C. também teve bastante dificuldade na atividade além de não ter paciência em escutar o que precisa ser feito. Se mostrou muito ansioso, não conseguia controlar o mouse direito e nem permitia que eu mostrasse como ele deveria usar o mesmo... Saiu do jogo diversas vezes, clicando em todas as partes da tela, abrindo programas como word, explorer... Quando fui ensiná-lo a desligar o computador desligou direto no botão e saiu correndo.

Eles reclamaram um pouco se cansando da atividade no fim da oficina um outro fator que influenciou nesse cansaço foram os transtornos causados por uma das crianças do abrigo. O E. ficou o tempo todo entrando na sala atrapalhando as outras crianças reclamando que tem a mesma idade do C. então ele também estava na computação. Tentamos explicar para ele que ele vai ter a turma dele assim que a gente conseguir mais monitores para abrir outra turma. Mas ele não aceitava ficou querendo mexer nos computadores, chegou a subir na estante da outra sala, querendo rasgar livros, etc... Só conseguimos que ele saísse pedindo ajuda aos monitores do abrigo.

25/09/2001

Terça-feira

Chegamos na sala e os voluntários já estavam com as crianças pedindo que elas colocassem os nomes nos cômodos da planta do abrigo (tiramos uma cópia para cada criança) explicando que eles iriam usar aquela planta para a atividade de caça ao bandido que a gente já havia comentado. A Ad. reclamou um pouco mas copiou tudo do jeito que estava na planta maior. O C. também fez mas reclamou bastante perguntando para que era aquilo e porque o P. não estava fazendo? Ficamos em cima do P. para ele fazer também mas ele começava e dizia que não conseguia, que estava

cansado...

As crianças continuaram brincando com o jogo do Cãozinho detetive mas as mais entusiasmadas eram a Ad. que ficou anotando todos os códigos num papel a parte para conseguir decifrar a mensagem do gato e o D. que ficou brincando com os joguinhos do software mesmo demonstrando dificuldades em vencer o jogo ele não se mostrou desanimado recomeçando sempre que perdia. Um dos jogos era para usar a setas direcionais do micro de forma a fazer o cachorrinho passar nas barreiras que ficavam aparecendo e desaparecendo em intervalos regulares.

O C. não quis brincar com o jogo do cãozinho e disse que queria brincar com o da Narizinho. A gente explicou que era para os menores pois os jogos eram mais fáceis mas se ele quisesse brincar com ele não tinha problema. Ele começou a brincar e gostou e logo as outras crianças também se entusiasmaram vendo a tela do jogo e também quiseram brincar com aquele jogo menos o D., que após se cansar de brincar com

o jogo do Cãozinho quis brincar com o futebol. O P. entrou na tela do quebra-cabeças da Narizinho e foi montando sozinho (antes ele tinha reclamado que era muito difícil). A Ad. e o C. a gente foi ajudando, dando as dicas de onde começar para conseguir montar tudo. Eles ficaram até o fim da oficina no software da Narizinho.

03/10/2001

Quarta-feira

Chegamos ao abrigo seis e cinco e o C.(o outro voluntário da quarta) chegou na mesma hora. A B. D. e o M. vieram logo para a sala e foram arrumando as cadeiras em círculo. A J. e o Jk. não tinham chegado da escola ainda. Comentamos do atraso das duas crianças e que já eram seis e quinze. O M. começou a dizer que era seis horas e que os outros só chegavam depois das seis. O V0 perguntou se eles sabiam ler as horas e o M. afirmou que sim enquanto a B. D. respondeu que não.

No entanto, quando o V0 mostrou um relógio desenhado na lousa ele não conseguiu responder que horas eram e acabou confundindo pergunta respondendo não que horas eram no relógio desenhado mas que horas eram aquela hora. O V0 tentou explicar um pouco sobre como ler as horas mas ele não estava querendo aprender, o V0 brincou dizendo que quem não quer aprender as coisas acaba ficando burrinho sem saber nada e ele afirmou que não se importava não... O V0 disse que ia tentar achar um jogo para ele aprender as horas no computador que assim seria mais legal.

Na sala eles iniciaram brincando com a Gatinha mas logo se cansaram. O M. perguntou pelo jogo do cachorro dizendo que queria brincar com aquele e dissemos que aquele jogo era só para quando eles ficassem craque no computador pois apesar de bonitinho os jogos do cachorrinho eram muito difíceis para a idade deles. Eles entenderam e sugerimos os joguinhos da Mônica incentivando eles a explorarem os mesmos e ver quais eles queriam brincar primeiro. A B. D. disse que tinha gostado do jogo da Magali e brincou um pouco com o jogo das sombras. Que consistia em arrastar o objeto até a sua sombra antes que o tempo dado pelo jogo se esgotasse (variava de acordo com o nível de dificuldade escolhido pela criança). O M. viu e quis brincar também, depois enjoou e o V0 lhe mostrou o de pintura e ele gostou muito se divertindo em descobrir as cores e os controles. A B. D. depois quis pintar

também.

A J. e o Jk chegaram e o E. quis entrar na sala mas não deixamos e trancamos a porta de fora com a chave. Ele somente voltou a bater na porta para pedir um brinquedo dele que ele havia deixado com o Jk..

O Jk. e a J. viram o jogo da Mônica, tentaram a Gatinha um pouco mas depois quiseram brincar com a Mônica, mesmo. Eu fiquei com o Jk. auxiliando ele a brincar com o jogo de cruzadinhas dizendo os nomes dos personagens da turma da Mônica que ele não conhecia para que ele pudesse preencher as cruzadinhas nas verticais/horizontais. Ele quis fazer todas uma por uma, lia as instruções em voz alta e eu fui dando as dicas de interpretação quando ele não conseguia.

A J. pintou três cenas do jogo de pintura, se concentrando em escolher as cores mais adequadas e procurando seguir o modelo dado pelo jogo. Ela quis mudar depois de jogo e o V0 mostrou para ela o do guarda-roupa da Monica no qual ela tinha que escolher as peças e arrastá-las com o mouse para vestir a personagem. Ela vestiu a Mônica primeiro com o guarda-roupa de inverno, depois com o de verão.

No fim da oficina todos desligaram os micros sem grandes problemas (fomos orientando o botão que aperta, onde clica) apenas as reclamações de “já acabou?” de sempre e pedidos para brincar com os jogos da Mônica de novo. Dissemos que eles continuariam brincando na próxima semana com os outros tios.

08/10/2001

Segunda-feira

Chegamos no abrigo e o monitor do dia não tinha chegado. Esperamos alguns minutos e logo a V6 chegou. Abrimos a sala e ficamos conversando com as crianças um pouco sobre o sítio do pica-pau amarelo. Se elas conheciam as histórias do Monteiro Lobato, se elas iam assistir o programa da TV. A J. era uma das mais entusiasmadas queria saber sobre o autor e os livros dele. A J. B. não estava tão animada assim mas mostrou alguns livros infantis do autor que ela tinha visto na biblioteca do abrigo: Serões de Dona Benta e Viagem ao céu. A J. perguntou quando estes iam passar na televisão e a gente explicou que o primeiro seria a história do jogo: Reinações de Narizinho no qual a Emília começa a falar.

O A. citou alguns personagens do sítio como o Pedrinho, e a cuca. Mostrou-se muito animado com o papo, queria ir logo para os computadores. O B. também.

