

UFCD 4281

PROJETO DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL - IMPLEMENTAÇÃO -



Formadora: Diana Filipe Silva

FICHA TÉCNICA

Nome do Documento

Manual do Formando: UFCD 4281 – Projeto de Animação Sociocultural – Implementação

Data de Realização

Novembro 2013

Responsável pelo seu desenvolvimento

Diana Filipe Silva

Objetivos do Manual de Formação

Este manual de formação destina-se a acompanhar os formandos durante a lecionação da UFCD 4281 – Projeto de Animação Sociocultural – Implementação. Constitui-se como um material de apoio à aprendizagem, contendo todos os tópicos a abordar na formação. Tem também o intuito de ser um instrumento de fácil uso e acesso, que possa ser usado após a formação, quando o público-alvo da formação pretenda pôr em prática projetos de animação sociocultural.

Condições de Utilização

O Manual é propriedade intelectual de quem o concebeu, pelo que não é autorizada a sua reprodução total ou parcial, para outros fins que não sejam os de aprendizagem definidos pela UFCD. Sendo uma ferramenta de trabalho e aprendizagem, pode e deve ser enriquecido com anotações e reflexões do seu utilizador, decorrentes da aprendizagem efetuada no contexto da formação.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL	5
A ORIGEM	5
O CONCEITO.....	9
OS TIPOS DE ASC E OS SEUS CONTEXTOS	12
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA INFÂNCIA	13
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA JUVENTUDE	14
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL E EDUCAÇÃO DE ADULTOS	15
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA 3ª IDADE	17
ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL, CONFLITO SOCIAL E MARGINALIZAÇÃO.....	18
PROJETOS DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL	20
CONCEITO DE PROJETO	20
CONCEÇÃO DE UM PROJETO	22
CONHECER E CARACTERIZAR O CONTEXTO DE INTERVENÇÃO.....	23
CONHECER E CARACTERIZAR O PÚBLICO-ALVO	24
DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES	27
FINALIDADE	27
OBJETIVOS.....	28
ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO – A SELEÇÃO DE MÉTODOS E TÉCNICAS	29
DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DO PROJETO	33
DEFINIÇÃO DOS RECURSOS NECESSÁRIOS, CUSTOS E FONTES DE FINANCIAMENTO	35
DIVULGAÇÃO DO PROJETO	36
AVALIAÇÃO DO PROJETO	36
NOTA FINAL	38
BIBLIOGRAFIA	39

INTRODUÇÃO

*“Seis sábios me ensinaram
Tudo quanto aprendi!
Seus nomes eram Como, Quando, Onde, O quê, Quem e Porquê,
E os seus ensinamentos nunca mais esqueci”*

Autor desconhecido

A metodologia de trabalho por projeto é frequentemente usada no âmbito da Animação Sociocultural. O projeto é efetivamente um instrumento útil de intervenção comunitária, que facilita o trabalho do animador ao reunir no mesmo documento todo o plano de ação pretendido e as “medidas” ou atividades necessárias para alcançar determinado objetivo.

Assim, nesta Unidade de Formação de Curta Duração, pretendemos abordar vários tópicos que vão permitir aos formandos o uso adequado desta ferramenta, quer seja no seu quotidiano profissional, quer seja no quotidiano pessoal.

Faremos uma pequena introdução ao tema apresentando abordando brevemente a animação sociocultural (o que é, de onde surge e com que objetivos e em que contextos) para depois passarmos efetivamente ao tópico principal: o projeto. Neste ponto, abordaremos os seus fundamentos, etapas, metodologias, técnicas, recursos necessários, entre outros.

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

“A Animação não é o que se faz, mas a forma como se faz!”
 Autor desconhecido

A ORIGEM

A origem da Animação Sociocultural (ASC) é difícil de localizar no tempo. Vários autores defendem perspetivas diferentes.

Há um grupo de autores que defende a ASC como sendo tão antiga como o próprio homem, fazendo-a remontar à época da Antiguidade Clássica (Grécia e Roma Antiga). Nesta época (sensivelmente, entre o século XIV A.C. e o ano 1 [nascimento de Cristo]), a Grécia já organizava a disputa dos jogos olímpicos, que embora fosse destinada apenas às elites, permitia a reunião de pessoas em volta de um ou mais desportos. O próprio teatro é uma criação grega, contemporânea dos jogos olímpicos, elaborada com o objetivo de educar as pessoas e as pôr a refletir sobre os assuntos que abordavam. Por seu turno, os romanos, embora, ao contrário dos gregos, não tivessem uma grande consciência cultural, praticavam também várias atividades que podemos considerar do âmbito da animação, como por exemplo o circo romano ou coliseu romano (ligados à guerra) e também a comemoração de datas importantes (feriados).

