

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
- Faculdade de Educação Física -

O BICHO VAI PEGAR...
NO PARQUE LÚDICO

SESC ITAQUERA

PATRÍCIA REYES DE CAMPOS

Campinas
2001

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
- Faculdade de Educação Física -



O BICHO VAI PEGAR...
NO PARQUE LÚDICO SESC ITAQUERA

PATRÍCIA REYES DE CAMPOS

Monografia apresentada como
trabalho parcial de conclusão
de curso de Graduação em
Educação Física para obtenção
do título de Licenciatura, sob
orientação do Prof. Dr. Ademir De Marco.

Campinas
2001

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
- Faculdade de Educação Física -

**O BICHO VAI PEGAR...
NO PARQUE LÚDICO SESC ITAQUERA**

PATRÍCIA REYES DE CAMPOS

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ademir De Marco
(Orientador)

Prof. Dr. Sérgio Stucchi
(Titular)

Prof. Dra. Heloísa Reis
(suplente)

DEDICATÓRIA

Dedico este meu trabalho a todas as crianças que possam, um dia vir a passar pelo Parque Lúdico Sesc Itaquera e pelo projeto aqui proposto, mas acima de tudo a todas aquelas que, por algum motivo, não possam vir a participar, nem vivenciar desse “mundo da fantasia” que para mim é considerada a instituição SESC.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. Ademir De Marco, pela paciência e confiança depositada na elaboração do trabalho.

Ao meu namorado Gledison, pela compreensão, companheirismo e espera nesses tempos conturbados pelo qual passei, no período da faculdade e principalmente na elaboração da monografia.

Ao gerente adjunto do Sesc Itaquera, José Carlos Monteiro, pelas conversas e discussões sobre a instituição, o Parque Lúdico e, porque não, sobre a vida.

Aos meus coordenadores, Mauro Jensen, Roberto Pinto e Ricardo Gentil pela atenção desdobrada em todos os momentos que necessitei.

Ao, agora também amigo, e pessoa fundamental na elaboração, conclusão e design do meu trabalho, Daniel Tõnus, que me acudiu e ajudou o tempo inteiro que precisei, dando toda assistência necessária.

Aos meninos da produção gráfica do Sesc Itaquera, Ricardo e Raul pelas gentilezas nos momentos mais inusitados.

À Maria (Isabel), minha amiga e companheira de todas as horas e lugares, principalmente pela moradia e “pés de orelha” cedidos nos quatro anos de vida acadêmica, em especial, este último semestre.

RESUMO

O SESC - Serviço Social do Comércio é uma entidade privada, criada, mantida e administrada pelo empresariado comercial e de serviços, com a finalidade de promover o bem estar social do trabalhador, seus familiares e da comunidade em geral. Criado em 1946 atua em todo o território nacional com programas sociais diferenciados, conforme as necessidades específicas de cada região. Neste trabalho, estaremos falando em especial da unidade do Parque Lúdico SESC Itaquera, construído na Zona Leste da cidade de São Paulo e inaugurado no ano de 1992. Inspirado em novas concepções e em *design* arrojado, o SESC procurou reafirmar nesse espaço dois aspectos de sua missão social: um deles representado pela concentração de investimentos em áreas pouco favorecidas por ações de outras agências sociais, públicas ou privadas. O outro, constituído pelo atendimento a públicos desprivilegiados, em especial o caso das crianças das escolas públicas. Esse Parque Lúdico foi pensado e concebido com o intuito de apresentar o enfoque pedagógico e cultural, de composição e conteúdo mais rico que os dos *playgrounds* tradicionais e com maior potencial educativo que os parques temáticos de entretenimento, que atualmente constituem os grandes complexos da indústria da diversão, a indústria da vertigem e do risco simulado que faz imenso sucesso em todo o mundo. Descreveremos assim, desde a sua concepção e origem dos espaços aos programas e serviços que a unidade oferece atualmente. Por fazer parte do quadro técnico da unidade, falarei por fim da minha proposta de atividade, criada para o Parque Lúdico "Bichos da Mata", a qual busca o reconhecimento e otimização do parque ampliando o contato com a natureza. Com o espírito de equipe e aventura, os grupos deverão percorrer algumas trilhas desenhadas, orientando-se através de coordenadas de bússolas.

SUMÁRIO

Introdução 08

Capítulo 1

A instituição SESC 10

Capítulo 2

Origem e concepção:

Parque Lúdico Sesc Itaquera 16

Capítulo 3

Os Parques Lúdicos 36

Capítulo 4

Característica da faixa etária esperada..... 49

Capítulo 5

O bicho vai pegar!! 55

Considerações Finais 62

Bibliografia 64

ANEXOS (Cronograma de atividades, Exemplo de trilha, Caderno Cultural,
Tangran, Bússola)

INTRODUÇÃO

Lazer, cultura, saúde, cidadania, meio ambiente, responsabilidade social. Mais do que um conjunto de palavras, cada uma dessas expressões nos remete para muitas perguntas que pedem respostas, para que possamos intervir com seriedade e consequência nesta nossa sociedade globalizada, violenta, excludente, e, muitas vezes, desumana. Cada uma dessas palavras e o seu conjunto nos sinalizam uma incrível necessidade da sociedade brasileira – enquanto o conjunto da iniciativa privada, governo, organizações não governamentais – direcionar suas ações para algo que se faz urgente: a inclusão dos excluídos. (Sesc Itaquera, p.1, 2001)

De maneira bastante sintética e direta, resumo minha sensação sobre a instituição Sesc.

Meu contato com a mesma vem de longa data. Iniciou-se em 1988, quando minha família ficou sócia do Sesc Pompéia e passei então a freqüentar as atividades do Projeto Curumim. Além das visitas semanais, aos finais de semana, costumávamos almoçar nos restaurantes do Sesc Pompéia. Passado um tempo, começamos então a freqüentar as colônias de férias nos feriados prolongados, dos quais visitamos a Colônia de Férias do Sesc Bertioga, Florianópolis, Blumenau e Caldas Novas.

Ao chegar na faculdade, qual não foi minha surpresa ao ter contato com os conceitos e estudos sobre recreação e lazer, e na maioria das vezes as citações ou exemplos eram advindos, mais uma vez, da instituição Sesc. Isso me lembrou e estimulou, ao final da graduação em Educação Física - Bacharelado em Recreação e Lazer - no ano de 1999, a buscar caminhos para fazer parte do corpo técnico da instituição.

No início desse ano, subitamente, recebi um telegrama para participar da seleção para Instrutor de Atividades Curumim - trabalho com crianças de 7 à 12 anos. Fiz todas as provas do processo seletivo e fui admitida no dia 1º de junho desse ano, na unidade do Sesc Itaquera.

Já nos meus primeiros dias de trabalho, meu coordenador me pediu um projeto de recreação / educativo para o Parque Lúdico Bichos da Mata. Assim, surgiu-me a idéia de transformar toda essa história num conteúdo acadêmico.

Assim, no primeiro capítulo, estarei descrevendo, rapidamente, sobre o histórico da Instituição, contando o momento político em que fora implantada, seus princípios originais e suas mudanças ao longo da história.

O segundo capítulo, Concepção, Estrutura e Serviços realizados na Unidade Sesc Itaquera explicita o contexto e justificativa da origem e realização da Unidade Itaquera, mostrando sua estrutura e alguns dos programas oferecidos.

O terceiro capítulo falará mais especificamente dos Parques Lúdicos, evidenciando seus conceitos, idéias e conteúdos. Nesse capítulo descreverei o projeto de construção dos quatro Parques Lúdicos do Sesc Itaquera, porém dando maior ênfase ao "Bichos da Mata", por se tratar do parque aonde será proposto o projeto.

No último capítulo, eu explico como se deu a montagem do projeto, seu objetivo, atividades a serem desenvolvidas, datas, a quem se destina e descrevo como foi a implantação do projeto piloto para um grupo especial. Explico ainda qual o conceito de lazer baseado e a relação do projeto com a ação pedagógica.

Por fim, faço minhas considerações finais avaliando a implantação do projeto piloto com a proposta original para a clientela inicial e discuto, ou melhor, confronto brevemente a filosofia do Sesc junto à minha idéia de lazer.

Capítulo 1 - Serviço Social do Comércio



Na década de 40, depois da dramática catástrofe de Naagsaki e Hiroshima, o mundo finalmente dá adeus às armas. A guerra enfim acabara. Em todos os lugares, os soldados voltam para casa acreditando nos novos tempos que chegam, nascidos do seu sacrifício e da sua coragem. Agora é hora de reconstruir, em todas as partes do planeta. Retomar a vida, reconstruir a liberdade e a esperança.(Sesc São Paulo, p.18, 2001)

Em face a tudo que ocorria no mundo, o Brasil passando também por uma mudança governamental, que até 1945 estivera sob o comando de Getúlio Vargas. Em 1943, percebendo a ameaça de sua permanência no poder, tentou uma adaptação aos novos rumos políticos, anunciando que, tão logo terminasse a guerra, realizaria um plebiscito para consultar os brasileiros sobre o destino do País. Com isso os ânimos se acalmaram mas, em princípios de 1945, as manifestações pedindo a redemocratização da vida nacional tornaram-se irrefreáveis. Veio então a anistia, libertando todos os presos políticos, um decreto que estabeleceu a realização de eleições e começaram as movimentações políticas pela sucessão. No dia 29 de outubro, um movimento militar consuma o desfecho previsível: a deposição do Sr. Getúlio Vargas e assumem o poder, com a tarefa de construir um novo modelo econômico e social.

É nessa década também que se percebe a crescente industrialização das cidades e do campo. Expandem-se o comércio e os serviços e São Paulo explode como a grande metrópole brasileira, seguida de perto por outros capitais. Com as novas relações econômicas - capitalismo -, vão se extinguindo o "colonato" e expulsando a mão de obra rural. Em busca de uma melhoria do seu padrão de vida, movidos pela falta de emprego, pela seca e pela fome, migrantes atravessam o Brasil de norte a sul, em direção aos grandes centros urbanos., em razão dos muitos empregos oferecidos pelas indústrias.

Ocorre que aqueles trabalhadores não possuíam qualquer qualificação profissional para executar trabalhos por eles desconhecidos. Por outro lado, as cidades não tinham estrutura suficiente para receber tantas pessoas, que provocavam um rápido crescimento da população local, a qual ficava então prejudicada nas suas necessidades médicas, sociais, de desenvolvimento cultural, etc.

Diante dessa realidade, a classe empresarial da época tomou a iniciativa de propor e assumir alguns novos e sérios compromissos sociais. A partir de uma reunião, em 1945, na Conferência Nacional das Classes Produtoras, realizada na cidade de Teresópolis, no Rio de Janeiro, propuseram uma série de recomendações para a melhoria das condições gerais de vida da população brasileira. O documento que

contém essas recomendações recebeu o nome de Carta da Paz Social, a qual propunha uma união nacional em torno da questão social, com o objetivo de reduzir de modo substancial as desigualdades sociais, criando condições efetivas para a incorporação das novas populações urbanas numa efetiva cidadania. Consciente de suas responsabilidades, os empresários do comércio propunham, através dos princípios norteadores da Carta da Paz Social, a criação de "um organismo sem similar em parte alguma", mantido com a contribuição patronal e dedicado especificamente ao serviço social em benefício ao trabalhador. E foi assim que se criou o SESC, através de um Decreto-lei do Governo Federal, em 13 de setembro de 1946, com a finalidade de promover o bem-estar social e melhoria do padrão de vida do trabalhador no comércio e serviços e de suas famílias, e a elevação do padrão cultural da coletividade, através da oferta de serviços a custo reduzido.

Foi também aprovado pelo Governo Federal o Regulamento do SESC, através de Decreto. Caracteriza-se assim como uma instituição de direito privado, cuja organização e administração foram delegadas, por lei, à Confederação Nacional do Comércio (CNC) – órgão máximo de representação sindical patronal do comércio e serviços.

Pelas mesmas razões e na mesma época foram criados o SENAC, SESI e SENAI. Os primeiros centros sociais do Sesc tem um cunho nitidamente médico-assistencial e se organizaram em torno de um plano geral de ação que privilegiava o trabalho de assistência médico-sanitária, "focalizando, de preferência, o programa de proteção à maternidade, à infância e à adolescência, procurando-se, dessa forma, o aperfeiçoamento das gerações". Suas preocupações e realizações provinham do momento histórico-político-econômico em que se encontrava o Brasil. Assim, no final da década de quarenta, em 1948, o Sesc inaugurou sua pioneira colônia de férias para trabalhadores, iniciando seu programa de turismo social numa época em que essa palavra ainda não constava do vocabulário dos especialistas.

Após alguns anos de atividades, o Sesc estava preparado para "proceder a uma revisão de sua política assistencial" orientando-se no sentido de um trabalho social de maior profundidade". Começou-se então uma orientação no sentido de reduzir gradativamente os serviços médicos, ao mesmo tempo em que se fossem aumentando outras atividades de serviço social.

Nos anos 60, o Sesc já contava com 18 unidades, entre a Capital e o Interior. Na prática, estava redefinido os seus limites, assumindo definitivamente a educação como perspectiva estratégica básica no seu trabalho social, ainda que reconhecesse como necessária, em certos casos, a manutenção dos serviços de cunho assistencial. Pela primeira vez no Brasil, em 1963, iniciou o trabalho social com

idosos, o qual pode ser considerado a matriz de todos os programas de Terceira Idade existentes hoje no País. Implantou em 1966 as suas Unidades Móveis de Orientação Social, mobilizando as comunidades do Interior e da Capital para atividades educativas, de saúde e socioculturais, avançando vigorosamente numa metodologia própria de ação comunitária, que se estendeu até o final da década de setenta.

Na mesma época, inaugurou seu primeiro centro cultural e desportivo, abrindo uma nova frente educativa através do lazer, já antevendo as novas necessidades sociais e culturais que o tempo livre, que vinha sofrendo um aumento significativo para a classe trabalhadora, colocava para o habitante das grandes cidades. No final da década de 60, com o objetivo de "disciplinar o campo de trabalho da entidade", foi elaborado o Plano Plurianual do Sesc de São Paulo que propunha a satisfação da meta de educação social tendo "o lazer como rotelro", entendendo que qualquer ação de lazer, continha na sua essência a ação educativa.