Fomos para os computadores e eles entraram no software da Reinações. O V0 estimulou eles para lerem um pouco a biografia do Monteiro Lobato para saber quem ele era e comentou que ele era de Taubaté uma cidade que fica perto de Aparecida do Norte.

O A. e o B. (que chegou só para a oficina pois tinha acabado de vir da escola) deu uma rápida olhada na biografia e logo partiu para o jogo... A J. B. também não quis se demorar nesta leitura e foi indo para a parte dos jogos também. Quem realmente se entusiasmou e leu tudo a respeito do autor no software foi a J..

O computador da J. B. travou no terceiro jogo e ela resetou o computador sem que a gente visse, o V0 explicou que não se pode ficar desligando o micro assim porque ele tende a dar mais problemas. Ela explicou que não havia outro jeito e quando o computador reiniciou e travou novamente ele entendeu porque... Não tinha jeito de sair da tela do software, só reiniciando o computador mesmo... No que a J. B. reinterou:

- Tá vendo tio?

O B. ficou entretido com os dois primeiros jogos, eu lhe mostrei as animações escondidas na tela e ele ficou procurando em todas, também brincou com o primeiro jogo que era levar a personagem até o fundo do rio pegando alguns peixinhos mas fugindo do tubarão para chegar ao palácio do príncipe escamado. Mostrei para ele que era o mouse que controlava a direção e o sentido para onde os personagens se moviam. Mas quando chegou na atividade de montar o quebra-cabeças (o espelho no qual a Narizinho se refletia se partia porque o vestido que a dona aranha fez para ela era muito bonito e a criança deveria montar o espelho que se partiu em muitos pedaços) da Narizinho ele reclamou : Ih tia esse aí é chato! É muito difícil!

Estimulamos ele a tentar e falamos que os outros estavam tentando montar também. A J. B. já tinha terminado, a J. estava começando e o A. tinha pulado a atividade.

Ele se animou e começou a montar, eu fui dando as dicas, explicando que a peça só ficaria no lugar se ele colocasse ela bem encaixada. Após algumas tentativas ele foi se empolgando mais e acabou montando o quebra-cabeças inteiro. Quando ele terminou os monitores inclusive eu demos os parabéns pela persistência dele!

O jogo do pequeno polegar estava complicado para todos pois não conseguimos entender como jogava... Somente no final da oficina V0 entendeu como o jogo era: você tinha que clicar sem parar no pequeno polegar para escondê-lo da D. Carochinha após passar a cena de quando a D. Carochinha dá com o guarda-chuva na cabeça da Emília.

O A. terminou o software para ver o fim da história e as animações escondidas nas cenas mas foi pulando quase todos os jogos não fazendo quase nenhuma das atividades propostas pelo jogo.

Ao fim da oficina todos desligaram os computadores e foram com os monitores para passear no Taquaral.

Anexo III

Transcrição da entrevista com a administradora do abrigo

Legenda:

Pesquisadora: Eu

Denise (administradora do abrigo) = D

Eu: Acho que estão gravando agora...Então eu posso estar gravando a entrevista né?

D: Hã, hã...

Eu: É... Eu queria saber assim... A estrutura do abrigo, né? A gente faz o trabalho mas, eu precisava saber um pouco quantas crianças são atendidas... Como elas vêm pro abrigo, quais as circunstâncias?...

D: Então, Aqui é um abrigo que acolhe crianças, vítimas de violência doméstica... Né? Que precisam de uma medida de proteção.

Eu: Ah sim...

D: O estatuto prevê medida de proteção pra criança em uma situação na qual ela tem seus direitos violados. Tá? : Dentro da família, ou as vezes na rua com uma situação de abandono, né? . Essa criança quando não tem condições de ficar na sua família ela vem prum abrigo. Tá? Ela vem, ou pelo conselho tutelar ou pela vara da infância.

Eu: Certo... Ah...Tá.

Então, é... Eu ia perguntar também sobre a questão de foto. Essas crianças não podem ser fotografadas?

D: Não podem.

Eu: Ah... Sim. Que a gente pensou em fazer algum trabalho relacionado a Internet. Colocar o trabalho na rede...

D: Ah...Mas não, não podemos... Não pode tirar fotografia das crianças.

Eu: Eu imaginei por essa questão né de estar aqui...

D: É...

Eu: Essas crianças recebem visita da família, como que é?

D: Algumas crianças sim. Porque assim... Quando as crianças vêm pra cá todo um trabalho é feito no sentido de ela retornar para família dela.

Eu: Hum, hum.

D: Tá? Algumas crianças... Não tem condições do retorno. Aí são crianças que os pais tiveram destituição do pátrio poder.

Eu: Ah...Sim..

D: Ou seja, os pais perderam a guarda dessa criança.

Eu: Sim ...

D: Aí essa criança vai...Pra adoção. Quem procura a família, é a vara da infância, que procura a família para adotá-la.

Eu: Sei...

D: Aí, essas crianças deixam de receber a visita...A visita da família dela, quando houve a destituição.

Eu: Ah...Tá...

D: Ou até crianças assim...Cuja a violência foi muito severa, a criança está traumatizada...Não quer o contato.. A gente avalia que o contato não seria... Positivo para criança.

Eu: Ah sim...

D: Aí a gente não permite.

Eu: Certo... Hã... E como que é a rotina das crianças no abrigo?

D: Então..Toda criança que vive em abrigo, ela tem que estar inserida na comunidade.

Eu: Hã...

D: Tá. Então elas participam; elas vão pra escola, a menores vão pra creche...

Eu: Hum, hum...

D: .Tem algumas que estudam de manhã outras que estudam a tarde. Quando a criança precisa de atendimento de saúde elas vão a médico, psicólogo. Tudo fora do abrigo.

Eu: Ah, certo...

D: Com o recurso da comunidade né?

Eu: Sim.

D: A gente tenta propiciar bastante a questão do lazer pra elas... Passeios, contato na lagoa, brincar, né... Assim...Num tem muito aqui que eu sinto... Brincar com o vizinho porque aqui...Olha do lado é uma escola, aqui é o prédio...Que tem poucos

contatos... As pessoas do prédio tem pouco contato aqui com o abrigo.

Eu: Hum, hã...

D: Então assim, não tem muito das crianças irem brincar.
(o telefone tocou)

Eu: Hã...Sim...

D: Na casa do coleguinha... Né? No vizinho...

Eu: Sim...Mais se existisse ..Casas mais perto...Pessoas morando mais perto poderia estar havendo este tipo de contato?

D: Poderia! . Porque a criança tem estar dentro da comunidade, agora assim... Elas fazem refeição né?

Eu: Hum, hm...

D: É... A tarde tomam banho, assistem televisão... Saem pra passear na lagoa com o monitor.. Então... É. Aquela ... O dia a dia... É... Comum né?

Eu: Uma rotina bem... Assim... Tranqüila...

D: Isso...

Eu: Comum possível...Né?

D: Isso...

Eu: Hummm... E assim como é no, final de semana?...

D: O final de semana algumas crianças vão visitar a família... Tá? As crianças recebem visita também... Né? No meio da semana e de final de semana também...

Eu: Ah tá...

D: Aqui no abrigo. de final de semana as crianças saem com o monitor. Ou vão pro bosque, ou vão pra lagoa... Passeiam....Também tem pessoas, voluntários que vem fazer alguma atividade aqui...

Eu: Hummm...

D: Ou com lanche, brincadeira... Ou com teatrinho... Sempre de final de semana tem uma programação pra elas...