Um outro grupo de autores defende o surgimento da animação nos finais do século XVIII e inícios do século XIX, com a Revolução Industrial, pelas inovações sociais e laborais que a mesma trouxe. A Revolução Industrial trouxe o êxodo rural para as cidades, o que fez surgir os primeiros jardins-de-infância, decorrentes de alguma emancipação da mulher que agora começa a trabalhar nas fábricas. Na mesma linha, trouxe direitos sociais aos trabalhadores, como a limitação do nº de horas de trabalho por dia e um dia de

descanso semanal, que fizeram surgir a necessidade de ocupação dos tempos livres.

Por fim, um terceiro grupo de autores defende a origem da ASC como realidade da segunda metade do século XX e como consequência da II Guerra Mundial, que provocou grandes êxodos rurais das populações para os centros urbanos, na tentativa de reconstrução dos países destruídos pela guerra. Neste contexto a ASC surge como forma de integração comunitária das populações deslocadas, bem como da necessidade de ocupação dos tempos livres das crianças, dos adultos inseridos na vida ativa e dos adultos classificados como idosos reformados (as primeiras agora veem as suas mães a trabalhar fora de casa [a II Guerra Mundial trouxe um número brutal de baixas do sexo masculino, por isso, em muitos casos, a mulher passou a ser o único sustento da casa]; os segundos passam a ter o direito social às férias laborais; e, por último, os idosos reformados [3ª idade: 65 – 80 anos e 4ª idade: dos 80 anos em diante] deixam de trabalhar não só por força da idade, como também por imposição legal, tendo agora muito tempo livre).

De uma forma geral, podemos verificar a evolução da ASC na Europa no seguinte quadro:



Ilustração 1 - Evolução comparativa da ASC na Europa
Adaptado de Correia (2012), citando Badesa (1995)

Em Portugal, a partir de 1960, a ASC começou a ter mais expressão como movimento social emancipatório de resposta a vários problemas sociais. Surge como forma de promover atividades destinadas a preencher criativamente o tempo livre, a combater a despersonalização verificada nos grandes centros urbanos e a facilitar a comunicação interpessoal, mediante a criação de espaços e momentos de encontro. Deste modo, surge também como resposta às necessidades de educação permanente, criando condições para que as pessoas se possam expressar, ter iniciativa e ainda demonstrar e desenvolver a sua criatividade.

Mais uma vez, não há consenso relativo a datas certas do “nascimento” da ASC. Assim, apresentamos um quadro síntese que mostra a evolução da ASC, em Portugal, na segunda metade do século XX, segundo a perspetiva de vários autores:

Autor	Origem da Animação	Enfoque	Quadro de Referências
Augusto Santos Silva	Finais dos anos 50 e princípios dos anos 60	Animação ligada a processos de alfabetização	Paulo Freire
Orlando Garcia	Anos 60	Movimentos sociais, sobretudo o movimento associativo e estudantil	A Animação ao serviço da consciencialização política
Esaú Dinis	Anos 60	A influência cristã através da encíclica <i>Mater Magistra</i> – <i>Populorum Progreium</i> ¹	A Animação assenta em três momentos: resistência, esperança e luta

¹ A Carta-Encíclica *Mater Magistra* – *Populorum Progreium*, escrita pelo papa João XXIII e publicada no terceiro ano do seu pontificado (15/05/1961), debate e orienta questões da doutrina social da Igreja face ao contexto histórico da altura (pós 2ª Guerra Mundial e início da Guerra Fria). Esta encíclica relembra que Jesus teve pena dos doentes e famintos, bem como recorda os mandamentos da caridade, reafirmando os ensinamentos da encíclica *Rerum Novarum* que defendem a intervenção do Estado em favor do bem comum, instituindo justiça e equidade nas relações laborais e defendendo a solidariedade e fraternidade cristã. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Mater_et_Magistra)

Luís Martins	Finais dos anos 60	Animação associada a métodos de alfabetização	Paulo Freire
Henrique Gomes Araújo	Emerge antes do 25 de Abril	Animação centrada na pessoa	Animação Educativa
Catarina Vaz Pinto	A Partir dos anos 70	A Animação centrada no produto artístico	Educação Estética

Tabela 1 - Síntese da Evolução da ASC em Portugal
(Fonte: adaptado de Lopes, (2008, p. 142).