Em 1975, com seu primeiro centro campestre, o atual Sesc Interlagos, começou a dar respostas à crescente demanda pelo contato com a natureza, numa época em que pouco se falava de ecologia e passou a desenvolver um número expressivo de projetos voltados ao público infantil e Infanto-juvenil, a partir de uma concepção não-escolar centrada fundamentalmente em atividades de lazer de breve estruturação, a exemplo das manhãs de recreio. De certa forma, através desses projetos, tratava-se de contrapor à ação limitada e limitadora dos antigos centros de recreação infantil um modelo de ação que respondesse mais eficazmente às novas necessidades que o meio social fazia emergir, o que fosse também mais compatível com a própria evolução do trabalho técnico no quadro institucional. (Projeto Sesc Curumim, 1986)

Nos anos 80, antecipou-se ao extraordinário desenvolvimento das atividades voltadas ao corpo, concluindo, na mesma época, a reciclagem da antiga fábrica da Pompéia, transformando-a num dos mais importantes centros culturais. Também nesse período criou o CPT, Centro de Pesquisa Teatral, que haveria de ser um dos mais celebrados núcleos de investigação e criação cênica.

Nos anos 90, assumiu papel de ponta na ação cultural, através de uma política ousada, fazendo conviver, criativamente, através de sua programação, o multiculturalismo, a globalização, a identidade cultural e a cidadania.

E desde sua implantação até os dias atuais, o Sesc vem aceitando novos desafios surgidos de modo a exigir da entidade uma resposta capaz de

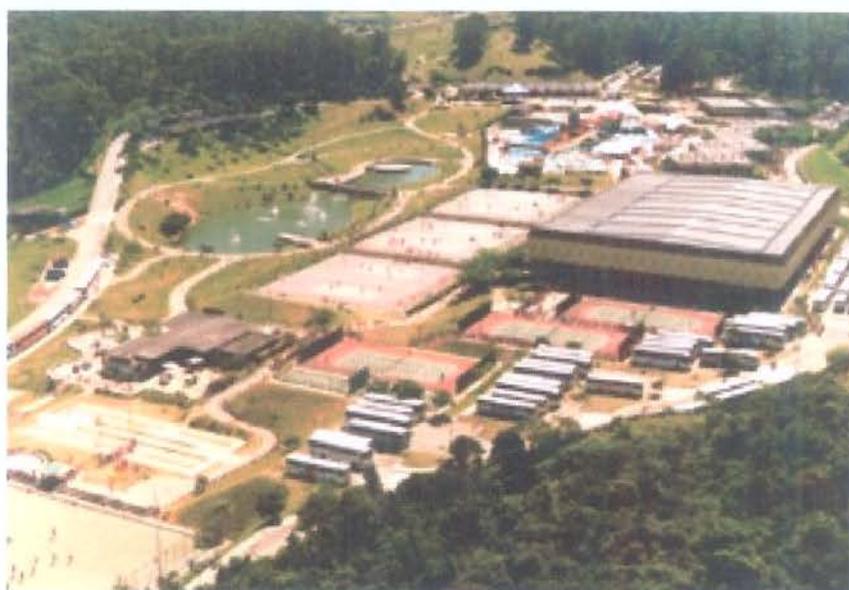
reequacionar fundamentos, programas e atividades. Alguns desses problemas e desafios podem ser sumariamente resumidos:

- O SESC dispõe hoje de uma infra-estrutura de equipamentos e instalações, de que não dispunha anos atrás, que requer sua utilização plena, nos períodos de baixa demanda de clientela adulta e considerado seu custo fixo.
- Por vocação e finalidade legal, o SESC deve priorizar o atendimento à clientela mais carente, filhos de comerciários. Ainda que até hoje a programação sempre estivesse voltada a esta clientela, muitas vezes pelas próprias características das atividades, outros segmentos demandaram do SESC e utilizaram os serviços, ocupando espaços que poderiam ser melhor aproveitados pela clientela de baixa renda.
- O atendimento de massa, característico dos eventos e projetos especiais, também revelou seus limites. A experiência tem demonstrado que as formas de associativismo básico, através da ação grupal, são elementos fundamentais para o processo de socialização, de assunção de responsabilidades, de renovação de valores e de percepção da realidade. Tal ação, contudo, se viabiliza em todo o seu potencial, na medida do possível, em atividades contínuas e estruturadas.
- As grandes transformações sociais, tecnológicas e culturais que se operam em nível da sociedade não podem ficar a margem de uma ação educativa. Tornou-se de fundamental importância, portanto, além das atividades "clássicas" de desenvolvimento físico e de expressão sensível, a introdução de conteúdos que permitam à clientela uma compreensão mais ampla, e principalmente mais contemporânea, da sociedade em que vive. Temas como meio ambiente, ciência e tecnologia, sociedade, economia, cultura, dentre outros, devem necessariamente ser objeto de especial atenção para a renovação da ação técnica.
- Finalmente, do ponto de vista da administração dos programas, e mesmo da imagem institucional, torna-se imprescindível uma ordenação articulada das atividades já existentes, bem como sua compatibilização com as propostas. A consistência da ação técnica, seu acompanhamento, controle e avaliação, bem como a mais eficaz alocação de recursos, não podem alcançar a plenitude de suas potencialidades senão através de um programa global, em nível de todo regional, mais naturalmente flexível para adaptadas as características operacionais de cada unidade.

(texto do projeto Sesc Curumim, 1986)

Para finalizar, confirmo que, por possuir uma intensa e cuidadosa programação, criada e desenvolvida por profissionais que compõem grupos multidisciplinares, oferecer atividades alternativas que envolvem música, artes cênicas e plásticas, cinema, esportes, saúde, defesa do meio ambiente e promoção da cidadania, para crianças, jovens, adultos e idosos, o Sesc se mantém como uma das mais importantes entidades mundiais de lazer e cultura.

Capítulo 2 -
Concepção, estrutura e
serviços realizados na
Unidade Sesc Itaquera



No Brasil, as crianças formam um país. Há mais crianças no Brasil que a soma de quase todos os países da América Latina, à exceção do México e do próprio Brasil. Esse país infantil é mais populoso que toda a Espanha, cinco vezes mais que Portugal, ou ainda, mais que a Áustria, Holanda, Suécia, Suíça, Noruega e Irlanda, somados.

Sabemos de um contexto bastante problemático em relação às crianças. Do ponto de vista legal, tem-se a questão dos menores infratores; do ponto de vista da situação em relação à família, há os menores abandonados; do ponto de vista escolar, há as crianças sem escola, e mesmo dentre as matriculadas é grande o índice de evasão, de repetência ou de não-conclusão de cursos, bem como as "crianças-problema", rebeldes às obrigações e à disciplina escolar; do ponto de vista das condições sócio-econômicas, há um enorme contingente de crianças subalimentadas, mal vestidas, mal assistidas pela medicina, residindo em barracos e viadutos, vivendo de esmolas, biscates, furtos e assaltos. Há ainda a questão da exploração do trabalho do menor e da criança, a questão da violência doméstica e institucional, o abandono afetivo e a solidão, a exposição indiscriminada aos meios de comunicação de massa, às drogas, a falta de espaços de lazer, dentre outros problemas graves.

Obviamente que as instituições sociais como o Estado, a escola, a família e os órgãos de assistência ao menor vêm fazendo o que podem. Mas o que podem, infelizmente, não tem se revelado suficiente, tal o nível das carências e das dificuldades. Nota-se, portanto, que se as crianças constituem um verdadeiro país dentro do Brasil do ponto de vista populacional, o contingente de abandonados e carentes constitui um outro país dentro dele mesmo. Considerado esse quadro, mesmo os prognósticos mais otimistas não são suficientes para desfazer as incertezas que pairam sobre o futuro imediato de nossa sociedade.

Se essa situação já é por si só alarmante, face a precariedade dos recursos, a questão se vê ainda mais agravada quando se considera a perspectiva sob a qual atuam a maioria das instituições que, até mesmo para se auto-justificarem, agem através de um processo de desqualificação da criança e do menor. A criança dificilmente é vista como alguém que é, como um ser humano que tem um espaço próprio de vida, mas apenas como alguém que vai ser.

Essa visão é de tal modo disseminada que envolve tanto pensadores, educadores e técnicos "tradicionais" quanto aqueles que se pretendem "modernos" ou "revolucionários". Acaba-se caindo, muitas vezes, na armadilha de estigmatizar as crianças, a exemplo do que também ocorre com índios, negros, velhos, analfabetos, etc. Considera-se a criança como um ser exclusivamente dependente, inerte, vazio,

“adormecido”, sem direitos, a não ser o dever de seguir e reproduzir a vontade dos adultos. Esse procedimento está ancorado em pensamentos de inspiração evolucionista de características lineares, segundo os quais a criança é apenas um ser incompleto, em formação, um “vir-a-ser-adulto”.

Ora, é muito improvável que as políticas de assistência à criança possam ter êxito, se partem dessa visão equivocada, negadora da criança enquanto ser peculiar enquanto pessoa, transformando-a em simples objeto de ação dos adultos, por melhores que sejam as intenções (se é que elas existem).

E não se trata apenas da negação da criança, mas também da negação da sociedade real em que ela vive. Fundada sempre na projeção de futuro, essa perspectiva ignora seus problemas cotidianos em mais que isso, nega a capacidade da criança compreender, a seu nível, os mecanismos sociais de toda ordem que regem a vida em sociedade. Ela é colocada apenas como vítima desses mecanismos, sem que lhe seja dada a oportunidade de tentar compreendê-los para, assim, poder melhor de dar-se e preservar seu espaço. Torna-se uma vítima necessariamente indefesa, não apenas porque ainda lhe faltam condições objetivas para agir sobre seus problemas, mas também porque lhe são negados os meios de compreender-se a si própria e à circunstância. Abandonada ou sofrendo com os desajustes familiares, pouco ou nada lhe é proporcionado no sentido de compreender melhor a própria família; penalizada na vida escolar com a repetência, nada sabe sobre a escola a não ser os códigos de conduta e premiação de desempenho; vítima da fome, da exploração do trabalho precoce, das drogas, da incitação à violência, o mundo real sempre lhe chega de forma incompreensível e ameaçadora. Tornada incapaz, vítima e indefesa pela ação dos adultos, é a própria cidadania que lhe é negada. Não reconhecida hoje, não o será certamente amanhã quando adulta.

A criança, entendida sob essas premissas, só pode ser aquela que recebe, assimila e reproduz. Ela é reduzida à condição de simples consumidora de idéias, práticas e bens materiais de um universo que não é o seu. E apesar disso, essas crianças pensam. E respondem quando indagadas, até mesmo com um nível de percepção surpreendente. Do ponto de vista das aspirações, é ilustrativo como apontam as formas de sua superação, identificando os mecanismos mais eficazes de ascensão social. Apesar do maior índice de aspiração se “ganhar brinquedos, o que é perfeitamente natural e compreensível, crianças também indicam preferências como “ter um bom emprego”, “passar de ano/ir bem na escola”, “ter casa bonita, mudar de casa”, “ficar rico, ganhar na loteria”. No mesmo sentido, quando indagadas sobre o que de bom gostariam que acontecesse com a família, essas

crianças indicaram: melhoria econômica, saúde e segurança, mudar de casa, harmonia familiar, terem tudo de bom/tudo que quisessem. Reveladores do quanto de penúria social e economia são também seus principais temores, como violências urbanas, doenças ou morte, desamparo. Revelador também o fato dessas crianças demonstrarem temor de igual intensidade com relação ao “sobrenatural”, e com relação a “pessoas” (medo do pai, da mãe, da professora, do irmão, da escola, dos avós, etc).

Verifica-se portanto, que apesar das atitudes dos adultos de desqualificarem as crianças, e via de regra de lhe sonegarem as chaves da compreensão do mundo em que vivem, a realidade penetra profundamente o universo infantil.

Considerado o quadro de situação geral da criança e a ação institucional até o presente, torna-se necessário assumir uma posição crítica que preserve a clientela infantil das tendências de desqualificá-la como seres humanos, questionando práticas, reconhecendo suas diferenças e peculiaridades e atuando democraticamente no sentido de desenvolver sua autonomia. Ao nível dos valores, essa posição deve:

- reconhecer a criança como um ser que, mesmo em formação, tem uma realidade existencial concreta e peculiar, com uma vida própria que deve ser respeitada em sua singularidade;
- admitir que todo projeto de formação de cidadania (inclusive os processos básicos de sociabilização, de educação e desenvolvimento global do indivíduo), conquanto voltados para o futuro, não podem abstrair os valores do presente, de modo a permitir-lhe o auto-conhecimento e o domínio do meio em que vive;
- assumir a ludicidade como o valor básico de toda ação pedagógica, única forma de preservar na criança sua identidade e própria razão de ser: a vida como brinquedo, que é seu modo de vivenciar e compreender o mundo;
- eleger a clientela carente, filhos de comerciários e eventualmente de outros trabalhadores, como o público prioritário da ação institucional;
- eleger, igualmente, como público prioritário, através de programações próprias, o menor trabalhador, cuja dimensão enquanto individualidade peculiar tem que ser resgatada do contexto adulto em que foi precocemente colocada.

(texto do projeto Sesc Curumim, 1986)

Frente a todo esse panorama, o Sesc se viu estimulado novamente a buscar e resolver mais um desafio, preenchendo, na medida do possível mais uma lacuna bastante latente e visível da sociedade. Assim, a base do desafio proposto pela Administração Regional fora: pensar e realizar novos projetos de instalações lúdicas, com características de originalidade e inventividade. Uma proposta de espaços e

equipamentos lúdicos para a criança deve ter presente essas preocupações e necessidades, mesmo sabendo-se que será difícil dar resposta satisfatória a todas elas. Deve agir sobre as suas privações socioeconômicas, afetivas, físicas, de natureza e do tempo livre e, ao mesmo tempo, tentar atenuar seu caráter de dependência e falta de autonomia. Deve, ainda, buscar rupturas com o cotidiano massificado, morno, consumista e estereotipado ensejado pela indústria cultural e pelos meios de comunicação em que estamos inseridos e/ou expostos.

Esse processo de trabalho, iniciado no final de 1991, culminou no Parque Lúdico do Sesc Itaquera, que está sendo oferecido ao público infantil e à comunidade em geral. A iniciativa reflete a intenção propositiva da ação institucional do Sesc de São Paulo, no caso trazida pela oferta à coletividade de novos equipamentos lúdicos para as crianças, experiência que pode ser acompanhada, vivenciada e, eventualmente, assumida como referência para outras realizações nessa área.

Ao mesmo tempo, ao idealizar instalações lúdicas inspiradas em novas concepções e em *design* arrojado, o Sesc procura reafirmar um de seus aspectos da sua missão social, representada pela concentração de investimentos em áreas pouco favorecidas por ações de outras agências sociais, públicas ou privadas. O centro de lazer Sesc Itaquera foi planejado e construído na Zona Leste da cidade de São Paulo, região de grande densidade populacional, onde vivem cerca de 5,5 milhões de pessoas e praticamente desprovida de equipamentos sociais desse tipo.