Eu: Ah... Legal... E... Hã... Quantas pessoas trabalham no abrigo?

D: Olha nós estamos no abrigo..Com uma média de quarenta e cinco pessoas trabalhando.. Né?

Eu: Quarenta e cinco pessoas...

D: É, sendo assim... Isso contando... Pessoal de limpeza... Os monitores... Equipe técnica, as pessoas de apoio.. Só que assim... Nós temos uma questão...Que é o número de monitores... Alguns se aposentaram outros pediram pra sair e não houve uma reposição...

Eu: Sei...

D: Então a gente sempre tá com o número baixo de monitores, né...

Eu: Hã...

D: Que a gente precisa melhorar o quadro...

Eu: Quantos monitores... Assim...? Tem?

D: Olha, nós temos atualmente vinte e quatro monitores mas são... Eles, tão divididos em turnos.

Eu: Ahã...

D: Porque nós temos pessoas que trabalham das seis da manhã as quatorze horas.
Hum, hum...
Outra turma das quatorze as dezoito e outra turma das dezoito as vinte e duas horas...
Não. Outra turma das vinte duas as seis... Então assim...É... Pensando... Cobrindo folga... E... Alguns unem férias...

Eu: Hãhã...

D: A gente tá com um número defasado de monitores.

Eu: E quantas crianças mais ou menos fica pra cada monitor? Assim?...

D: Então... Ò, você vê... Às vezes tem doze crianças, às vezes, doze bebês de zero a três anos com dois monitores...

Eu: Nossa...

D: Então é assim.. Nossa capacidade atual são de sessenta e cinco crianças.

Eu: Hãhã...

D: E adolescentes. Zero a quatorze anos. Nós temos crianças também com necessidades especiais aqui. Tá?

Eu: Sim..

D: Então... .. Às vezes acontece de ter quatro monitores aí junta dois grupos...

Eu: Hummm. Hummm...

D: Então assim... É... Fica bem complicado essa coisa do monitor que a gente tem tá revendo...

Eu: E a prefeitura ainda não mandou mais pessoal? Já foi pedido?

D: Foi. Isso já foi pedido.

Eu: Já foi pedido?

D: Mas assim... A gente está aguardando...

Eu: Como são as crianças que a gente está atendendo... Eu poderia ter um histórico mais ou menos delas ou isso não é possível?

D: Não... Então eu não posso estar colocando assim... Detalhes...

Eu: Ah sim... A fulano saiu da família tal...

D: É... Que a maioria das situações são caso de violência doméstica. A maioria. Quase noventa por cento dos nossos casos são violência doméstica.

Eu: Violência doméstica...

D: É... Então são crianças que viveram uma situação de violência... Estava numa situação de risco dentro da família... Precisou ser retirada... Até que, a gente faça um trabalho com a família dela pra identificar o que tava acontecendo...

Eu: Humm, hummm...

D: E ajudando a família a se reorganizar melhor... Rever essa situação pra mudar né?

Eu: Eu queria saber assim.. Da sua formação... Você é assistente social né?

D: Eu sou assistente social.

Eu: E há quanto tempo você está trabalhando no abrigo?

D: Cinco meses.

Eu: Cinco meses?!

D: É...

Eu: Hã...

D: Então, eu estou assumindo a supervisão do abrigo né? Há cinco meses..... Esse abrigo está muito ainda inadequado. Ele é um abrigo grande, o espaço não é bom...

Eu: Hum, hummm...

D: Não é acolhedor pra criança... Então.... A gente tem que fazer todo um trabalho de se adequar ao estatuto da criança e o adolescente.

Eu: Hum, hummm...

D: Que propõe um espaço menor, mais acolhedor.Realizar um trabalho personalizado... Tá?.. Hoje a gente não tem possibilidade com esse número de criança... Da forma como tá. Então a gente tá propondo..... Uma proposta pra secretaria de reestruturação do abrigo.

Eu: Sim...

D: Tá pra melhorar a qualidade de atendimento pra criança.

Eu: Com certeza... A sua função como assistente social do abrigo é de supervisão?

D: Isso. Eu sou supervisora do abrigo.

Eu: Supervisiona todo o trabalho?

D: É, todo o trabalho.

Eu: Os monitores e Planejamento?

D: Isso... Isso...

Eu: Ah...Sim... E qual sua atuação com os outros funcionários? Como que você atua com eles?. É com reuniões com os monitores?

D: Então..... É um abrigo grande com muitos funcionários...A gente não tem ainda construído uma proposta pedagógica... E que a gente tá buscando isso, também...

Eu: Sim...

D: Nosso... contato com o funcionário é através de reuniões, contato individuais... Contato ... In loco... : No espaço que ele está trabalhando... Tá? Assim... A gente procura ter uma relação bem próxima para o monitor e os outros funcionários se sentirem á vontade pra trazer as dificuldades.. Eu acredito muito no trabalho de parceria... Trabalho de equipe...

: E assim que a gente tenta... Administrar...

Eu: Porque são muitas pessoas...

D: São muitas pessoas...

Eu: Muito difícil...

D: É...

Eu: Você falou que trabalha há cinco meses no abrigo... Você atende as crianças também? .. Que horário mais ou menos? Como que é?

D: Então aqui é a casa das crianças... O fato é que não tem cara de casa, mas é... É um espaço que elas estão morando... Né?

Eu: Sim...

D: Eu procuro estar muito próximo a elas porque eu acho que a razão da gente estar aqui são as crianças...Então a gente tem que procurar ter um trabalho o mais adequado possível, mais próximo possível delas... Para elas se colocarem.... Se posicionarem... Falando o que não está bom pra gente melhorar... Tá? Eu acho que a gente ainda vê muitas falhas aqui dentro desse abrigo.... A gente tem que melhorar muito pelas crianças! Então é... Atualmente... As crianças vem muito aqui na minha sala... A gente tem uma relação próxima apesar de eu estar há cinco meses eu já tenho um vínculo bom com as crianças... E... É isso... Eu acho que a gente tem que estar muito próximo delas... Elas são o termômetro mesmo né de que não está bom pra gente melhorar...

Eu: Com certeza... Qual o horário que você faz?. Todos os dias você está por aqui?... Como que é ?

D: Olha, meu trabalho é de Segunda a Sexta... Tá? Das nove as dezessete e trinta... Mas a gente sempre ultrapassa né... Extrapola... Frequentemente eu venho de Sábado aqui... Eu procuro sempre dar uma passadinha... Pra ver como é que estão as coisas... Porque abrigo vinte e quatro horas, se você ficar aqui vinte e quatro horas tem problema pra resolver vinte e quatro horas...

Eu: Com certeza.. E qual a formação das pessoas que trabalham diretamente com a criança? No caso seriam os monitores né?

D: É. Olha para o cargo de monitor exige-se um segundo grau, tá? Tem monitor que tem um nível universitário... Tem monitor que tá cursando a faculdade... Mas assim... Pede-se o segundo grau...

Eu: Ah tá...E tem algum tipo de curso de formação pra esses monitores fora...

D: Olha... Com essa nova gestão da prefeitura... Eles estão investindo muito nisso de capacitação... Sabe, curso de capacitação. Então vai começar a ter um do estatuto... Sobre violência doméstica... A gente procura sensibilizá-los para que eles participem, Né? E outros.... Acredito que ... Essa administração vai propiciar muito isso.

Eu: Hum.. Sobre a escola... As crianças que estão no trabalho da computação todas

elas estão estudando.