O CONCEITO

Após falarmos sobre a origem da ASC, cabe agora abordarmos o conceito, ainda tão estranho e impreciso para muita gente.

Afinal, o que é a Animação Sociocultural?

O conceito de Animação deriva do latim:



Assim, a Animação visa dar ânimo, dar vida, motivação e dinamismo ao seu público-alvo. Compartilhando desta linha de pensamento, Badesa (1995) defende a existência de uma série de características que Animação Sociocultural deve apresentar:



Ilustração 2 - Características da ASC
(adaptado de Badesa, 1995)

Decorrente desta perspetiva de Badesa, podemos entender a animação como uma forma de motivar, de catalizar a participação do público que pretendemos atingir, assegurando a promoção tanto de valores, como de uma perspetiva de pertença, transformando as práticas sociais do público em momentos de aprendizagem e estímulo, que o torna agente do seu próprio desenvolvimento. Ao tornar as pessoas agentes do seu próprio desenvolvimento, a ASC permite que cada um tome consciência de si próprio como autor da sua vida e como contribuidor para a vida da comunidade onde se encontra inserido, potenciando o desenvolvimento individual e coletivo.

A ASC constitui-se, assim, como uma metodologia de trabalho comunitário, ao incrementar o envolvimento de todos os membros da comunidade e propiciando a evolução da própria comunidade (enquanto unidade coletiva) a todos os níveis.

É seguindo esta linha de pensamento que a UNESCO, citada por Serapicos (2011), define a ASC como conjunto de práticas sociais que têm como finalidade estimular a iniciativa, bem como a participação das comunidades no processo do seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sociopolítica em que estão integrados. Por sua vez, Ander-Egg (2001, p.100) define a animação como “um conjunto de técnicas sociais que, baseada numa pedagogia participativa, têm por finalidade promover práticas e atividades voluntárias que, com a participação ativa das pessoas, se desenvolvem no seio de um determinado grupo ou comunidade e se manifestam nos diferentes âmbitos das atividades socioculturais que procuram o desenvolvimento da qualidade de vida”². Já Araújo, citado por Lopes (2008, p.141), define ASC como “(...) a (...) não (...) manipulação, (...) [como] um trabalho directo com as pessoas a partir da acção e não de discursos em

² Citação original: “Un conjunto de técnicas sociales que, basadas en una pedagogía participativa, tiene por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias que con la participación activa de la gente, se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada, y se manifiestan en los diferentes ámbito de las actividades socioculturales que procuran el desarrollo de la calidad de vida” (Ander-Egg, 2001, p.100). Nota: tradução livre.

abstracto. A Animação Sociocultural é um acto na liberdade que leva as pessoas a fazerem uma caminhada para poderem evoluir de uma forma mais acelerada”.

Embora verifiquemos, através destas definições, a dificuldade de definir teoricamente o conceito de ASC, podemos igualmente aferir que as diferentes definições apontam sempre para o trabalho com as pessoas de forma a torná-las mais autónomas e participativas dentro dos grupos e/ou comunidades onde estão inseridas. Assim, de uma forma genérica, podemos definir a ASC como uma metodologia de intervenção social que atua junto das pessoas, nos seus variados grupos sociais, com o intuito de potenciar a sua participação e autonomia na resolução dos seus problemas, aplicada por técnicos competentes, pois, como nos diz Ander-Egg (2000, p.78) “(...) a Animação Sociocultural trata de superar e vencer atitudes de apatia e fatalismo em relação ao esforço por «aprender durante toda a vida» que é o substancial da educação permanente”.

Decorrente de tudo o que já aqui foi referido, podemos afirmar que a ASC assenta em quatro princípios básicos, que pretendem qualificar o tipo de relação do animador ou das práticas de animação com os seus destinatários:

▶ ACOLHIMENTO

- É a base de sustentação de todo o percurso percorrido pelo animador e pelo grupo. Um bom acolhimento potencia um maior ambiente, maior interação, participação e confiança.