Inaugurado em outubro de 1992, o SESC Itaquera foi construído no interior de uma área de 350.000 m² de Mata Atlântica secundária, o que lhe confere o caráter de unidade campestre. Possui uma área construída coberta no tamanho de 20.942 m² e área construída descoberta com 40.479 m². A unidade de Itaquera está aberta ao público de quarta a domingo, das 9 às 17 horas.

São milhares de pessoas que procuram o SESC Itaquera diariamente: um contingente humano que varia, em média, de 5.000 pessoas, de quarta a sexta, a 15.000 visitantes, nos ensolarados sábados e domingos. A bilheteria chegou a registrar 20.000 pessoas em dias especiais de verão. A soma de todos os visitantes totaliza cerca de um milhão de pessoas por ano.

Descreveremos a seguir sua estrutura, serviços e programas oferecidos.

ESTRUTURA e SERVIÇOS

(Sesc Itaquera. Tempo de viver. Espaço para todas as idades, 2001)

1. PARQUE AQUÁTICO

Uma área de 16.000 m², com um espelho d'água de 5.000 m², cinco piscinas, cascatas, chafarizes, correntezas, ponte e oito toboáguas.

No *solarium* coberto, são realizadas atividades como gincanas, concursos, brincadeiras e exposições.



Foto 1 - Visão aérea do Parque Aquático



Foto 2 - Visão lateral do Parque Aquático



Foto 3 - Atividades recreativas aquáticas

2.PARQUE ESPORTIVO

Um ginásio com três quadras poliesportivas cobertas, seis quadras poliesportivas descobertas, três quadras e dois paredões para tênis, dois minicampos de grama sintética para futebol e três quadras de vôlei de areia.

O SESC Itaquera organiza, em média, 10 campeonatos esportivos por ano. E para os sportistas eventuais, oferece quadras e materiais – bolas, redes, coletes – para a prática de vôlei, basquete, futebol society, futebol de salão e tênis.



Foto 4 - Quadras internas

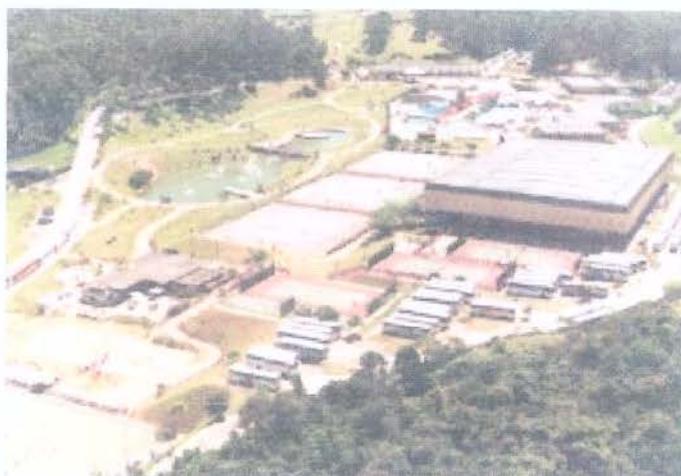


Foto 5 - Visão aérea quadras externas

2.a - SALA MULTI-USO

Espaço utilizado para diferentes atividades, na usa maioria esportivas, tais como ping-pong, sinuca, campeonato de xadrez, etc.



Foto 6 - Ping-pong e sinuca

3.SALA DE LEITURA

Muitas pessoas escolhem a calma de sala de leitura, dispondo de revistas com os mais variados temas e jogos para diversas faixas etária

4.SALA DE VÍDEO

Espaço destinado à exibições de filmes, documentários, longas e curtas-metragens dos mais variados gêneros, com capacidade para 90 pessoas. Ocorre também palestras e cursos sobre cinema, sua história, etc. A programação é preferencialmente para crianças, ficando a maior parte do tempo passando desenhos infantis no telão.

Área interna de exposição

5.ALIMENTAÇÃO

No quesito alimentação o Sesc Itaquera dispõe de várias opções: o Grill São Mateus, abertos aos sábados, domingos e feriados, oferece opções de pratos quentes e frios em sistema de *self-service*. Além das duas lanchonetes principais, na Praça de Eventos e no Ginásio, há quiosques para alimentação rápida.

O Café Aricanduva, recebe também músicos para apresentações intimistas.

Quem prefere fazer piqueniques, escolhe seu lugar: são 57 quiosques para churrascos.

6.BERÇÁRIO

Para famílias com bebê, uma área com geladeira, microondas e mesa para troca de fraldas, aberto somente aos sábados, domingos e feriados.

7.AMBULATÓRIO MÉDICO

Para qualquer eventualidade, há um atendimento médico interno ou encaminhamento, que inclui uma ambulância de plantão.

8.PRAÇA DE EVENTOS

Com 5.000 m² de área livre, espaço aonde acontecem apresentações musicais, teatrais, oficinas, ginástica, jogos, brincadeiras, demonstrações esportivas e aulas abertas.

9.ESTACIONAMENTO

Os estacionamentos comportam 1.000 ônibus e 2.000 automóveis.

10.FÓRUM DE DESENVOLVIMENTO

O Fórum de Desenvolvimento da Zona Leste é um exemplo de ações especiais de interação junto à comunidade.

Neste caso, o SESC Itaquera abriu suas portas para que organismos públicos, empresas privadas, instituições de ensino e organizações não governamentais se reunissem e discutissem as necessidades da Zona Leste e as alternativas para que elas fossem atendidas.

Outro exemplo decorrente da participação do SESC Itaquera nesse Fórum é o Projeto "Coleta Seletiva: Zona Leste Faz", que organiza e pretende capacitar o catador de resíduos com o objetivo de potencializar a coleta seletiva na Zona Leste.

11.EVENTOS E ESPETÁCULOS

São muitos os projetos que o SESC Itaquera vem realizando com expressiva participação do público. Citaremos alguns deles.



Foto 7 - Apresentação de um espetáculo de dança

11.a - TODOS OS SONS

A diversidade e a riqueza da música popular brasileira é mostrada em parceria com emissoras de rádio da cidade de São Paulo. Um dos sucessos de "Todos os Sons" é a oportunidade de o público assistir a apresentações de nomes famosos do cenário musical – Caetano Veloso, Gal Costa, Djavan, Alceu Valença, Jorge Ben Jor, Barão Vermelho, Paralamas do Sucesso, entre outros — nem sempre acessíveis à população, seja pelos preços comumente cobrados ou pelo local onde são realizados.



Foto 8 - Visão do espaço e apresentação de um show

11.b - ORQUESTRA JAZZ SINFÔNICA CONVIDA

Em parceria com a Universidade Livre de Música, o SESC Itaquera apresentou, por dois anos consecutivos, o "SESC / Orquestra Jazz Sinfônica Convida".

A idéia era reunir, no mesmo palco, nomes populares da música nacional e uma orquestra composta por 100 músicos e maestros e mesclar MPB e música sinfônica.

Em dois anos, estiveram juntos com a orquestra: Milton Nascimento, Arnaldo Antunes, Ed Motta, João Bosco, Zizi Possi, Zélia Duncan, entre outros.

12. PÓLOS DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Com o intuito de chamar a atenção da população para a integração entre o ser humano e a natureza, fora criado um setor especificamente destinado a

estimular a consciência e a importância da proteção, recuperação e preservação do meio ambiente.

Por meio de atividades, estimula-se, nas crianças e nos adultos, a apreensão de conceitos e a vivência das questões ligadas ao ambiente. Um destaque para a difusão do conceito de coleta seletiva e para a reciclagem de materiais.



Foto 9 - Lixo Seletivo

O Programa tem como base a interação de elementos da natureza – terra, água, ar – com o ser humano. Através de agendamento com escolares, dependendo da faixa etária é oferecido um tipo de roteiro ou atividade que será descrita abaixo.

12.a - PLANTINHAS DO MATO

Atividade para crianças da pré escola, em que se faz o plantio de ervas e pretende despertar o amor pelas coisas da terra e resgatar as histórias e os saberes populares.

12.b - ROTEIROS TERRA

Passa pelo Viveiro de Plantas, Orquidário, Herbário e Horta. As crianças aprendem a plantar tradicionalmente e por hidroponia, participam de jogos e brincadeiras e

conhecem o minhocário e a importância das minhocas para a adubação natural da terra.

12.c - ROTEIROS ÁGUA

O Roteiro Água compreende uma visita ao lago para o conhecimento da importância das águas para a vida, caminhadas por trilhas na mata e oficinas de reutilização de materiais.



Foto 10 - Crianças na trilha da mata

12.d - ORQUIDÁRIO E VIVEIRO DE PLANTAS

Espaço com estruturas adequadas para reprodução e desenvolvimento de plantas. Conta com estufa com aquecimento solar, orquidário, herbário, ripado e espaços cobertos e equipados para oficinas, cursos e aulas abertas.

12.e - POMAR

Neste espaço estão plantadas espécies frutíferas, tais como mamoeiros e bananeiras, além de mais de setenta espécies nativas.

Dentre outros benefícios, este pomar possibilita o retorno da fauna silvestre que se alimenta dos frutos.

12.f - HORTA

Além de produzir ervas medicinais, plantas aromáticas, verduras, legumes e sementes, desenvolver um minhocário e hidroponia, a horta permite o conhecimento dos elementos e dos processos da natureza e sua inserção no ecossistema.

12.g - LAGO E PISCICULTURA

O SESC Itaquera possui um lago alimentado por água de mina com várias espécies de peixes, possibilitando aos visitantes um contato com espécies aquáticas e avifauna. Diariamente, os visitantes podem apreciar os cuidados com as espécies do lago.

13. PROJETOS SÓCIO-EDUCATIVOS

13.a - DESAFIO ESCOLAR

Desde 1995, o SESC Itaquera firmou parceria com o Estadão Educação para a realização de um projeto educativo, o Desafio Escolar, que reúne, todos os anos, 90 escolas públicas e particulares em uma competição que desperta a sociabilidade, o trabalho em equipe, a cooperação e a criatividade.

Em 1999, o evento passou a ser temático, trabalhando o tema da paz; em 2000, Cidadania, em função das eleições municipais, e, em 2001, foi o escolhido o tema do Consumo Responsável, com enfoque nas questões ligadas à qualidade de vida, desperdício e aproveitamento de recursos naturais.

As atividades são divididas em quatro núcleos: Artístico, Esportivo, Jornalístico e Escola-Comunidade. Os alunos participam de ações de caráter pedagógico nas escolas, na comunidade e também no evento realizado no SESC Itaquera em três dias do segundo semestre.



Foto 11 - espaço de arte - Desafio Escolar 2001



Foto 12 - Núcleo Esportivo - Rally Radical - Desafio Escolar 2001

13.b - FORMAÇÃO DE LIDERANÇAS COMUNITÁRIAS

Em razão do potencial da região e da dificuldade de as camadas populares ultrapassarem os problemas organizacionais cotidianos, foi criada a Oficina de Capacitação de Lideranças Comunitárias, que pretende realizar um processo educativo baseado na participação e na fundamentação teórica e prática que subsidie projetos sociais.

13.c - FORMAÇÃO DE PROFESSORES MULTIPLICADORES

A atuação do SESC no campo da educação é direcionada para as crescentes transformações que a sociedade tem passado nos últimos anos, exigindo dos indivíduos habilidades específicas que lhes permitam agir de maneira eficaz, interpretando e reavaliando a todo o momento informações e conhecimentos.

Nesse sentido, são oferecidas ações socioeducativas com professores de escolas particulares e públicas da rede estadual e municipal. Tais ações resultam em projetos que alimentam de informações educadores comprometidos em multiplicar, socializar e colocar o conhecimento adquirido em prol da comunidade e do público escolar. São atividades informais que complementam a educação formal.

Um dos projetos que fazem parte deste escopo é o Sentido Pedagógico, implantado em maio de 2001. Trata-se de um projeto de Arte-Educação, direcionado aos professores da rede pública de ensino, cujo objetivo é oferecer subsídios para que os educadores possam desenvolver projetos nas áreas de teatro, fotografia e dança.

13.d - TECENDO O FUTURO

As atividades propostas têm buscado incluir os adolescentes no objetivo geral de aprimoramento contínuo do cidadão, por meio da formação artística, cultural e do entretenimento, oferecendo alternativas de qualificação neste cenário de poucas oportunidades.

Implantado em 2001, o projeto tem como objetivo investir no potencial criativo e na atuação cidadã de jovens moradores da periferia, tornando-os protagonistas de iniciativas que visem uma melhor condição de vida.

São oferecidas oficinas de Dança, Teatro, Cidadania, Break e Graffiti, sendo que as duas últimas dão continuidade às ações de valorização do Hip-Hop como manifestação cultural.

O público desses projetos tem sido os adolescentes de 13 a 18 anos que moram no entorno da unidade.

14.PROJETOS ESPECIAIS

MESA SÃO PAULO

Esta é uma ação que integra várias unidades do SESC São Paulo para combater a fome e o desperdício. É constituído por um conjunto de atividades cujo objetivo é agregar qualidade e valor nutricional às refeições servidas por instituições sociais aos segmentos carentes por elas atendidos.

A sustentação do programa está na parceria com empresas que doam alimentos, com instituições que desenvolvem projetos de promoção humana e com pessoas voluntárias, dentro de uma perspectiva de solidariedade e compromisso social.

Participam do programa diversas empresas doadoras e 61 instituições receptoras da Zona Leste da cidade de São Paulo.

O Mesa São Paulo- Colheita Urbana é um programa permanente de aproveitamento de alimentos. Uma coleta de alimentos realizada na cidade. Seu objetivo é facilitar a ação social das empresas, das áreas de produção e distribuição de alimentos, e colaborar com o trabalho que instituições sociais já realizam na comunidade.

A Colheita Urbana estabelece uma ligação entre aqueles que dispõem de alimentos excedentes, mas próprios para consumo, e as instituições sociais que trabalham com segmentos carentes da população.



Foto 13 - Van da Mesa São Paulo

15.ESPORTES

15.a - ESPORTE CRIANÇA

Programa que possibilita ao aluno a promoção do aprendizado esportivo, o estímulo à participação, cooperação e sociabilidade, por meio da vivência esportiva nas modalidades de futebol, basquete, tênis e voleibol. Acontece aos sábados no período da manhã e oferece atividades alternativas no período da tarde, tais como: pescaria, caiaque, trampolim acrobático, oficinas, etc.

15.b - TORNEIOS

Os torneios esportivos se consolidam através de parcerias entre o SESC Itaquera e empresas comerciais e prestadoras de serviço da região.

15.c - GINÁSTICA VOLUNTÁRIA

Para pessoas acima de 16 anos, oferece subsídios teóricos e práticos para a criação de programas individuais de atividades físicas. Dividido em duas turmas, sendo uma até 45 anos e a outra acima de 45 anos. Ocorre de quarta à sexta-feira com o período de uma hora. Para as aulas são utilizado diversos tipos de materiais e espaços.