D: Hum, hum...

Eu: Porque eu lembro que algumas... Acho que foi aquela família que foi adotada... Que tinha várias crianças que não estavam mais estudando, não sei o que tinha acontecido...

D: Então. É uma questão complicada porque ... A gente trabalha aqui... Com situações... Onde a criança fica muito fragilizada... Porque ela sai da família... Mesmo a família cometendo a violência doméstica. É a família dela... O vínculo que ela tem com eles...

Eu: Com certeza...

D: A criança tem uma questão: ela perdoa muito... Para ela é a família, ela ama independente de qualquer coisa... Então viver em abrigo é muito difícil! Tem criança que fica muito tempo aqui! Né? Tem criança que retorna pra casa, tem criança que é adotada e tem criança que não tem família pra adoção! Então elas ficam numa situação muito difícil aqui. .. E muitos momentos elas entram em crise. Tá?

Eu: Hum, hum...

D: E uma forma até de ela mostrar que ela não tá bem... Ir contra a situação que ela está vivendo... A primeira coisa que ela abre mão é da escola... Então .. A gente precisa, tenta lidar com essa situação com muito cuidado... Tentar ir sensibilizar a escola também pra mobilizar a escola pra gente estar resolvendo essas questões juntos... Mas as vezes... Não se consegue fazer com que a criança retorne essa vida escolar quando elas tão numa situação de crise. É difícil, a gente tenta sensibilizar... Eu acredito que a gente implantando uma proposta pedagógica onde todos os monitores falem a mesma língua...

Eu: Sim...

D: Onde a gente consiga trabalhar melhor com a criança... Sermos mais afetuosos... Mais adequados... Tá? A criança participando desse processo também...: Diminuir essa capacidade, humanizar esse abrigo eu acho que assim a gente vai resolver melhor essas questões. Acho que por enquanto a gente está lidando... Não está

lidando ainda da forma que deveria. Tá?

Eu: Hum, hum... e... é também essa questão das fugas que acontecem...

D: É... É...

Eu: E aí não...

D: É a mesma coisa. Porque assim, qual a maneira que eu vou mostrar que eu não estou bem? Eu vou fugir, eu vou deixar de ir pra escola... É a forma da criança sinalizar : Olha eu estou aqui... Infeliz... Preciso que olhem por mim! Eu quero uma resposta da situação que eu tô vivendo... Então assim, é essa maneira...

Eu: E eles fugiam muito assim pra visitar às vezes a família né?

D: Exatamente! Porque assim... Tem famílias que assim não podem, não dão conta de ficar com a criança. Tá? Às vezes a criança foge, vai pra família, a família manda de volta porque não dão conta... Que é um processo de muito sofrimento pra criança! Tá? Então assim, e essas questões a gente tem que lidar e é... Ah... É... É complicado...

Eu: Lidar com ser humano é muito difícil...

D: É... E a criança... Em formação, que precisa de afeto, que precisa de segurança... É muito difícil...

Eu: É... realmente meio complicado... e... bom, elas tão estudando, né? Todas elas? Eu: E como são assim... é, esse pessoal que tá entrando agora, que montou a turminha de quarta do G2? Como que foi selecionado? Ou tinha..., tinha..., tem poucas crianças do G2 como que foi assim?

D: Então, porque assim, surgiu uma vaga e são 5 computadores né...

Eu: Isso, tá dando uns probleminhas, mas a gente vai dando um jeito

D: Então assim, o que a gente fez ? é... o, o G2 começou a participar, como não dava o grupo todo Então dividiu, as crianças, que o G2 é de 7 a 10 anos. Então as crianças

a partir de 8 anos, estão participando, aí como vão surgindo vaga vai..., aí vai abaixando, os que não foram...

Eu: Hã... e assim como que é o rendimento delas na escola né, quem que acompanha esse rendimento?

D: Então, nós temos duas professoras aqui que fazem reforço escolar.

Eu: Em que horário?

D: Uma...tem uma de manhã que atende as crianças que estudam..hã... a tarde...Que aí fica uma de manhã fazendo reforço, e uma a tarde que atende as criança que estudam de manhã.

Eu: Todos os dias da semana?

D: Todos, de Segunda a Sexta!

Eu: Segunda a Sexta, que horário? Assim uma hora por dia...

D: Não elas ficam a manhã toda

Eu: Ah tá

D: Tá, das 7 as 11 e as outras das 13 as 17, fica aqui no abrigo dando um reforço, dando orientação, e ela, eles tem, elas tem um projeto muito interessante que é trabalhar auto estima, trabalhar valores né

Mais assim, as dificuldades com a escola são grandes porque a escola também ó, tem um em especial, não vou citar nome para não ser anti-ético, mas assim que a gente tem muita dificuldade de lidar porque elas, ela tem uma postura de excluir crianças. Isso é muito complicado, a criança no abrigo, pensa assim, a criança de abrigo não tem ninguém por ela, e assim e, e...se acham no direito assim, ó, de, de a criança tá se comportando mal manda de volta pro abrigo, não tenta lidar com as dificuldades tá... Então essas coisas as crianças percebem e começam a sentir, assim que não são importantes né, na...e começam criar também uma relação de resistência a escola

Eu: Com certeza... Eu conheci algumas crianças do abrigo por que eu fiz um estágio numa dessas escolas aqui por perto e tinha três crianças que ficavam no canto, então elas não escreviam, elas não prestavam atenção no que a professora estava falando, mas elas eram muito inteligentes, mas aí eu conversei com a professora e ela falou assim: "A não, elas são crianças do abrigo, elas não acompanham mesmo e não sei o que...." e você percebia que elas estavam totalmente marginalizadas

D: Ai...

Eu: Dentro da sala

D: Que coisa triste gente

Eu: Então é assim é muito triste, porque elas iam ficando

D: Isso é triste, porque eu acho o seguinte, o educador, o papel do educador é tão importante, porque assim, ele vai conduzir uma criança...E é um papel determinante porque da forma que ele conduzir ele pode colocar a criança numa situação dela criar uma resistência grande com a questão do estudo, com educação ou pode até propiciar que a criança goste do que faz, leve a sério e o educador não tem dimensão do papel dele, muitos educadores, isso é triste ...

Eu: Ainda mais uma criança que já tem todo um histórico de, de sofrimento e tudo mais

D: Gente é triste....

Eu : Infelizmente é uma realidade...E as outras crianças também tinham essa resistência né...Com a, com as crianças do abrigo, eu sentia muito.

D: É isso é muito complicado, a gente tem muita dificuldade, com uma escolas em especial, o outra, na outra é muito próspero, a gente consegue lidar bem, ter contato com o diretor. Então... mas tá difícil, vamos ver né...

Eu: Ai, é complicado. E assim o acompanhamento dos estudos, vocês acompanham ...

D: Acompanhamos, a gente participa das reuniões de escola. Agora o que é complicado é que as vezes a escola lida com o abrigo como se lidasse com uma família. Porque aqui nós temos imagina assim 65 crianças quando a gente está com a nossa capacidade, porque a gente chegou a quase 80

Eu: Nossa...

D: Tá... aí pra você acompanhar reunião em diversas escolas, diversas crianças, em abrigos, em creches diferentes, então as vezes a gente não dá conta. Tanto que a gente chegou a pedir para as escolas o cronograma de reunião...Para gente se organizar, porque a gente acha importante estar participando, estar dentro da escola, sabendo como é que são as crianças, mas as vezes a gente não dá conta. Por conta de...