▶ INTERESSES

- Este ponto está relacionado com a negociação de interesses, com as motivações, necessidades e expectativas. É através da negociação desses interesses que a pessoa aprende e fica motivada não só a participar, como também a refletir sobre as suas experiências.

▶ COMPLEXIDADE

- Relaciona-se com a compreensão e enquadramento da pessoa no contexto sociocultural. Este enquadramento abre caminhos para que a pessoa possa encontrar outras formas de vida

▶ LIBERDADE

- As atividades de ASC devem potenciar a liberdade de cada um para participar e ter o à-vontade necessário.

OS TIPOS DE ASC E OS SEUS CONTEXTOS

A Animação Sociocultural tem um campo muito vasto de intervenção. Como vimos no ponto anterior, a ASC é uma metodologia de intervenção social que pretende abranger um público-alvo alargado, isto é, um público-alvo que abarque todas as faixas etárias. Neste sentido, podemos falar em vários tipos de animação que, por se dirigirem a um âmbito ou público mais específico, permitem um enquadramento teórico e prático mais ajustado à realidade:

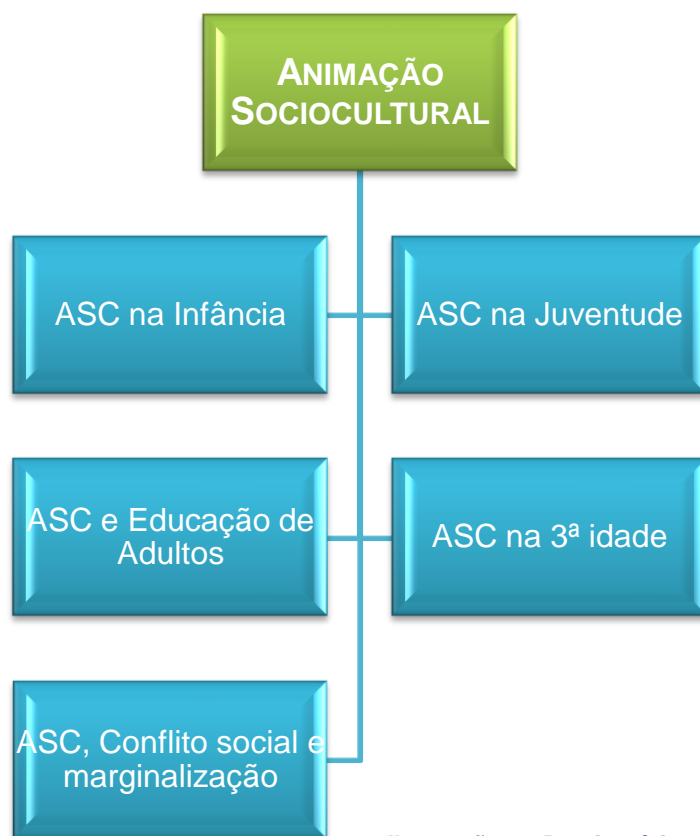


Ilustração 3 - Destinatários e âmbitos da ASC

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA INFÂNCIA

A ASC na infância, como o próprio nome diz, define o seu público-alvo tendo como critério base a idade, isto é, pretende alcançar as crianças como alvo da sua intervenção.

As atividades de ASC infantil, por norma, ocupam ou têm como objetivo primordial ocupar os tempos livres da criança. Todavia, embora sejam também atividades educativas, como forma de distinção, em vez de nos referirmos às atividades de ASC infantil como práticas educativas, referir-nos-emos a elas como atividades de ócio infantil (Sastre in Trilla [coord.], 2004).

O ócio é uma forma de utilizar os tempos livres que frisa o valor da liberdade em relação à necessidade e promove o prazer da pessoa na realização das atividades. Assim, o fulcral não é a atividade em si, mas a atitude do individuo enquanto a realiza.

Desta forma, a ASC infantil procura aproveitar o potencial educativo do ócio para criar processos de desenvolvimento pessoal e social. “A diversão pode ser, para a animação infantil, um instrumento, mas é, sobretudo, um fim. (...) Esta animação terá como objectivo principal possibilitar que a criança possa brincar e que o faça em condições que permitam o seu desenvolvimento individual e grupal” (Sastre in Trilla [coord.], 2004, p. 211).