Foto 14 - Aula Ginástica Voluntária – Turma da 3ª idade

15.d - CLUBE DA CAMINHADA

Caminhada orientada, visando a socialização dos integrantes, assim como da família, pois não restringe a faixa etária. Busca ainda a melhoria do condicionamento físico, dentro dos limites individuais de cada um.

16.TERCEIRA IDADE

16.a - PROGRAMA PERMANENTE PARA O ENVELHECER SAUDÁVEL

Programa voltado para pessoas da terceira idade, com atividades que possibilitam a melhoria da saúde física e mental, incitam o desenvolvimento intelectual e capacitam tecnicamente para a realização de trabalhos manuais e artesanais como possibilidade de geração de recursos. Além de possibilitar a formação de grupos de interesses e amizades.

16.b -ENCONTRO MENSAL

Os Encontros Mensais da Terceira Idade reúnem cerca de 3.000 mulheres e homens de várias localidades da Grande São Paulo. Na última quinta-feira de cada mês, pessoas acima de 45 anos participam de atividades físicas, culturais, recreativas, shows, bailes, palestras. O objetivo é reafirmar constantemente a importância da participação do idoso na sociedade.

17.TEATRO INFANTIL

Todos os domingos, a Sede Social transforma-se em um palco especial, onde crianças e adultos assistem a espetáculos com grupos de teatro das mais diferentes tendências.

18.ATIVIDADES DE APOIO

18. a - AGENDESESC

É um programa de atendimento de escolares, de 4 a 17 anos, de escolas públicas e particulares, que visa promover a interação social através do lazer e da cultura.

O programa tem objetivo de oferecer aos alunos uma complementação na educação sócio-cultural. É o serviço responsável pelo agendamento dos escolares nas atividades que o Sesc oferece especialmente para essa clientela.

18. b - OUVIDORIA

Conjunto de atividades, posturas e condutas no trato com o cliente, capazes de criar vínculos, estabelecer credibilidade e gerar mudanças.

19. LOCAÇÃO DE ESPAÇOS

Empresas, organismos públicos, associações, organizações não governamentais, participantes de seminários e palestras, grupos de amigos, famílias podem utilizar as instalações do SESC Itaquera para seus eventos e encontros.

Essa infra-estrutura também está adequada a receber pessoas para seminários, palestras e reuniões e para encontros festivos.

As confraternizações para até 50 pessoas podem acontecer nos quiosques que possuem mesa, bancos, churrasqueira, pia e energia elétrica.

Competições podem acontecer no parque esportivo.

Para encontros técnicos, seminários, palestras, reuniões empresariais, a Sala de Convenções que recebe confortavelmente 300 pessoas, podendo ser facilmente adaptado para grupos menores. Equipadas com tv e vídeo, flip chart, retroprojektor, projetor de slides, som/microfones e quadro branco.

Capítulo 3 - Os Parques Lúdicos



Durante mais de meio século, a cidade construiu sua imagem séria, pautada num centro comercial e financeiro empurrado para o progresso, no ritmo apressado de quem não podia parar, a fim de garantir um futuro seguro. No entanto, um aspecto fundamental da dimensão humana foi deixado de lado, quase que esquecido, a ludicidade.

A produção social do espaço lúdico diz respeito a como se formou a fisionomia de nossas cidades, de suas ruas, de seus parques e jardins, de suas habitações, de seus espaços de atividade industrial, comercial e de serviços e, naturalmente, aos valores sociais e culturais e aos interesses econômicos que organizaram e organizam ainda hoje o *habitat* urbano. Os espaços de lazer encontram-se hoje no âmago de um conflito que opõe, de um lado o utilitarismo e o pragmatismo da atividade econômica - numa sociedade que erigiu-se majoritariamente pela moral do trabalho, do lucro e portanto, pela valorização do espaço produtivo - e, de outro, as novas aspirações dos indivíduos pleiteando um quadro de vida existencial de mais qualidade, de mais liberdade e mais prazer, no qual a dimensão lúdica impõe-se como exigência crescente de mais espaços e oportunidades.

Assim, se quase desapareceram os circos de periferia e os antigos, nostálgicos e precários parques de diversões - porque o espaço lhes fora "requisitado" para finalidades mais "úteis" (sistema capitalista) - surgem os grandes complexos da indústria da diversão, a indústria da vertigem e do risco simulado que faz imenso sucesso em todo o mundo; à extinção dos cinemas de bairro, ponto de encontro da vida local, contrapõem-se os novos cinemas de shoppings, modernos e impessoais; ao banho de rio e lagoas, sucedem-se os parques aquáticos e piscinas dos clubes e de grandes empreendimentos comerciais.

Os estudos e análises da realidade brasileira apontam para um quadro geral que contém inúmeros e imensos desafios a serem equacionados e superados. Um deles são as estatísticas oficiais da Fundação IBGE -1996, a qual indica que cerca de um terço da população brasileira tem de 0 a 17 anos, e em SP, nossa maior cidade, quase 25% da população total tem entre 0 e 12 anos.

Surge então a pergunta: As nossas cidades oferecem hoje espaços lúdicos para as crianças, em quantidade suficiente e com qualidade de *design*, construção, acabamento e funcionamento? (Miranda, D.S., p.7 -1996)

Foi a partir dessa questão que se deu início a uma proposta de ação. Dentre as variáveis culturais, sociopsicológicas e socioeconômicas de interação, de vivência e de

Inserção nas comunidades em que vivem, de que forma as crianças hoje se apropriam do espaço urbano para suas brincadeiras e para sua convivência com os demais, no processo de socialização, que faz parte de sua integração pessoal ao meio cultural, uma vez que, nas cidades maiores, os ambientes urbanos são cada vez mais ocupados por construções, vias de circulação, trânsito e veículos?

Em vista dessa falta de espaço, pobreza e marginalidade, despreparo da sociedade para oferecer soluções, crise do sistema escolar; problemas sociais, que como todos os demais são também do conhecimento comum, discutidos e analisados por administradores público, pedagogos, planejadores urbanos, sociólogos, economistas, psicólogos e demais interessados, teve-se a idéia e pretensão de *planejar e desenvolver uma proposta de implantação de instalações lúdicas para as crianças, trabalhando com alguns modelos experimentais*. (Miranda, D.S., p.9 -1996)

Idealizada e realizada pelo SESC, essa proposta fez e faz parte de uma política de ação permanente, na qual tem especial relevância o atendimento ao público infantil.

O conhecimento e a experiência adquiridos na administração de outros espaços socioculturais foram mobilizados para um trabalho de renovação das instalações lúdicas para crianças, com o objetivo de substituir os antigos *playgrounds* por equipamentos fundados em novas concepções e que incorporassem novas soluções de *design*, acabamento, uso de materiais e possibilidades de uso lúdico pelas crianças.

Esse processo teve origens e até mesmo uma breve história: a primeira iniciativa teve como cenário a área de convivência do SESC Fábrica Pompéia, na Capital, e como realização prática alguns projetos culturais nos quais foram montadas instalações temporárias, na década de 1980.

E a partir de uma primeira idéia - a de um brinquedo reproduzindo um animal em tamanho natural, no caso era uma vaquinha, inicialmente criado para um desses eventos, a seguir definitivamente colocado numa das áreas verdes do Interlagos, outro grande centro na Capital, e que passou a ser imensamente utilizado pelas crianças. Evoluiu-se para a proposta de uma instalação de grandes dimensões, que exigiu um trabalho específico de concepção e *design*.

A nova instalação, em argamassa armada, denominada Jacaré, com formato e cores correspondentes e com elementos recreativos internos e externos, foi construída em um dos espaços livres daquele local, em meio a uma área verde, integrando-se assim ao seu ambiente.

Enquanto esse projeto era analisado e elaborado, foi construída no mesmo centro uma estrutura mais simples, a Casa da Arvore, feita com madeira e corda, igualmente localizada em meio a uma área verde.

Essas experiências fundamentaram então e estimularam a continuidade do trabalho de desenvolver processo de planejamento e implantação de modelos experimentais de instalações lúdicas infantis, que resultaram na planificação, no projeto e no desenho, na construção e no acabamento do conjunto denominado Parque Lúdico, com a primeira parte concluída em 1994, nos ambientes e no cenário do Sesc Itaquera.

Os Parques Lúdicos foram pensados e construídos, ampliando o enfoque pedagógico e cultural, de composição e conteúdo mais ricos que os dos *playgrounds* tradicionais e com maior potencial educativo que os parques temáticos de entretenimento, que na maioria das vezes, surgem dos grandes complexos da indústria da diversão, vistos como mais uma forma de obtenção da lucratividade. Podemos defini-lo como:

"... aquele em que é possível brincar com um alto nível de interatividade. Um espaço em que os objetos e as instalações – os brinquedos -, já de início, suscitam na criança um forte interesse em serem tocados, manipulados, escalados, percorridos, etc. – ou seja, espaço em que a criança é convidada a jogar... Um jogo que evidentemente ainda não existe, não está desenhado nem estabelecido, mas que a criança percebe como possível".

(Garcia, B.G. - A Criança e o Espaço Lúdico, p.22-1994)

Com base nesses valores e conceitos, foi realizada uma reunião, por uma equipe multidisciplinar, entre técnicos da entidade e resolveram abrir um "concurso" entre arquitetos, explicando qual era o objetivo da realização do Parque Lúdico e que tipo de construção eles queriam. Feito isso, foram escolhidos quatro projetos iniciais, que após muitas reuniões e discussões resultaram nos Parques Lúdicos: Orquestra Mágica, Trenzinho Cenográfico, Espaço de Aventura e Bichos da Mata.

Descreverei a seguir, brevemente sobre os parques, atendo-me mais ao Parque Lúdico Bichos da Mata, o qual proponho o projeto.

ORQUESTRA MÁGICA

Projeto: Christina de Castro Mello / Arquiteta: Rita de Cássia Ivez Vaz

O brinquedo propõe além das atividades tradicionais de escalar, pular, escorregar, propicia o encontro com a música, recolocando-a no espaço público aberto. Com a assessoria de um arquiteto e músico, mais um engenheiro mecânico, projetaram o parque contendo 15 brinquedos - instrumentos musicais.

Além dos instrumentos de percussão, que a população em geral tem mais fácil acesso, preocuparam-se em projetar também instrumentos de cordas e de sopro. O projeto procurou ainda incentivar uma maior sociabilização das crianças, pois apesar de cada brinquedo - instrumento poder ser tocado isoladamente, a sonoridade se enriquece quando tocado por várias pessoas simultaneamente.

Para o desenvolvimento do projeto foram necessários profundos estudos sobre os instrumentos e material para se adequar à eles, na dimensão, local e ambiente solicitado. Mesmo com esses fundamentos, já era previsto a manutenção semanal de alguns brinquedos, devido a sua extensa utilização, proveniente da demanda recebida.

Assim, a Orquestra Mágica é um espaço lúdico musical que ocupa área de 1.000 m². Estão representados as seguintes formas de instrumentos: sopros, cordas e percussão, que são os seguintes: trompete de treze pavilhões, contrafagote, trompa, trompa dos alpes, flauta coletiva, órgão de pedaleira, guitarra doida, harpa, violino, labirinto de sinos, surdo de manivela, carrossel de reco-reco, matracas de vara e trepa-trepa do caribe.

Os instrumentos de sopro são acionados por meios mecânicos de forma a evitar possíveis problemas de contaminação caso o sistema fosse bucal. Para produção de ar insuflado aos instrumentos são acionadas manivelas e/ou alavancas. Os registros para modulação das notas também precisam ser acionadas manualmente.



Foto 15 - aérea orquestra mágica



Foto 16 - guitarra doida



Foto 17 - trepa-trepa do caribe

TREZINHO CENOGRÁFICO

Projeto: José Carlos Serroni - Arquiteto / Cenógrafo

A principal característica desse equipamento era a mobilidade. Pela dificuldade encontrada na troca e manutenção de peças, e pela difícil circulação do mesmo, nos dias de grande movimento de veículos (que na maioria dos dias ocorre), este brinquedo encontra-se estático na praça de eventos, disponível à participação de todos que dele queiram desfrutar, porém já não necessita mais do acompanhamento constante do animador.

A idéia foi criar um brinquedo que percorresse a unidade Itaquera, possibilitando paradas em lugares determinados e estratégicos, por exemplo próximo à fila do exame médico, ao lado da lanchonete, etc. Funcionava como

a simulação, que já não é mais possível de se encontrar nos grandes centros, a chegada, por exemplo, de um circo mambembe.

Hoje, o trem que era puxado por um trator disfarçado de dragão e os quatro vagões que o compõe funcionam como áreas de jogos e convívio.



Foto 18 - Parte do Trenzinho Cenográfico

ESPAÇO DE AVENTURA

Projeto: José Carlos Serroni - Arquiteto / Cenógrafo

Último parque construído, assim como nos outros parques, integra os elementos educativo, auto-animado, estético e visual, mas também, o uso das tecnologias da água, a idéia de pequenos rios e elementos surpresa. Devem ainda ser "todo tempo" (todas as estações) e para todas as faixas etárias - brinquedos para toda a família. Considerando que as pessoas brincam com os cinco sentidos, suas instalações possibilitam a satisfação de cada uma por vez ou simultaneamente.

Nas instalações, encontramos labirintos, cujo desenho interfere na capacidade de orientação espacial, na definição dos objetivos ao se locomover - local de onde sair, ao qual chegar -, na intenção de desistência e desequilíbrio e na consciência de si mesmo.

Seu desenho incorpora uma sucessão contínua de paredes obrigando volta para os lados; supressão de visão através de túneis; piso com obstáculos

variados: cascos de tartaruga, flores gigantes, pneus, morretes, inclinações variadas, etc. Possui ainda obstáculo pendentes para reduzir a altura; pontes móveis; estreitamentos diversos; vários pontos de saída; pontos com água. Na entrada do parque um enorme "Girogarça" o saúda na sua linguagem individual. Na passagem de alguns túneis, escutamos sons, assim como na casa do ser imaginário, onde somos um visitante desconhecido, num encontro com o mundo da fantasia.



Foto 19 - Árvore com galhos em forma de rede



Foto 20 - Casa do ser imaginário



Foto 21 - Pista de Pneus



Foto 22 - Girogarça

BICHOS DA MATA

Projeto: Márcia Maria Benevento - Arquiteta

O brinquedo Bichos da Mata é como uma cenografia, ou melhor, é um ambiente, com 330 m² de área construída. Tem como foco central o contato aberto com a natureza e a aventura, além de conter muitos elementos para estimular atividade físicas, o projeto privilegia a imaginação e as questões de sensibilização.