Eu: Pela quantidade também...

D: É... isso

Eu: ...das crianças, né é muito difícil. Hã... E assim o que eu queria saber é como que o trabalho da computação está sendo pra eles. Como eles tão sentindo? Que eles estão achando?

D: Olha, eles adoram a computação, a computação eles esperam ansiosos, eles gostam, eu acho até vocês devem verificar assim que não tem uma coisa assim de, de eles não irem.

Eu: É as vezes quando eles estão meio em crise, meio assim irritado, estressado, “a não, hoje eu não vou na computação”

D: Mas , eles gostam muito. Agora assim, eu acredito que a computação pode ser um instrumento muito importante pra ajudar nessa vida escolar deles, assim ajudando na questão do raciocínio, com programas que pudesse ajudá-los a se organizar mais, ajudar na auto estima, ajudar na alfabetização..., Nesses processos que as crianças que vem pra cá, elas vêm com uma defasagem muito grande, tá. Porque a maioria das crianças que chegam pra gente são crianças de família pobre. Isso não significa que violência só acontece na classe pobre, acontece em todas as classes sociais, mas estão mais vulneráveis as crianças de família pobre, aí... e que é assim, muitas famílias não fazem o investimento na escola, acham que isso não é importante, então elas assim, elas chegam com uma defasagem muito grande tá... As vezes elas não conseguem acompanhar, a escola que tem uma postura de excluir, põe de lado e acaba ficando assim, ela perdeu o estímulo de estudar né, não por culpa dela, por culpa de todo um mundo que cria um clima pra ela que ela não serve pros estudos.... já, tacha né. Mas, o que eu acho que a computação pode ajudar muito nesse sentido, de trabalhar questões que vão ajudá-la a se organizar melhor na escola, a ter um aprendizado de mais qualidade, a estar mais atenta...né

(Toca o telefone)

Eu: É porque a gente está se encaminhando né, procurando ver como que a gente pode tá trabalhando o computador como ferramenta né... Não como, como fim, porque eu acredito que no começo a gente ficou um pouco como fim porque até assim, questão de mexer no mouse.. E alguma coisa do teclado e era muito difícil

D: E chama atenção muito pra eles...

Eu: Nossa! E a gente tá sentindo isso com os pequenos agora né com o G2. Inclusive a gente vai ter que mudar a postura, porque com o pessoal maior a gente começou a fazer coisas assim, que eles criavam e a gente estava imprimindo, eles tavam fazendo os cartazes, acho legal que vai sair umas coisas assim.

D: Ahh legal!

Eu: Mas eles já tem mais tempo de contato com o computador e são mais velhos né, eu fui imaginar que os pequenininhos pudessem começar assim. Não deu certo. Então acho que assim, começar a mexer e eu percebi também que muitos deles tem realmente essa dificuldade muito grande em leitura né, assim...

D: Tem

Eu: Tem uns que você percebe que são bem pouco alfabetizados.

D: Tem crianças aqui que tem uma dificuldade grande e eles sabem assim, a professora tenta investir, a professora daqui, tenta investir e, assim tá tendo muita dificuldade

Eu: É difícil mesmo...

D: Porque é... a criança não tem a noção. E o pior é que a escola vai passando de ano...Mas a criança vai levando a dificuldade e vai se sentindo cada vez

Eu: Mais incompetente

D: É exatamente, porque poxa eu estou no quarto ano e não sei ler e escrever, daqui a pouco

Eu: Realmente. O que a gente sentiu assim, eu senti muito por parte do G3, mesmo... como a dificuldade deles escreverem, uma resistência...

D: Exato.

Eu: ...uma resistência muito grande em escrever, até em escrever o próprio nome ou escrever uma frase sobre o nome, alguma coisa assim era muito difícil, muito difícil mesmo. Então a gente tá, tá tentando partir para um outro lado e assim ... é... você tá sentindo que tá influenciando assim, que que... as crianças que foram atendidas, apesar que teve uma ruptura grande né, que saíram várias...

D: É, isso

Eu: Que tavam participando desde o começo né, a gente sentiu isso, mas as que continuaram assim, deu pra tá sentindo alguma coisa na...

D: Então, eu acho assim, as crianças que .. elas só ganham, sabe? Eu vejo assim as, é um instrumento a mais, é uma ferramenta a mais pra ajudá-la na vida dela, eu acho muito importante elas terem essa oportunidade ... veja assim, as crianças..., eu não tenho uma leitura assim olha: Essas crianças que estão fazendo o curso, elas estão melhor organizadas... eu não tenho essa leitura pra passar... O que eu acho, acredito assim que quando a gente se organizar melhor, até construir uma proposta pedagógica, a gente possa ter até como tá tendo essa avaliação...: Hoje eu não tenho, mas assim eu, eu, eu tenho a segurança de que essas crianças que tão tendo essa oportunidade, elas hã... mesmo que hoje elas estão iniciando um processo, elas já estão se familiarizando

Eu: Sim

D: Com isso, que pra elas é...

Eu: É, não...

D: Né? o acesso é muito difícil na comunidade que elas estão, ainda mais com a cidade e tudo, então isso é mais pra classe média, criança que estuda em classe média é que tem. Agora, com certeza eu acho que vai ser muito bom, está sendo . e mesmo as que hoje parece que não.., é algo trivial, amanhã elas vão estar diante de um instrumento desse não tendo tanto medo de lidar com ele, porque lidou de uma forma lúdica, sabe? De uma forma que foi boa, foi com pessoas assim que tiveram paciência então eu acho..., não vai ter uma resistência amanhã né?

Eu: È... é isso que eu acho que é um dos papéis mais importantes desse tipo de trabalho...

D: Exatamente

Eu: Que a gente sente assim...e... Bom, o que você falou né, que o que ... que eu ia perguntar o que a informática pode contribuir para essas crianças né? Seria mais assim na escola...

D: Eu vejo na escola muito, porque como...é crianças que num, num é adolescente que vai se preparar pro mercado de trabalho, assim criança, eu vejo assim, que buscar instrumentos é.. programas que pudessem ajudar nesse sentido delas se organizarem melhor, delas estarem mais a... trabalhar a atenção dela através de jogos sabe e... e a memorização, essas coisa que pudessem ajudá-la na escola

Eu: Sim...

D: Seria um recurso pra ajudar...

Eu: É... eu acho que a gente vai começar..., eu fiquei com receio de começar com programas muito simples com os menorsinhos, mas eu senti que eles precisam desse tipo de programa...

D: Ahã

Eu: ...bem assim básico e, e não ter receio de tá trabalhando letra, bem inicial, porque não é, não vai ser problema né... vai ajudar

D: Isso mesmo, porque os pequenininhos principalmente que tão entrando num processo escolar....

Eu: É, nossa...

D: Elas tão hã.. ainda muito cruas...

Eu: Ainda bem no comecinho

D: É...

Eu: Bom, é... o que você espera assim do trabalho né, a gente gostaria de saber o que, que você espera assim da continuação do trabalho da computação, do grupo...

D: Primeiro espero que vocês não nos abandonem, primeiro, que vocês assim, a gente tem noção de que ainda...., vocês estão aqui desenvolvendo um trabalho que é importante e que de fato a gente não se organizou ainda, o CMPCA tá, e as vezes eu percebo assim que vocês ficam muito sós, isolados, sem o respaldo nosso. Eu acho que a gente tem que se integrar e nós do abrigo temos que buscar formas de estar trabalhando com voluntários de uma forma assim, valorizando mais o trabalho dele aqui dentro que é muito importante, que pra nós é fundamental e que a gente não tá ainda organizado pra isso

Eu: Ahã

D: Acho que a Nortel tá aqui desenvolvendo um excelente trabalho, são pessoas preocupadas comprometidas, tá e que mesmo com toda dificuldade que eles..., você tão vendo aqui que o abrigo tem, que nós temos ainda de se organizar, as vezes a gente tá numa situação de caos aqui dentro, vocês tão aqui, fazendo o trabalho de vocês e assim e que pras crianças é muito importante, então assim, eu acredito muito que nós vamos reestruturar esse abrigo, melhorar a qualidade aqui, mudar e que ainda vocês vão se sentir assim, dentro de um espaço melhor de trabalho, sabe? Onde as crianças vão ser melhores, vão estar se sentindo mais feliz, melhor, mais valorizadas e que a gente tá ainda num processo que não tá bom.(interrupção da gravação). A gente quer caminhar e quer muito a Nortel como parceiro, tá.

Eu: Com certeza, e assim... Bom isso eu já tinha perguntado... hã... isso aqui também sobre as fotos, tudo mais... Teria mais alguma coisa assim que você gostaria de estar falando sobre o trabalho, assim sugestões que a gente poderia estar fazendo com as crianças e...?

D: Então, assim eu, eu acho esse trabalho que vocês já tão fazendo muito legal, a sugestão que eu não sei nem se vocês já estão por aí, seria essa mesma né, de trabalhar, ajudar na alfabetização, nesse processo assim de alfabetização, eu não sei, não digo, mas assim esse processo de aprendizado da criança né?: Seria isso mesmo. E continuar nesse processo com a gente, eu acho que... vocês já tão fazendo um, um bom trabalho aqui dentro, então assim, a gente não tem muito a propor porque assim o que vocês já tão fazendo tá sendo bom e a gente assim, tá muito satisfeito com a Nortel e se sentindo as vezes assim é... de certa forma até hã... culpados pelo fato assim de não dar mais atenção que a Nortel deveria ter aqui dentro tá, acho que a gente precisa, a gente quer se integrar mais, acho que a gente precisa fazer um processo de integrar mais. Pega um horário que é bom, mas assim, que de certa forma, a gente que tá, que trabalha até um determinado horário acaba não tendo muito contato com vocês, mas a gente assim, buscar mais se reuni, se reunir mais sabe? Tá discutindo mais as situações das crianças né, pra gente poder ficar mais próximo

Eu: É porque as vezes ficava assim, que nem essa questão da escola né, que as crianças comentaram, o pessoal ficou muito preocupado né, nossa, mas eles não indo na escola né e a gente falou tal, aí depois eles acabaram saindo e aí a gente ficou meio...

D: Não então, eles foram pra adoção, aquelas crianças já tão em família, tão na escola, graças a Deus...

Eu: Ai que bom...

D: E a aqui assim hoje, todas estão na escola, por que a gente tá com um menor número de criança, a gente percebe quando a gente tem menos criança a gente tem condições de dar mais atenção, cuidar melhor e, e e, e lidar melhor com as dificuldades das crianças, com as nossa também e a gente acaba conduzindo a coisa de uma forma amais tranqüila, e as crianças hoje todas tão indo na escola, então assim tá, tá um processo, um momento bom...

Eu: Ah... e quantas crianças mais ou menos estão agora no abrigo?

D: Nós estamos com 42 crianças

Eu: 42!

D: É bem diferente de trabalhar com 65, 70, 75...

Eu: Nossa...

D: É, fica muito complicado

Eu: E assim como as turmas são divididas? B1, B...?

D: É assim, berçário 1 que é de 0 a 3 anos e 11 meses

Eu: Sim, e aí quantas crianças são em média ?

D: 12 crianças tá, berçário 2 que é de 3 anos a 6 anos e 11 meses, tem 16 crianças, tá ? É... grupo dois, que é de 7 a 10: Tá, há... são 20 crianças, grupo 3 que é de 7 a 14 tá, que são 20 crianças, o outro é dezessete, deixa eu ver... Grupo dois 20 crianças e grupo três 17 crianças...

Eu: Ah tá, e é..., com que idade as crianças tem que sair do abrigo e pra onde que elas vão normalmente?

D: Não, a criança fica aqui até 14, é claro assim: “completou 14 vai embora”, não é assim, ela tá num processo aqui, a criança e que se precisar ir ficando, se não voltou pra família, é uma questão de adoção que tá pra acontecer, ela fica aqui, por exemplo, se é uma criança que, que, que não tem família pra adoção que queira adotá-la, tá, então assim ela precisa de um abrigo de permanência, que é aqui é o abrigo provisório. Abrigo de permanência é aquele que as crianças moram de fato tá, aí a gente encaminha as crianças prum abrigo de permanência, um abrigo que ela vai morar, tá

Eu: Ahh tá, que aí no caso... e, ela, mas as crianças que passam aqui, tem crianças que tão há quanto tempo aqui? O máximo.

D: Não, nós temos criança que tá aqui há 4 anos, tá... que tá com processo na vara de adoção, mas não é pra todas as crianças que consegue adoção tá, crianças com idade, as crianças maiores que tem idade acima de 7 anos, que tem um grupo de irmão né? é mais difícil se conseguir família de adoção, muitas..., as vezes crianças pela cor porque é negra, então assim as pessoas o que querem? Querem bebês, branquinha, de preferência menina...

Eu: Hã...

D: Tá, essas... agora crianças com grupo de irmão, que tem uma faixa etária maior, aí é muito mais difícil.

Eu: É mais complicado né... E assim a...a... tem muitas crianças assim..., normalmente são muitas crianças negras..., é como que?

D: Como assim?

Eu: No abrigo assim a quantidade normalmente é maior né, pela...?

D: É, a, a... por que assim a, a, é uma realidade, a, a maioria das crianças que vem da comunidade, por que assim, a comunidade..., as pessoas, os negros vem de uma situação de exclusão, né...então a maioria tá numa situação que assim, não que só negro comete violência, de forma nenhuma.

Eu: Não, imagina...

D: É que assim...

Eu: A gente tem contato assim...

D: É! É que a violência, a violência tá em toda parte, e tá classe alta é muito, o que aparece é a ponta do iceberg, o que vem a tona, mas a violência é um..., hoje em dia você pode dizer que é um problema de saúde pública tá, violência doméstica é muito sério. A gente precisa assim, então é... todo, todas..., é a questão mais democrática que tem porque toda classe social tem violência doméstica. Mas assim o que surge mais no abrigo, eu não sei se isso vocês tem uma estatística ou se... mas assim, a criança com um grupo de irmão, muitas crianças, muitos irmãos... tem criança branca, tem criança negra, então assim, com certeza as pessoas querem adotar, porque isso é comprovado, a criança branca sabe? Pequena... então é muito complicado

Eu: Com certeza. é porque essas crianças estão numa certa situação de risco né, e tem crianças que saindo, porque com essas fugas que tem do abrigo assim, existe essa, esse perigo delas, porque quando elas fogem, normalmente elas vão pra onde, elas vão pra casa...?

D: A maioria das vezes pra família delas

Eu: Pra família, não é pra rua?

D: Aí o que, que a gente faz..., Não... a maioria..., acontece de ir pra rua, a maioria é família, aí a gente comunica o juiz, porque nós não podemos ir na casa da criança e trazer a criança de volta

Eu: Ahh...