Foto entrada Bichos da Mata



Foto 23 – Entrada Bichos da Mata

Os espaços não têm atividades específicas, são abertos para vivências individuais e coletivas, seja entre crianças seja entre crianças e adultos.

O ambiente sugere mistério e traz também a emoção da descoberta e da conquista. A sensação de penetrar a mata e descobrir esses mistérios permanece mesmo quando se enxerga todo o conjunto. O ambiente, ao causar estranhamento comparado a situações comuns da vida, instiga o usuário. Outra forma de causar estranhamento se dá criando ilusões nas relações espaciais e facilitando os deslocamentos; por exemplo, nas montanhas os degraus são irregulares, é fácil alcançar diferentes alturas ou diferentes distâncias, subir no mirante, de onde se vê todo o conjunto com outros tamanhos. (O Parque e a Arquitetura, p.77 -1996)

Os materiais utilizados, tanto os cinco bichos como as três montanhas, foram feitos de argamassa armada, por um processo artesanal, sobre estrutura de concreto armado. Os olhos dos bichos são de objetos de vidro e mármore. A tatilidade do cimento rústico ou liso é compensada nas formas livres, agradáveis de escalar, abraçar, etc.

O mirante tem três níveis e é circundado por duas escadas onde o piso e os guarda-corpos são feitos de tela metálica, possibilitando a visão quase que total do solo, causando a sensação de fragilidade e vertigem. Cada piso do mirante é um tabuleiro de jogos tradicionais: xadrez, xadrez chinês, trilha e ludo real.

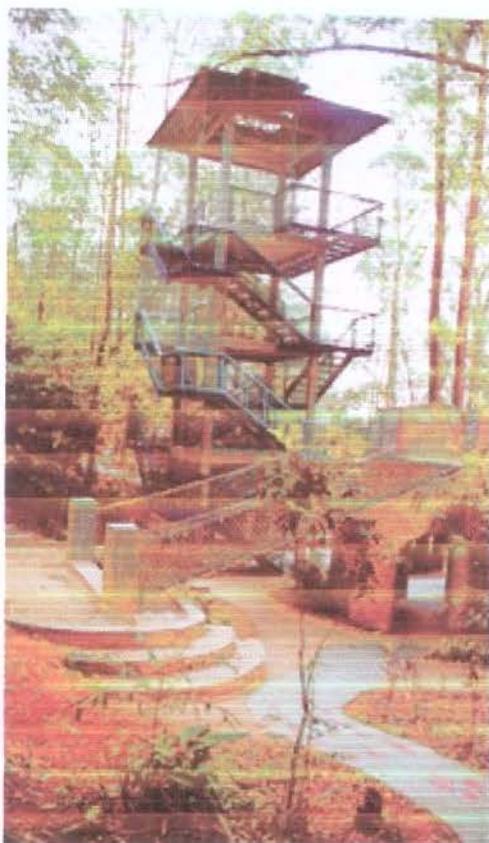


Foto 24 – Mirante e rede de corda

As esculturas mantiveram-se realistas, porém sempre agigantadas.
O coelho mede 2,30 m de altura e ainda causa o impacto de um bicho escondido.



Foto 25 - Coelho

A cobra surucucu, tem 15 m e serpenteia formando lugares. A cabeça está levantada a 1.50 m do chão.



Foto 26 - Cobra Surucucu

O veado tem 2,50 m de comprimento.



Foto 27 - Veados

O hipopótamo, 2,30 m de altura na boca aberta.



Foto 28 – Hipopótamo e montanhas

As capivaras têm 1,40 m de comprimento por 1,10 m de altura.



Foto 29 -Capivaras

Não foi possível fazer as esculturas penetráveis, pois haveria o perigo da aproximação dos bichos vivos da mata. Já as cavernas têm seus espaços internos grandes e de fácil observação.

Capítulo 4 -
Característica da faixa etária
esperada



Em toda situação, há sempre uma criança, o mundo dos objetos e o mundo dos outros. O desenvolvimento da criança e sua evolução são resultados das constantes interações destes três dados: a criança e seu corpo como meio da relação; o mundo dos objetos no qual ela cresce; o mundo dos outros, no qual ela se encontra permanentemente e é dependente para satisfazer duas necessidades vitais e afetivas.

Quando estes três aspectos são favoráveis, a criança se desenvolve sem maiores dificuldades, daquelas que não possam ser resolvidas no seu conhecimento do mundo e na sua adaptação a este mundo.

Este mundo que a envolve é percebido pela criança através de seu corpo e da sensorialidade, que poder ser definida como um conjunto de rede de informações olfativas, gustativas, táteis, ... que permitem apreender o mundo exterior; entretanto, é a ação que dá um sentido à informação.

Sensações, percepções e ações constituem um ciclo que se desenvolve, se enriquece, se organiza, se estrutura para constituir a personalidade. Todos os modos de relação e o próprio conhecimento são aspectos da comunicação criança-mundo, e estão estreitamente ligados à ação corporal.

Por mais discussão que se tenha no âmbito escolar, com os conteúdos que devem ser passados e por isso não se pode ficar só no campo da ação, ressaltamos que a maior parte desses conteúdos, não necessariamente, precisam ser passados de maneira fechada e sem ação. O que me questiono é se, um conteúdo só tem validade e fidedignidade se passado dentro da sala de aula e de maneira científica e teórica?? Não, esse conteúdo pode também ser passado de maneira experimental, fora das quatro paredes da sala de aula.

Na realidade, esta aceitação das atividades corporais sob a coação dos conhecimentos tende a bloquear toda possibilidade de evolução, pois estão integradas ao projeto sem modificar, para tanto, a concepção orgânica da escola, ficando a mercê do professor a atitude de mudança ou não de sua concepção de sala de aula.

Para que a educação corporal tenha uma significação para a criança, é necessário que ela faça parte integrante das atividades do grupo ou da classe, inclusive podendo sugerir no planejamento ou no decorrer da atividade. É importante que as crianças se sintam como seres fundamentais do processo da

atividade, pois na verdade, elas o são. Assim, para desenvolver determinadas atividades, o adulto deve abordar a criança e o grupo na sua realidade existencial, e não através de modelos pré-determinados.

O objetivo desse projeto, ligado à ação educativa junto com o contato com a natureza é de através da educação corporal, promover a dinâmica interacional da criança com o meio, facilitando o desenvolvimento da personalidade e conduzindo a criança à autonomia da conduta.

Desta forma, o desenvolvimento da personalidade da criança é uma auto-elaboração, e esta organização temporal das diferentes funções que permitem, ao ser, viver em harmonia com o seu meio; o adulto, não pode senão facilitá-la, ou melhor intervir. Essa intervenção deve ser feita na organização das estruturas do meio ambiente; na orientação de certas atividades; igualmente para fazer a criança perceber os limites de sua ação; permitir, à criança, viver sua autonomia.

Falaremos a seguir das implicações pedagógicas e da organização das sensações relativas ao próprio corpo da criança, em relação com os dados do mundo externo, é o ponto de partida de todas as possibilidades de sua ação. Após uma rápida pincelada sobre esses itens, partiremos para o próximo capítulo que é a proposta de trabalho, que tenta unir todos esses conceitos no seu planejamento.

Esta organização implica:

- a percepção e o controle do próprio corpo, quer dizer, a possibilidade de interiorização das sensações relativas a tal parte do corpo, e a sensação da globalidade do corpo;
- um equilíbrio postural econômico;
- uma lateralidade bem afirmada;
- a independência entre os diferentes segmentos em relação ao tronco e uns em relação aos outros;

As implicações pedagógicas, segundo Piaget, constituem-se pelo domínio sócio-emocional e pelo domínio cognitivo.

O domínio sócio-emocional está salientado em três princípios de ensino, quais sejam:

1. Encorajar a criança a tornar-se cada vez mais autônoma em relação aos adultos.
2. Encorajar a criança a reagir com outras crianças e resolver os conflitos entre elas mesmas

3. Encorajar a criança a ser independente e curiosa, a usar a iniciativa própria no objetivo de suas curiosidades, ter confiança na habilidade de formar idéia própria das coisas, a exprimir suas idéias com convicção e lutar construtivamente com medos e angústias e não se desencorajar facilmente.

Já o domínio cognitivo implica em:

1. Ensinar no contexto do jogo da criança.
2. Encorajar e aceitar as respostas "erradas" da criança, valorizando o processo de acerto/erro, ao qual ela mesma verifique a chegada da resposta certa.
3. Compreender o que a criança pensa e ensinar de acordo com os três tipos de conhecimento: social, físico e lógico-matemático.
4. Ensinar tanto os conteúdos quanto os processos.

Piaget descreve 4 estágios de desenvolvimento do domínio cognitivo, que interferem no desenvolvimento motor da criança que descreveremos a seguir. O estágios são:

- I. Sensório motor: ocorre na idade pré-verbal, dos 0 aos 2 anos de idade. Durante esse estágio é desenvolvido o "conhecimento prático", que se constitui na subestrutura do conhecimento representacional posterior.
- II. Pré-operacional: dos 2 aos 7 anos de idade. Há o início da linguagem, da função simbólica e da representação. Um dos problemas desse estágio é a necessidade de reconstrução de tudo o que foi desenvolvido no estágio sensório-motor, já que as ações sensoriomotoras não são imediatamente transformadas em operações. Existem as representações, mas estas são ações internalizadas e não permitem combinações como as operações permitem. A criança possui uma espécie de memória motora. Gradativamente, ela passa a manipular mais informações, diferenciando elementos, indo em direção ao jogo simbólico, que consiste em representar alguma coisa por meio de outra.
- III. Operações concretas: dos 7 aos 11 anos de idade. Aqui a criança passa a operar sobre os objetos. Em termos cognitivos, pode-se dizer que ela manipula operações, ao manipular o objeto concretamente. A capacidade de reversibilidade no raciocínio é demonstrada neste estágio, graças ao surgimento das operações de classificação, ordenação, construção da idéia de número e operações espaciais e temporais.

IV. Operações formais: inicia-se por volta dos 12 anos de idade. A criança torna-se capaz de raciocinar não unicamente sobre objetos, mas também a respeito de hipóteses; por esse motivo, nesse estágio, a característica principal estará no surgimento de operações hipotético-dedutivas. A criança constrói novas operações com proposição lógica e não simplesmente operações de classificação, relações e números.

O domínio motor, elaborado por Harrow em 1983 (apud Go Tani, 1988) apresenta os seguintes níveis:

Movimentos reflexos: respostas automáticas e involuntárias que permitem, em primeiro lugar, a sobrevivência do recém-nascido e, em segundo lugar, a interação do bebê com o ambiente, o que caracterizará, no futuro, atos voluntários, como no caso dos reflexos de preensão, tônico do pescoço, etc.

Habilidades Básicas: atividades voluntárias que permitem a locomoção e manipulação em diferentes situações, caracterizadas por uma meta geral, servindo de base para aquisição futura de tarefas mais complexas, como andar, correr, saltar, arremessar, chutar, etc.

Habilidades específicas: atividades motoras voluntárias mais complexas e com objetivos específicos no voleibol, o chute no futebol, o arremesso à cesta e a bandeja no basquetebol, entre outros.

Comunicação não-verbal: atividades motoras mais complexas, organizadas de maneira que a qualidade dos movimentos apresentados permitam a expressão, como na dança, ginástica, etc.

Esse domínio motor pode ser dividido de acordo com a sua complexidade para as classes escolares, que teoricamente, subjulgam conter crianças das mesmas idades para as salas. Assim, os movimentos reflexos e as habilidades básicas são manifestados na pré-escola e nas séries de 1ª à 4ª série do ensino fundamental, e constituem quanto a sua natureza como exercícios genericamente determinados. Já as habilidades específicas e a comunicação não verbal, manifestam-se nas séries de 5ª à 8ª série do ensino fundamental e também no ensino médio e superior. Estes caracterizam-se quanto a sua natureza como apreendidos ou seja, culturalmente determinados.

Para melhor compreensão do desenvolvimento motor, ligado à faixa etária da criança temos:

Movimentos reflexos: Vida intra-uterina a 4 meses após o nascimento.

Movimentos rudimentares: 1 e 2 anos de idade.

Movimentos fundamentais: 2 à 7 anos de idades.

Combinação de movimentos fundamentais: 7 à 12 anos

Movimentos determinados culturalmente: a partir dos 12 anos de idade.

A partir desses estudos sobre a característica das faixas etárias e a importância da ação corporal no processo educativo, escrevo o próximo capítulo, citando o conteúdo do projeto, exemplificando com as atividades propostas.

Capítulo 5 -

O bicho vai pegar !!!



"Uma proposta pedagógica ou curricular é um caminho, não é um lugar. Uma proposta pedagógica é construída no caminho, no caminhar (...) precisa ser construída com a participação efetiva de todos os sujeitos - crianças e adultos, alunos, professores e profissionais não docentes, famílias e população em geral - levando em conta suas necessidades, suas especificidades, sua realidade."

Sônia Kramer

Foi pensando em agregar os valores construídos na faculdade, o que li e vivenciei sobre o SESC, minha atuação profissional atualmente na instituição e a necessidade de melhor reconhecimento e otimização dos espaços, que propus um projeto de recreação para o Parque Lúdico "Bichos da Mata", enfatizando a relação entre a criança e os espaços e equipamentos lúdicos, além do contato direto com a natureza e a vivência de participar de grandes jogos em grupos, enriquecendo ou incrementando seu tempo livre e oportunidades de lazer.

Porém, o objetivo principal é atender o público a quem se destina o projeto, que são os agendamentos com escolares, que vêm acompanhados das professoras, o que pode servir de estímulo à prática deles na escola e de poderem utilizar melhor os espaços que as escolas lhes oferecem, tentando incentivar o estudo de qualquer uma das disciplinas de uma maneira diferenciada que a tradicional e, principalmente, dentro da sala de aula (entendida como um espaço físico delimitada por quatro paredes). A proposta é tentar sensibilizar tanto os alunos quanto os professores de que a ação pedagógica não precisa ser concretizada somente da maneira tradicional, mas que se note que esta pode estar presente em diferentes momentos, dependendo da atuação do professor, podendo se estender a diversos locais e tempo.

O projeto consiste num grande circuito, onde cada grupo participará de uma trilha que percorre o Parque Lúdico "Bichos da Mata". Essa trilha terá diferentes níveis de complexidade, baseando-se na característica das faixas etárias em interação com o projeto, podendo ser orientada por um monitor durante todo o percurso, ou orientada

somente por roteiros em forma de planilha, ou ainda orientada por roteiros em forma de planilha, mais a utilização da bússola, no decorrer da trilha.

A proposta inicial foi pensada baseando-se numa classificação para programas de lazer quanto a sua base administrativa. Quatro tipos são identificados nesse modelo, porém é importante destacar que os mesmos são assim classificados segundo a predominância de algumas características e não a exclusividade das mesmas. Esse modelo organizacional é denominado "PAIE", letras que representam as iniciais dos termos: Permanência, Apoio, Impacto e Especial, considerando-se as variáveis: - periodicidade da ação; - porte do projeto/abrangência dos interesses culturais do lazer; - utilização de recursos humanos especializados; - grau de dependência administrativa Especial (MEC/SEED/SUEPT apud Bruhns, 1997).

Estarei mostrando a aplicação que fiz desse modelo no meu projeto num quadro anexo (contendo cronograma, conteúdo das atividades, dias, horários, públicos e faixa etária destinado a cada uma das ações), porém, definirei primeiro a ação de cada um desses termos.

As ações de permanência são aquelas que ocorrem no dia-a-dia através de projetos de simples execução, normalmente com predominância em um dos interesses culturais do lazer (físico-esportivo, social, manual, artístico, intelectual ou turístico), realizado segundo as características do contexto sociocultural local.

As ações de apoio devem dar sustentação à motivação da programação permanente, fazendo uma ponte entre essa e os eventos de impacto.

A ação de impacto ocorre uma ou duas vezes ao ano, com grande conotação de festa, abrangendo de maneira temática os mais diversos interesses culturais do lazer, com equipe multi-profissional e gerenciamento centralizado dada à complexidade das providências exigidas para sua execução.

No caso dos eventos especiais, os mesmos possuem características semelhantes aos eventos de impacto, ressaltando-se sua periodicidade esporádica, de acordo com algum grande acontecimento.

Por se tratar de um projeto novo, que requer alguns requisitos básicos como instrumentos de orientação, divulgação, recursos humanos e, principalmente, agendamento prévio com os grupos que, na maioria das vezes são escolares que já estão agendados até o final do ano letivo corrente, o Departamento de Programação do SESC Itaquera e eu preferimos implantar este projeto somente no início do ano 2002,

garantindo uma maior divulgação, discussão entre os técnicos envolvidos e melhor estrutura material e financeira.

No entanto, o projeto piloto pôde ser aplicado, numa oportunidade única que surgiu no mês de outubro, nos dias 27 e 28, a qual foi um curso de recreação destinado à profissionais da área, professores de Educação Física, Pedagogia e afins. Meu coordenador perguntou da possibilidade de eu estar fazendo parte do corpo técnico desse curso e eu aceitei, pois vi que seria a forma de aplicar e poder avaliar o conteúdo, didática e forma do projeto, e analisando ainda a pedagogia utilizada no mesmo.

O processo de elaboração da atividade foi bastante rico e interessante, pois exigiu a ajuda de outros profissionais, tais como os biólogos e jardineiros, para indicarem qual a trilha que poderia estar usando. Pessoal da limpeza nos parques, ajudando na melhor demarcação da trilha, retirando galhos ou raízes que poderiam causar algum acidente e também retirando o lixo deixado em alguns trechos do percurso, deixados pelos freqüentadores do Parque. Os próprios técnicos da programação, refazendo a trilha depois de demarcadas, para verificar se o percurso e, principalmente as planilhas estavam decifráveis e possíveis de realização, pois já não adiantava mais que eu as fizesse, pois já estavam automatizadas. Ainda estes me ajudaram na demarcação do tempo de cada uma delas, para que eu pudesse equipará-las, afim de não prejudicar nenhum grupo e na demarcação dos "marcos zeros" e esconderijo das outras planilhas, que deveriam ser encontradas através das coordenadas de bússola. A secretária e os estagiários na elaboração das atividades no decorrer da trilha, tais como "Caderno Cultural", semelhante a um almanaque, com perguntas de conhecimentos gerais (vide anexo), que solicitou a pesquisa e seleção de tais perguntas, a construção e montagem de um *tangran* (quebra-cabeça de 7 peças, que forma um quadrado - vide anexo), fazendo-os também para que eu pudesse verificar quanto tempo essa atividade necessitava. A produção gráfica no *design* e *layout* de uma grande bússola, a qual seria montada no final do circuito. Orientadores de público que precisaram cuidar, em especial dos locais das atividades, para que os freqüentadores não interferissem de forma negativa na realização da atividade, entre muitos outros técnicos que de forma direta ou indireta ajudaram na construção e realização da atividade como um todo.

A atividade foi pensada para uma turma de 50 à 60 pessoas. O grupo foi dividido em 4 subgrupos, diferenciados cada um por uma cor de crachá: verde, azul, vermelho e amarelo. Para criar um clima de aventura e suspense, e até mesmo como uma forma de sensibilização, usei uma vestimenta que supunha que eu estivesse vindo ou indo para uma atividade na mata, ou dessas típicas "radicais" e utilizei um discurso que descreverei abaixo.

Eu entrei na sala aonde me esperavam como se estivesse correndo, apressada e assustada, portando uma mochila de viagem, cheia de cordas, mosquetão, garrafa d'água, bússola na mão e outros utensílios que remetessem ao clima de aventura. Ao entrar, pedi desculpas pelo suposto atraso e então expliquei que eu estava na trilha da mata, do Parque Lúdico "Bichos da Mata", e de repente me perdi. E com o desespero de estar sozinha e perdida, eu acabei perdendo a bússola-mãe, que era a qual nos guiaria para tudo. Então, perguntei se eles não queriam me ajudar a encontrar novamente a bússola-mãe no meio da mata. Ao aceitarem, distribuí uma bússola, de simples manuseio para cada subgrupo e expliquei como que se usava aquela bússola, pois eles deveriam utilizá-la no decorrer da trilha. Expliquei então que o circuito seria composto de três partes de trilhas (vide anexo), uma continuação da outra, porém essas partes deveriam ser descobertas no decorrer da trilha e a bússola-mãe, seria conquistada na realização de quatro tarefas.

Assim, cada subgrupo recebeu uma prancheta com a primeira parte da trilha desenhada, que os levaria, cada subgrupo para um determinado animal do Parque (cobra, veado, capivara e coelho). Nesses animais eles deveriam encontrar a marcação do "marco zero" e procurar a segunda parte da trilha, conforme a coordenada que estava descrita na planilha. Junto estaria também a primeira tarefa a ser realizada que era o caderno cultural, que deveria ser entregue preenchido no final do percurso. A segunda parte da trilha, levava-os para uma segunda tarefa que era a passagem por uma estafeta recreativa, onde o grupo todo deveria se organizar e participar das atividades propostas tais como: perna de pau, rodobaca, transporte aquático com bexiga d'água, ente outros. Após essa tarefa eles deveriam seguir a planilha e encontrar o próximo "marco zero" no local determinado pela planilha e encontrar a terceira parte da trilha, junto com a terceira tarefa, que eram as peças do *tangran* que deveria ser montado e colado em uma folha específica dentro do "Caderno Cultural". Poderiam então prosseguir a trilha e chegar à última tarefa que era a prova dos bastões, ao qual

o grupo deveria formar um círculo com o espaço de um corpo entre cada um deles, segurando cada um o seu bastão, somente com uma das mãos. Um dos bastões era de cor diferente dos demais. O objetivo era que eles conseguissem dar uma volta, soltando o seu bastão e pegando o bastão do companheiro do lado direito ou esquerdo (eles que deveriam verificar qual dos lados era melhor para eles), sem que nenhum dos bastões caísse no chão, até que a pessoa que tivesse começado com bastão de cor diferente, reencontrasse com o mesmo novamente. Então, ao realizar esta última tarefa, eles conquistavam um pedaço de papel cartão, o qual não sabiam que era um quarto de uma bússola, e deveriam levá-lo à sala de onde haviam saído no início da atividade. Assim, ao chegarem as quatro equipes, a bússola foi montada e no verso da mesma, continha uma mensagem, que resumia o objetivo da atividade e brevemente alguns valores que acredito e trabalhamos no SESC, tais como cooperação, perseverança, entre outros (vide anexo).

Esse projeto foi pensado, em cima de alguns conceitos de recreação e lazer, dos quais pude me deparar no decorrer da vida acadêmica e tentados colocar em prática de maneira que preenche-se a necessidade de melhor utilização do parque, com o que eu penso e compreendo sobre o tema. Para fins de conceituação, me aproprio da concepção de lazer de Bramante, que diz:

" O lazer se traduz por uma dimensão privilegiada da expressão humana dentro de um tempo conquistado, materializada através de uma experiência pessoal criativa, de prazer e que não se repete no tempo/espaço, cujo eixo principal é a ludicidade. Ela é enriquecida pelo seu potencial socializador e determinada, predominantemente, por uma grande motivação intrínseca e realizada dentro de um contexto marcado pela percepção de liberdade. É feita por amor, pode transcender a existência e, muitas vezes, chega a aproximar-se de um ato de fé. Sua vivência está relacionada diretamente às oportunidades de acesso aos bens culturais, os quais são determinados, via de regra, por fatores sócio-político-econômico e influenciados por fatores ambientais." (Licere, p.9 - 1998)

Ainda como forma de conceituação, as atividades propostas no decorrer no projeto, buscam contemplar, para fins didáticos, além das atividades de acordo com os estágios de desenvolvimento da criança, já citado no capítulo anterior, segundo Piaget

e Tani, também os conteúdos culturais do lazer, que são os interesses artísticos, intelectuais, físico-esportivos, manuais, sociais e turísticos. Resumidamente, o campo de domínio dos interesses artísticos é o imaginário, que trabalha com imagens, emoções e sentimentos. Os interesses intelectuais, o que se busca é o contato com as informações objetivas e explicações racionais, na forma, por exemplo, de leituras e cursos. As práticas esportivas, atividades onde prevalece o movimento, ou o exercício físico constituem o campo dos interesses físico esportivos. Nos interesses manuais, o que predomina é a capacidade de manipulação quer para formar objetos ou materiais. Quando se procura fundamentalmente o relacionamento, contatos face a face, a predominância passa a ser social, ao invés de cultural, manifestando-se os interesses sociais do lazer. Por fim, o que caracteriza os interesses turísticos é a busca da quebra da rotina temporal ou espacial e o contato com novas situações, paisagens e culturas. (Capacitação de Animadores Socioculturais - classificação baseada em Joffree Dumazidier). É sabido que o campo abrangido por esses interesses é de difícil demarcação, mas a separação pode ser estabelecida em termos de predominância em cada uma das atividades.

É válido lembrar, que embora o projeto não tenha sido idealizado dentro do espaço escolar, trabalhando na forma de uma educação sistemática, possui, no meu entendimento, o caráter educativo passado de maneira não-formal ou assistematizado, compreendendo porém os vários processos de transmissão cultural, englobando dessa forma toda relação pedagógica, entendendo-a de maneira ampla e não se limitando às relações especificamente escolásticas. Além disso, baseio-me também num posicionamento estruturado em duas constatações, segundo Marcellino: "... a primeira, que o lazer é um veículo privilegiado de educação; e a segunda, que para a prática positiva das atividades de lazer é necessário o aprendizado, o estímulo, a iniciação, que possibilitem a passagem de níveis menos elaborados, simples, para níveis mais elaborados, complexos, com o enriquecimento do espírito crítico, na prática ou na observação".(Lazer e Educação, p.58 - 1987). Verifica-se, assim, um duplo processo educativo - o lazer como veículo e como objeto de educação (Requixa apud Marcellino, 1987). Fazendo uma co-relação entre os valores que o lazer pode agregar e o objetivo pedagógica da escola, acredito que o projeto contempla princípios básicos e satisfatórios para ser adequado à um trabalho de conclusão de curso, dentro da modalidade de Licenciatura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto proposto surgiu de uma iniciativa individual de se trabalhar com roteiros, trilhas, bússolas e um maior contato com natureza, junto à necessidade de melhor utilização do Parque Lúdico "Bichos da Mata".

Após estudos bibliográficos e revisões sobre a filosofia do SESC pude relacionar os conceitos e valores de lazer, construídos na faculdade onde na época em que o Sesc passa a ter uma visão mais voltada para o lazer, citando-o, contrariamente ao sentido negativo do ócio, mas entendido como um instrumento de excedente condutabilidade para a difusão da educação social. No lazer, o indivíduo poderia repousar ou se divertir, recrear-se e entreter-se, ou ainda desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, fora de seu tempo das "obrigações" familiares, profissionais e religiosas. (Sesc São Paulo, p. 84 - 1997)

Além da visão de lazer e a responsabilidade social que foi nitidamente percebida nessa revisão, pude confirmar a homogeneidade de linguagem da busca pela concepção e origem do Parque Lúdico Sesc Itaquera.

Assim, de acordo com todas as informações obtidas e as vividas, propus o projeto, afim de agregar valores aos conceitos de recreação e educação e, minha atuação profissional na instituição SESC.

O projeto foi implantado para um grupo "especial" de recreacionistas adultos conforme já descrito. A partir desta experiência pretendo avaliar melhor a didática e as atividades sugeridas para as crianças. A trilha feita para o público do projeto piloto, na forma em que foi proposta só poderá ser aplicada para crianças que já tenham apreendido na escola os pontos cardeais. Para as crianças que aprenderam somente a diferença dos lados, esquerdo e direito, não será possível o manuseio da bússola, mas somente as planilhas. Deverei montar ainda um roteiro todo especial e somente com desenho para àquelas que ainda não são alfabetizadas.

Entfim, antes de implantar o projeto, o qual provavelmente só poderá ter seu início do ano 2002, preciso verificar e estudar melhor os conteúdos dados, nas diferentes disciplinas para as crianças e idade que pretendo trabalhar. Isso será mais uma forma de poder me aproximar do âmbito escolar e podendo assim, já começar

a pensar numa estrutura de projeto, dentro da ação de apoio ou de impacto, onde a atuação dos professores seja também efetiva e, porque não contínua. Que o trabalho não tenha seu início, meio e fim em um único dia e no Parque Lúdico Sesc Itaquera, mas sofra conseqüências no ambiente escolar.

Por fim, finalizo esse trabalho, conhecendo muito mais sobre essa instituição de tanto renome e conhecida mundialmente - SESC, refletindo melhor sobre suas e minhas conceituações sobre o lazer e, sabendo que esse projeto proposto ainda falta bastante estudo para ser aplicado de maneira a ser melhor aproveitado.

Quem sabe a implantação desse projeto, na sua íntegra não possa vir a ser um novo trabalho acadêmico.

BIBLIOGRAFIA

LIVROS:

Bruhns, H. T. (Org.) - Introdução aos estudos do lazer / Campinas, SP. Ed. Unicamp, 1997.