D: Tá, o que a gente..., quem pode fazer busca e apreensão é só a vara da infância e o conselho tutelar

Então faz um, uma solicitação, faz um comunicado pro juiz da fuga e solicita busca e apreensão, pra essa criança retornar, tá

Eu: Ah sim, mas normalmente elas vão mesmo é pra família?

D: Vão pra família...

Eu: E o tipo de violência né, de violência doméstica normalmente é... é violência física ou violência....?

D: Tem todas, todo tipo. Tem a negligência que é assim, a falta de cuidado que expõe a criança há uma situação de risco, tem a... violência física né, que é espancar, tem a violência sexual né e tem, tem o... a violência psicológica tá embutida em todas elas.

Eu: A sim! Com certeza

D: E acaba é... sendo mais difícil de detectar, as vezes a criança só sofre violência psicológica, mas pra detectar é muito mais difícil né, aparece mais as que deixam marca.

Eu: Com certeza. E aí...e essas crianças então são encaminhadas pela vara de infância pra cá ?

D: E pelo conselho tutelar

Eu: Pelo conselho tutelar, isso. Bom é eu não sei, eu não falei para você o que eu faço no grupo né? Eu estou no trabalho, fazendo o trabalho de TCC , trabalho de conclusão de curso na Unicamp de pedagogia e eu entrei no grupo pra estar ajudando os voluntários a fazerem um trabalho mais direcionado, mais dirigido, com o acompanhamento da minha orientadora que trabalha com educação não-formal...

D: Ahã

Eu: ...professora Olga. E eu estou sempre tendo assim, quinzenalmente reuniões com ela e eu levo esse material, do que tá acontecendo, pra ela né, ela vai dando sugestões, então é nesse sentido que a gente desenvolve o trabalho né.

D: Então assim, uma outra coisa que tá me ocorrendo assim, eu acho, eu vejo que assim a gente trabalhar algumas questões também, eu não sei se é possível, se tem instrumento pra trabalhar essa coisa da, de valores também com eles sabe?

Eu: Ahã

D: De coisa assim, que as vezes eles vem de uma realidade que não tem nem esse básico sabe? E a gente tenta..., o que é amigo, a questão do respeito, sabe ? A questão da cidadania, da identidade, de nome, não chama outro para o ..., chamar pelo nome, sabe assim de questões assim que, que, que eles vão ter que a, a, que, que eles não tem, não vem com isso e a gente tem que ofertar isso né?: E que..., eu não sei se, se no computador porque é uma forma gostosa de brincar e...A curiosidade tá lá naquele instrumento tal, se também a gente pode tá pegando a partir desse instrumento, tá propiciando essa coisa de, de... tá passando é... essa, essas noções importantes pra vida deles e que assim, como uma fórmula, um instrumento fácil, gostoso.

Eu: Com certeza, a gente tá tentando... que essa, essa maneira de eles tarem fazendo, brincando e fazendo desenhos e tudo mais, tentando buscar assim, eu acho

muito difícil eles se colocarem. A gente assim, perguntou sobre a computação para eles: "A legal! Ah eu gostei do joguinho tal"

D: Mas sabe o que, que é?

Eu: Eles... muito difícil eles se abrirem

D: Sabe o que, que é? A gente ainda não tem aqui implantado uma proposta que eles tenham voz, que eles possam se colocar, se posicionar sabe? Que é uma coisa que eu quero ter, que ele participe da decisão, que eles comecem a opinar, que eles assumam as responsabilidades também de ações, então é, é... eles precisam praticar isso. Por um lado são crianças que vem de uma realidade, que os pais também não tem essa forma de se posicionar perante a vida, que são submissos. Então eles acabam ...

Eu: Com certeza

D: Nunca tem voz, nunca tem opinião, não exerce cidadania, então assim, são coisas que precisam aprender e eu quero criar um espaço aqui que eles falem, opinem, participem sabe? : Que eu estou contando com a, com a pessoa que tá..., uma voluntária quer implantar uma proposta pedagógica bem construtiva sabe? : Pra gente abrir esses poros também aqui dentro, sabe ?

Eu: É, no caso do abrigo, o voluntariado é uma forma né de tar pondo...

D: Com certeza , nossa o voluntário aqui é...

Eu: Porque tem coisas que não dá pra ser institucional totalmente né?

D: Não, de forma alguma

Eu: Ainda mais esta questão do relacionamento humano, a afeição, tudo mais, tem coisa que num, num é só..., assim é o meu trabalho..., tem coisa que não é só, não faz parte só do trabalho né.

D: Não, não dá, não dá, tem que, tem que...e a gente conta com essas pessoas mesmo.

Eu: Com certeza. E quantos voluntários mais ou menos tem?

D: Não temos muito. Tem você da Nortel né, hã... tem essa pessoa que tá pedindo para implantar uma proposta pedagógica..., mas tem uma questão assim, os voluntários as vezes vem com uma postura não de cidadania, achando assim...Vem com uma coisa assim, "a que eu estou fazendo uma caridade". E quando a gente vem assim com essa, dessa maneira, a gente sempre vai ver o outro como um coitado e vai achar que, que, que é... a hora que eu cansei eu vou embora. Não tem uma relação de compromisso de fato, então a gente..., tem muito isso, a gente assim..., tem voluntários quem entram, ficam um tempo, por mais a gente tenta conscientizar que é importante pras crianças estabelecer o vínculo, tá. E... eles ficam um tempo, vê assim: "Ai não, cansei, ai não vou mais, ah não quero". Então a gente tem de fato....

tinha um pessoal..., tem uma menina que é contadora de história, que tá há um tempo, faz as vezes teatrinho, então assim... : Acho que só

Eu: Tem o que, dá uns 10 mais ou menos?

D: Isso

Eu: Um...

D: Ah e tem uma que vem ajudar a cuidar, também vem ajudar a cuidar. Tem aqueles que vem pra festa, pra propiciar assim, uma atividade de final de semana de lazer né, com lanche, tem também.

Eu: A sim, mas os mais atuantes é...

D: São esses assim, nós não temos muitos e acredito que quando a gente conseguir também, que tá nessa proposta pedagógica, ter um espaço de preparar o voluntário pro abrigo também, de ter uma, uma coisa mais próxima deles tá, e a gente consiga sabe? Identificar mais quem é o voluntário que quer ficar e tem condições de construir um trabalho legal com a criança, ou aquele mais de oba! Oba!

Eu: É, porque assim é, é eu num, tomei conhecimento assim, mais contato com o abrigo depois que eu comecei... Eu achava, deve ser muito difícil, acho que tem uma série de exigências, não sei o que...

D: Eu acho o seguinte: um ano..., esse ano como ano do voluntário...

Eu: É realmente, 2001 seria o ano do voluntário

D: Aí assim, as pessoas tão tendo mais informação do que é um trabalho voluntário, tal né. E assim, entendendo... e tem que passar essa concepção de que trabalho voluntário, esse trabalho é uma via de duas mãos né?: Da mesmo forma que você oferece seu trabalho, você recebe também, é, é...recebe assim no, no contato com a criança, porque é tão, é muito bom o contato com as crianças, as vezes eu estou aqui trabalhando, com um monte de pepino pra resolver, eu largo tudo vou dar uma volta no abrigo, fico um pouco com elas e assim, dá uma renovada. Quando você trabalha entendendo assim que é seu papel ser cidadão, construir um mundo mais justo, um mundo melhor, uma sociedade mais humana. Se vem com essa consciência você pega firme, agora se você vem com essa coisa só da caridade aí...