Camargo, L.O.L. - O que é lazer / São Paulo, SP. Primeiros Passos, Ed. Brasiliense, 1984

Cornell, J. - A alegria de aprender com a natureza / Trad. Maria Emília de Oliveira - São Paulo, Ed. SENAC, Cia. Melhoramentos, 1997

Freire, J.B. - Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física / São Paulo. SP. Ed. Scipione, 1994

Freire, P. - Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa / São Paulo, SP. Ed Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura)

Kamii, C. - Piaget para a educação pré-escolar / Trad. Maria Alice B. Danesi - Porto Alegre, Artes Médicas, 1991

Marcellino, N. C. (Org.) - Lazer: Formação e Atuação Profissional / Campinas, SP. Ed. Papyrus, 1992

----- - Lazer e Educação / Campinas, SP. Ed. Papyrus, 1990

Miranda, D. S. (Org.) - O Parque e a Arquitetura: uma proposta lúdica / Campinas, SP. Ed. Papyrus, 1996 (Coleção Fazer / Lazer)

Piaget, J. - Ensaio de lógica operatória / Porto Alegre, Ed. Globo; São Paulo, ed. USP, 1976

----- - A formação do símbolo na criança / Rio de Janeiro, Zahar Editores, 3ª ed., 1978

----- - A construção do real na criança / Rio de Janeiro, Zahar Editores, 2ª ed., 1975

Tani, Go (et al.) - Educação Física Escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista / São Paulo, Ed. USP, 1988

Vayer, Pierre - A criança diante do mundo / Trad. Maria Aparecida Pabst - Porto Alegre, Artes Médicas, 1982

REVISTA / PERIÓDICOS:

Alves, R.M. - Educação Ambiental: uma possibilidade de atuação para o professor de Educação Física / Monografia de graduação, FEF / Unicamp, 2000

Licere – Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação / EEF / UFMG. Volume 1, nº 1 – 1998.

Marcellino, N. C. - Capacitação de Animadores Sócio-Culturais / Apostila UNICAMP - Campinas, SP, 1997

Revista Sesc - A criança e o Espaço Lúdico / São Paulo, SP. Sesc, 1994

Sesc Itaquera – Tempo de viver. Espaço para todas as idades, São Paulo - 2001

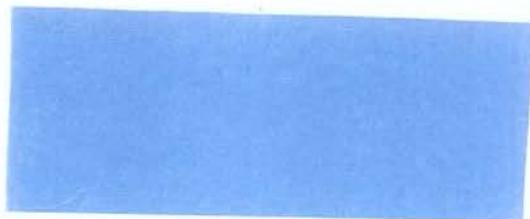
Cronograma de atividades

AÇÃO	CONTEÚDO	ATIVIDADES	DATA	HORÁRIO	PÚBLICO	FX ETÁRIA
P E R M A N E N T E	palestras ou "bate-papo", brincadeiras e jogos realizados em um período do dia, relacionado com o tema do parque.	Conversa sobre a selva/floresta - animais peçonhentos, selvagens, em extinção (no sentido de informar e/ou citar); alimentação venenosa e sadia; jogos cooperativos; reconhecimento do local; como se manipular uma bússola e "Caça ao tesouro" com planilha e orientação de bússola.	6ª feiras - Nos meses: Março Abril Maio Junho Agosto Setembro Outubro Novembro	Das 9h30 às 12h00 ou das 13h00 às 15h30 (tendo 2h30m total de duração).	escolares	4 a 6 anos / 7 a 9 anos / 10 a 12 anos
A P O I O	mini-cursos com atividades ligadas ao tema, porém podendo dar um aprofundamento maior sobre o mesmo. Dependendo do interesse da demanda, pode ser possível a mudança desse módulo para uma ação permanente.	Além das atividades da ação permanente, poderemos acrescentar informações mais específicas na conversa sobre a selva/floresta - animais peçonhentos, selvagens, em extinção; alimentação venenosa e sadia (informando a origem dos animais, sua história, o que fazem, para que servem, etc), apresentação de vídeo e cartazes; atividades manuais (oficinas) como origami de bichos, construção de bússola, maquete com massinha, desenhos, entre outros;	4ª e 6ª feiras - Nos meses: Janeiro Fevereiro Julho Dezembro	Das 9h30 às 12h00 ou das 13h00 às 15h30 (tendo 10 horas total de duração - 4 dias).	Usuário / Comerc. / Comunida de	4 a 6 anos / 7 a 9 anos / 10 a 12 anos

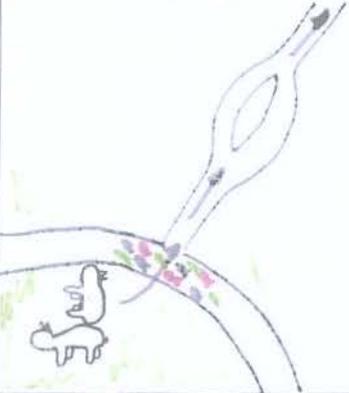
AÇÃO	CONTEÚDO	ATIVIDADES	DIA	HORÁRIO	PÚBLICO	EX ETÁRIA
I M P A C T O	eventos com programações sobre o tema, reunindo um grande número de interessados, com atividades estanques, campeonatos (do dia ou começado anteriormente com final no dia do evento), apresentações, entre outros.	Apresentação de painéis sobre o tema (fotos, textos, desenhos, pinturas, entre outros); grupos teatrais; vivência de rapel e parede de escalada; grande "caça ao tesouro" envolvendo todos os participantes, no espaço do SESC Itaquera; programa de auditório com questões relacionadas ao tema, entre outras.	A definir o dia	A definir (Provavelmente período integral)	Usuário / Comerc. / Comunidade / Escolares	Preferencialmente 4 a 6 anos / 7 a 9 anos / 10 a 12 anos

ROTEIRO DAS TRILHAS - 1ª Parte

PLANILHA	OBSERVAÇÃO
	<p>Pargada : Sede Social</p> <p>Realize sua 1ª tarefa e siga o roteiro.</p>
	
	<p>Procure o "Mau zero" no animal de nome:</p> <p>Alimento dos bônus (sem última letra)</p> <p>Instrumento utilizado na pesca: - - - - -</p>
<p>COORDENADA SUL</p>	

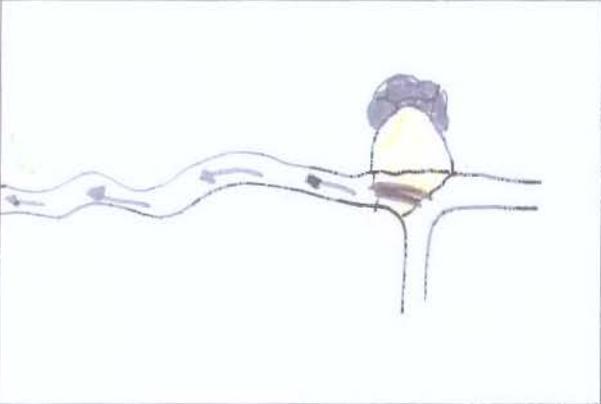
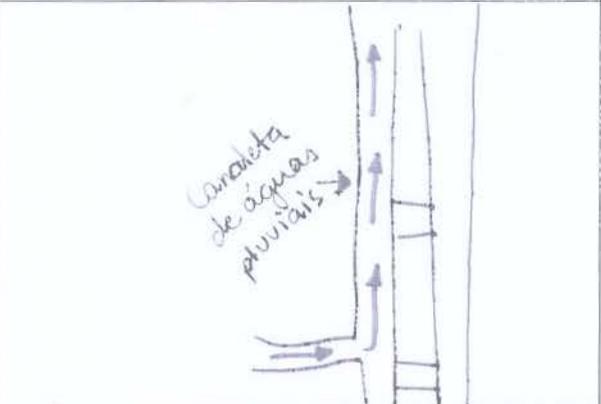


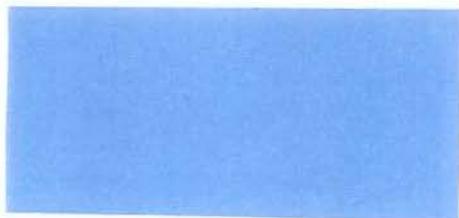
ROTEIRO DAS TRILHAS - 2ª Parte

PLANILHA	OBSERVAÇÃO
	<p>No cardume de peixes verde, cinza e vermelho, pegue a trilha.</p>
	<p>Cuidado trilha molhada</p>
	<p>Procure o "Marco Zero" na cascata e encontre a 3ª parte de sua trilha</p>
<p>COORDENADA LESTE</p>	

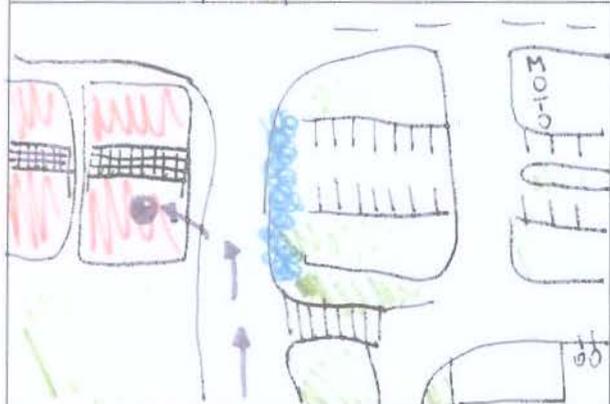
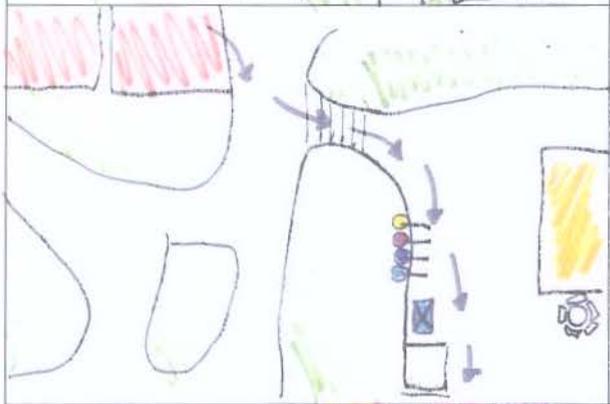
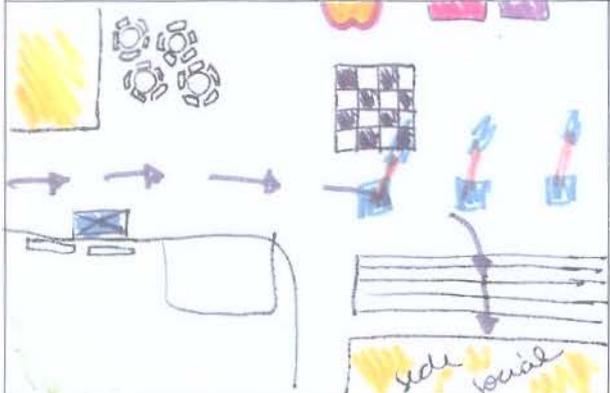


ROTEIRO DAS TRILHAS - 3ª Parte

PLANILHA	OBSERVAÇÃO
	
	
	
	



ROTEIRO DAS TRILHAS - Continuação

PLANILHA	OBSERVAÇÃO
	
	<p>● Cumpra a sua última e conquiste a parte fundamental da nossa orientação</p>
	
	<p>Volta para onde tudo começou !!</p>

CADERNO CULTURAL

(Tarefa para ser resolvida no decorrer da trilha)

Vocês da equipe **Amarela / Verde / Vermelha / Azul** têm um Super Desafio – O Caderno Cultural, composto de 15 itens que devem ser solucionados até o final da trilha.

A pontuação das questões está escrita na frente de cada uma delas.

Atenção e Boa Sorte!!!

1. Em que ano foi inaugurado o Sesc Itaquera ? (10 pontos)

Resp: _____

2. Escreva 10 provérbios (02 pontos cada)

Ex.: Mais vale um pássaro na mão, do que dois voando.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

03. Em quais anos o Brasil foi campeão mundial de futebol? (10 pontos)

Resp.: _____

04. Dê o coletivo dos itens abaixo: (2 pontos cada)

• elefante _____

• tubarão _____

• lobo _____

• cão _____

• camelo _____

05. Quais são os signos do zodíaco? (10 pontos)

Resp.: _____

06. Freddy Krueger é vilão de que filme? (10 pontos)

Resp.: _____

07. Qual o nome dos sete anões? (10 pontos)

Resp.: _____

08. O que é um ornitólogo? (10 pontos)

Resp.: _____

09. Qual as cores do arco-íris ? (10 pontos)

Resp.: _____

10. Que atriz famosa cantou Feliz Aniversário para um presidente? (10 pontos)

Resp.: _____

11. Oito carros, de marcas diferentes, estão dispostos lado a lado, para uma corrida. Estabeleça a ordem em que os carros se encontra, baseando-se nas seguintes informações: (20 pontos)

- a) O Ferrari está entre os carros vermelho e cinza.
- b) O carro cinza está à direita da Lotus.
- c) O Mc Laren é o segundo carro à esquerda do Ferrari e o primeiro à direita do carro azul.
- d) O Tyrrell não tem carro à sua direita e está logo depois do carro preto.
- e) O carro preto está entre o Tyrrell e o carro amarelo.
- f) O Shadow não tem carro à sua esquerda e está à esquerda do carro verde.
- g) À direita do carro verde esta o March.
- h) O Lotus é o segundo carro à direita do carro creme e o segundo à esquerda do carro marrom.
- i) O Lola é o segundo carro à esquerda da Benetton.

Resp.: _____

12. Qual o nome dos três parques temáticos do Sesc Itaquera ? (10 pontos)

Resp.: _____

13. Em que ponto cardinal nasce o sol? (10 pontos)

Resp.: _____

14. Dê o nome das capitais dos países abaixo: (02 pontos cada)

a) Índia _____

b) Colômbia _____

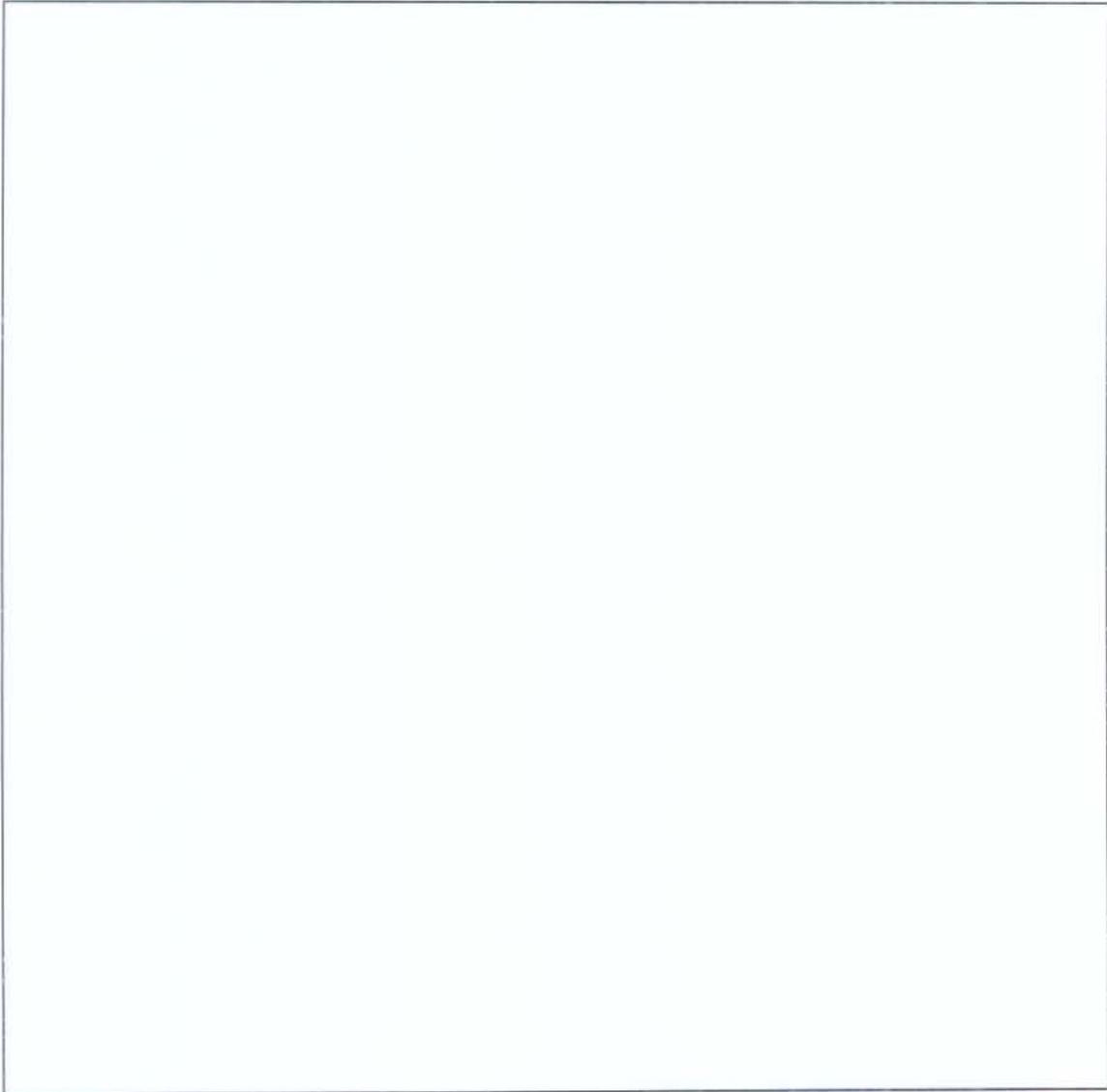
c) Noruega _____

d) Bolívia _____

e) Jamaica _____

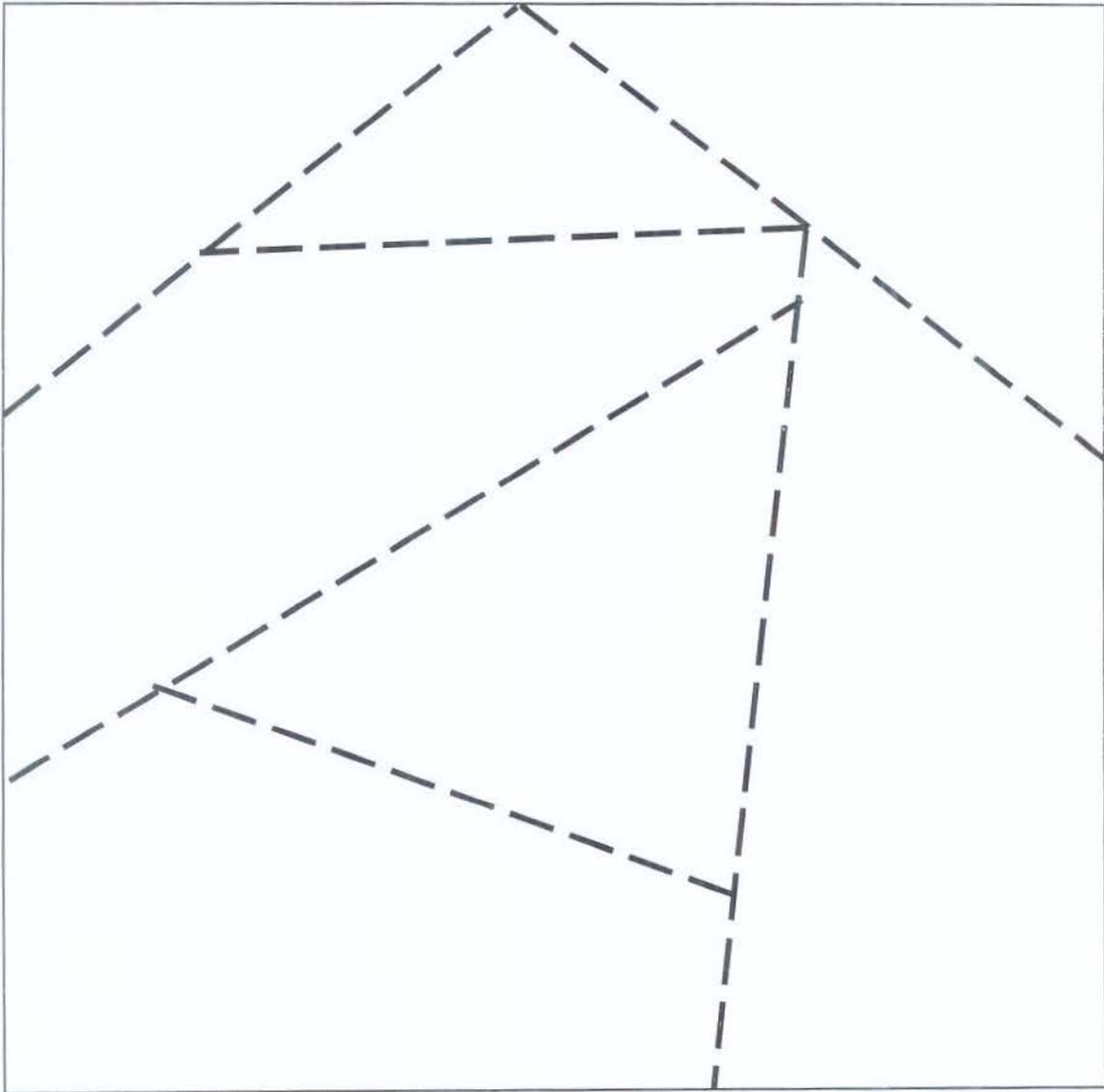
15. Faça um barquinho de dobradura, use a próxima folha em branco. (10 pontos)

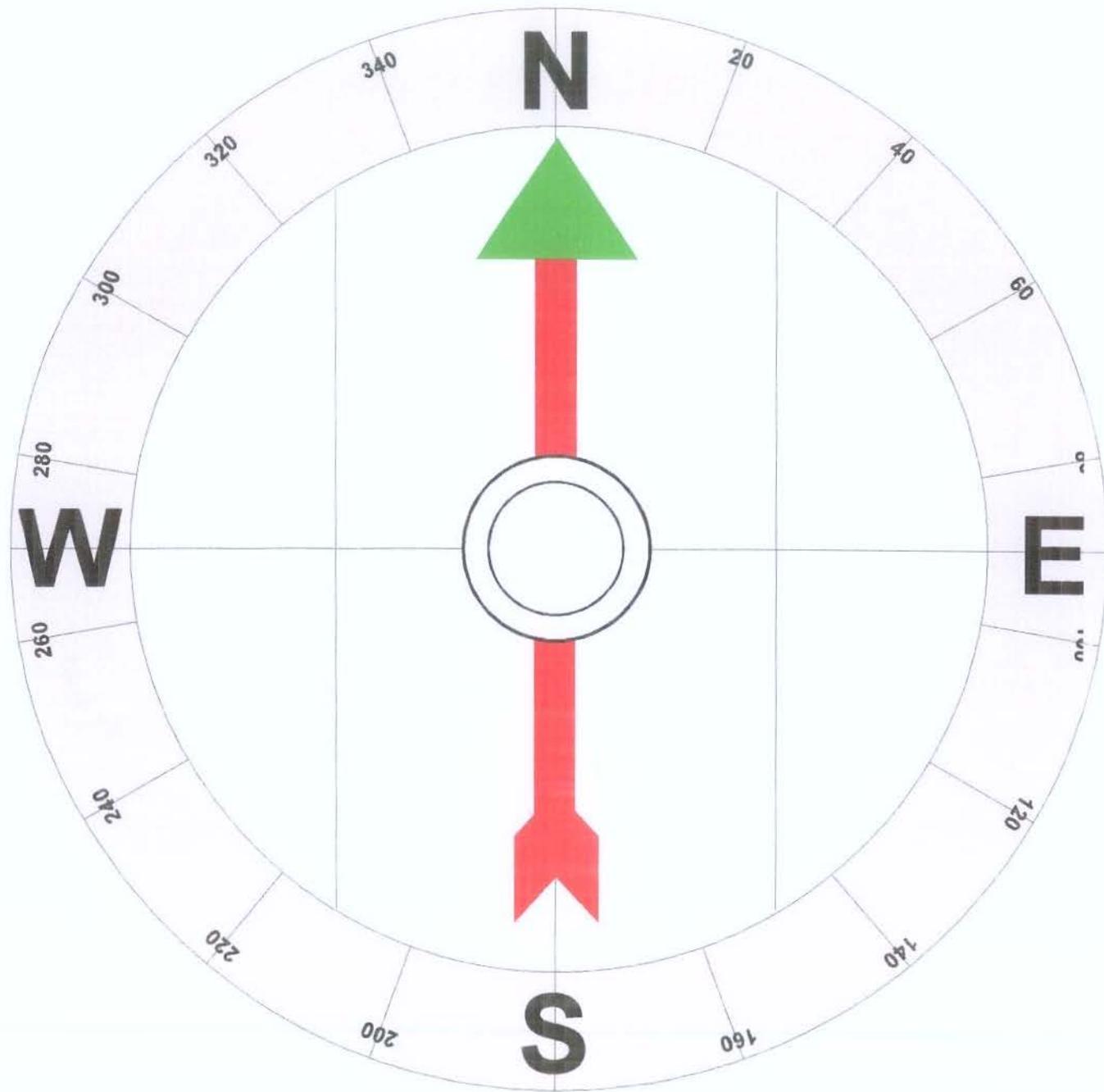
Cole o *tangran* no espaço abaixo:

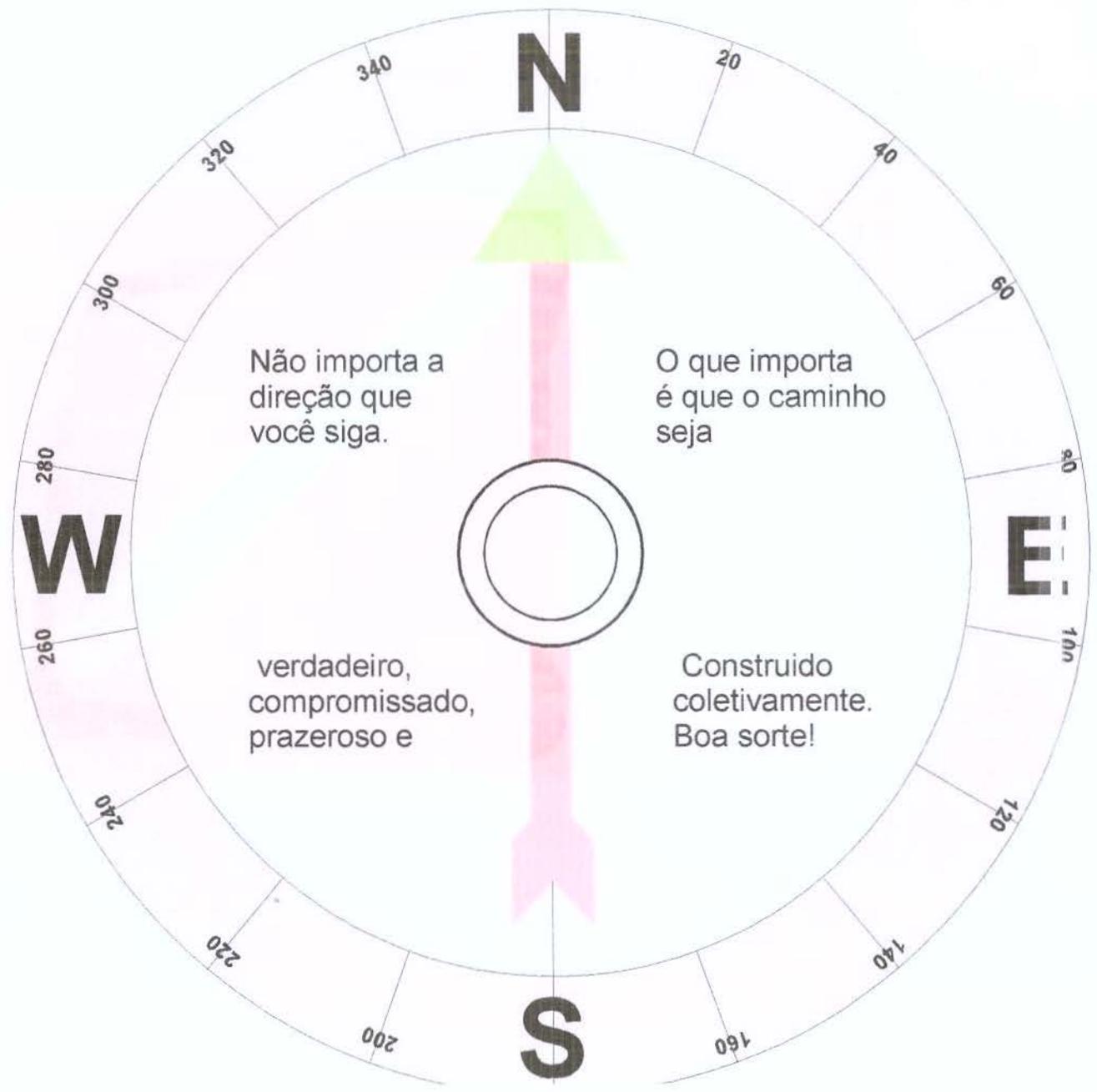


Desenho do *tangran* montado

(As peças eram entregues desmontadas e com um adesivo atrás)







Não importa a direção que você siga.

O que importa é que o caminho seja

verdadeiro, comprometido, prazeroso e

Construido coletivamente. Boa sorte!