Eu: Hummm

D: Isso aí fica muito frágil, você constrói uma relação frágil que acaba se quebrando e

Eu: É por que também tem aquela coisa assim: " ai criança pobre, qualquer coisa serve" né

D: Exatamente e isso eu quero mudar aqui no abrigo, as vezes você recebe doação de coisa assim que a pessoa não.. ficou com pena de jogar no lixo e vem entregar aqui.

E assim, eu percebia que as vezes a gente estava ainda numa postura de auto-estima baixa, de todos nós assim, que acabava recebendo qualquer coisa. A gente não pode receber qualquer coisa, as crianças merecem...

Eu: O melhor!

D: ...o melhor! Tá certo que ainda não tá bom, a gente tem pouco recurso, não temos grana, mas assim a gente vai começar a mudar quando a gente começar a negar essas coisas que ...que a pessoa não botou no lixo porque ficou com dó de botar no lixo e trouxe pra cá e a gente vai botar no lixo, entendeu? Então algumas coisas a gente tem, tem que tá mudando por respeito a criança

Eu: Com certeza, é uma coisa que, que nem, a minha professora trabalhou né, e a gente conversa da questão do menor em situação de risco e que ela conversou com os voluntários é isso, que é, ser voluntário num trabalho com criança que você tem que ser, você tem que trabalhar muito bem. Uma criança em situação de risco, já teve..., ela já perdeu tudo, todos os adultos que ela conheceu que deveriam ser firmes e darem respeito pra ela, negaram isso a ela. De repente quando você vai fazer um trabalho, esse trabalho tem que ser muito bom, muito bom, porque pra ela aquilo é essencial

D: É isso mesmo

Eu: É essencial

D: As vezes é a única oportunidade que ela tem de melhorar, de conhecer uma pessoa que ela possa confiar, que ela possa, sabe, contar, então assim a gente tem que ter muita responsabilidade por esse trabalho de voluntário... E olha só!... Nós temos crianças aqui que se tivesse oportunidade de viver num ambiente familiar, de..., com pessoas adequadas, tivesse uma vida tranqüila, fossem pra escola... Olha elas iam ter um...são crianças brilhantes, com um potencial fora de série né. Nós temos uma criança aqui que é super inteligente, super envolvido, um menino que adora estudar e que assim, se ele tivesse oportunidade de viver em família..., que abrigo não é lugar pra criança nenhuma...

Eu: Com certeza!

D: Por melhor que seja, nós então nem se fala porque a gente não está adequado aí. O abrigo..., o melhor abrigo não é o lugar. Criança tem que viver em família e ter...

Eu: Com certeza

D: ...ter um ambiente que ela possa se sentir segura, sabe? Construir a identidade dela. Então assim se ela... a gente vê algumas crianças assim, se tivesse essa oportunidade...Porque são crianças com grande potencial né. E todas elas são, a que não tiver não foram vem estimuladas, não tiveram um ambiente favorável pra isso

Eu: Bom, Denise obrigada pela entrevista. Desculpe ter pego tanto tempo...

D: Obrigada você, imagina...

Eu: ...que eu acho que...

D: Não de forma alguma, eu acho isso importante. É isso assim, é a partir dessas trocas que a gente assim é ... tem o trabalho de parceria mesmo, trabalhar junto... Isso... que vale

Eu: : Sobre a proposta pedagógica do abrigo... Essa pessoa que está com essa proposta pedagógica qual a formação dela?

D: Ela tá fazendo Psicologia

Eu: Ah que legal!

D: Então ela tem uma experiência nesse sentido também né, ela tem uma experiência grande de voluntária, de trabalho social...

Eu: Ai que legal,

D: Então assim a gente...ela, ela... colocamos pra ela, nossa, essa necessidade né, como um abrigo que trabalha com crianças não tem uma proposta pedagógica? Não tem, sentido

Eu: É complicado

D: É complicado, aí... e a gente não conseguia com a prefeitura o pedagogo, tentamos no Taba aqui também tem trabalho... não conseguia, aí a gente acabou falando..., a gente sempre coloca nossas dificuldades, por que a gente não quer de forma nenhuma esconder as dificuldades debaixo do tapete. A gente quer trazer a tona pra todo mundo colaborar pra gente mudar e melhorar, entendeu ? E foi nesse sentido que a gente levou e ela pegou com as duas mãos: "Eu quero ajudar a construir!"

Eu: Ai que bom

D: Compartilham a dificuldade e ela...

Eu: E assim, por parte da prefeitura tem uma, um respaldo?

D: Não, tem um respaldo, tudo. É que assim a gente tá iniciando uma, uma nova administração né, todos os..., com falta de dinheiro, todos os abrigos, todos os programas, assim com menos funcionários do que deveria ter. Então são muitos problemas, mas assim o pessoal com muita boa vontade, é um pessoal que quer fazer um trabalho legal, que quer ver qualidade de trabalho né. Então assim, eu acho que esse ano é o mais difícil, o ano que vem acredito que vai começar a melhorar.

Eu: É quem sabe, aí talvez eles coloquem alguma ajuda nesse sentido do projeto pedagógico né?

D: É exatamente

Eu: Alguém para estar auxiliando, porque realmente fica difícil.

D: É isso mesmo

Eu: Seria bom ter um pedagogo né, trabalhando

D; Então exatamente, a gente pediu pra dar conta aqui.

Eu: Por que é básico né, um abrigo que trabalha com criança de 0 a 14 anos

D: É...

Eu: Não ter uma pessoa né, uma pessoa que...

D: Não tem sentido

Eu: Não tem, não tem sentido. Depois reclama né, a gente na faculdade, o pessoal fala: "Ai o pedagogo reclama que todo mundo mexe com educação... Você fez matemática se mexe com educação, você fez química se mexe com educação, mas o pedagogo não trabalha na área dele né, é... o pedagogo acaba ficando só em escola, escola..."

D: É isso mesmo

Eu: E não acho que pedagogo é só escola

D: Nossa tem um campo tão vasto para o pedagogo não?

Eu: Com certeza, você tem que tá...

D: A pedagogia é um curso muito interessante, muito bom, acho que..., ele tá envolvido em tudo, pedagogo, tem condições de estar envolvido em todas as áreas né de atuação

Eu: Com certeza, principalmente essa área social né?

D: Com certeza

Eu: Que precisa de um, de um trabalho direcionado, por que sem essa proposta o voluntário ou mesmo um funcionário né, um monitor, como que você vê a atuação dele, a postura dele se quando você fala sim, quando você fala não, quando você volta atrás...

D: É

Eu: Por que tem aquela postura tradicional do não, não, sim, sim, tem aquele que conversa mais... tem tudo isso

D: É

Eu: É como o professor né, tem que ter uma postura. A criança fica confusa

realmente se um fala uma coisa e outro fala outra.

D: E a responsabilidade é muito grande, você educar, cuidar do outro, então você tem que tá muito bem preparado pra isso né?

Eu: Com certeza

D: Não pode negligenciar o cuidado com o outro, tem que cuidar com muita responsabilidade

Eu: Ainda mais crianças com esse histórico né?

D: Isso mesmo

Eu: É muito difícil. Bom, então obrigada pela sua atenção, desculpa te pegar, nossa acho que mais de uma hora!

D: Não, não tem problema, faz parte.