As atividades de ASC infantil estão intimamente ligadas a contextos como:

- * Atividades extraescolares (atividades de refeitório, colónias de férias, semanas culturais...)
- * Atividades e recursos de carácter cultural (atividades de animação infantil em museus, fundações culturais, bibliotecas...)
- * Instituições educativas especializadas que ofereçam atividades de educação nos tempos livres (clubes desportivos, grupos de teatro infantil, corais infantis, aulas de expressão, aulas de dança...)
- * Atividades de educação ambiental (atividades agrícolas em que se toma contacto com a agricultura, o cuidado a ter com os

alimentos e com os animais; atividades na natureza que pretendem aproximar as crianças do meio natural com passeios, experiências...; passeios de educação ambiental com percursos urbanos ou naturais ou mistos com o intuito de conhecer os aspetos distintos do meio ambiente...)

* Entre outros.

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA JUVENTUDE

Falar de ASC na juventude é falar de um conceito em constante mutação. O conceito de juventude, tradicionalmente considerada até cerca dos 20 anos, tem-se expandido e atualmente parece ir até aos 30 ou mais anos. A emancipação e a independência tidos como critério de acesso à maturidade e a tendência dos adultos para se considerarem eternamente jovens tem transformado a juventude num conceito impreciso.

Não obstante, embora a juventude seja, fundamentalmente, uma condição de transição cujas idades de início e fim não podem ser precisadas de maneira universal, consideraremos como jovens todos quantos estejam na faixa etária dos 13 aos 25 anos.

Este grupo-alvo apresenta várias especificidades a que é preciso dar atenção. A transição da infância para a vida adulta não é um processo fácil, passando o jovem, invariavelmente, por situações de dificuldade ou conflito. Assim, é necessário que o Animador tenha em linha de conta os espaços vitais do jovem (os âmbitos e atividades que constituem o quotidiano de cada um e que vão permitir uma socialização não conflituosa e acumulação de vivências e experiências essenciais para o seu futuro como adulto. Ex.: relações familiares, atividades educativas formais e informais, as relações entre iguais [amizade, sexualidade e amor, associativismo...], atividades laborais, conceção do futuro, os tempos livres, a construção de si mesmo...; os territórios (os lugares onde

estão e passam tempo, como por exemplo instituições escolares, lugares para passear [ruas, parques, ...], lugares para ficar [bares, centros cívicos, cafés...], lugares de passagem [discotecas, espaços de concertos...], lugares para fazer qualquer coisa [locais de ensaio, aulas de arte...] lugares para se interrelacionarem [sedes associativas...], entre outros); e, por fim, as entidades que se referem aos serviços, às áreas de administração, de informação ou estimulação sociocultural, a partir das quais vamos atuar.

O que é mais essencial que se retenha é que o animador, ao atender os jovens, deve ser:

- * Fundamento e ponte para a educação na escola (deve ser mediador, no sentido da resolução de potenciais conflitos, bem como de outros problemas sociais que surjam na escola);
- * Estimulador de dinâmicas juvenis (deve estimular a participação, mantendo sempre uma postura respeitadora, sem fazer imposições);
- * Orientador, assessor, tutor de espaços informativos (deve orientar os jovens na procura de informação e ações que se adequem aos seus objetivos e necessidades);
- * Agente de dinamização comunitária dos jovens (especialista em vários recursos, incentivador das práticas que promovam integração na comunidade um desenvolvimentos holístico dos jovens, criador de novas formas positivas de estar e de relacionamento com os jovens).

(adaptado de Artiaga in Trilla (coord), 2004, pp.228-229)

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL E EDUCAÇÃO DE ADULTOS

Embora estejamos mais familiarizados com os termos de animação infantil e animação na terceira idade ou sénior, a ASC também representa um papel muito importante na Educação de Adultos.

Ao longo dos tempos, principalmente a partir da segunda metade do século XX, a educação de adultos passou a ser olhada com outros olhos. Até

aí, a educação escolar praticada na infância e juventude era tida como toda a educação necessária ao indivíduo, que, ao entrar na idade adulta, cessava qualquer necessidade de aprender ou preparar-se. Assim, quando começou a surgir a educação de adultos, a mesma era maioritariamente vista e praticada como uma mera extensão da escola ao mundo dos adultos. A Recomendação de Nairobi, de 1976, publicada pela UNESCO, vem, fruto já de algum debate e conferências realizadas neste campo de ação, definir o âmbito da educação de adultos, bem como os seus objetivos, estratégias, conteúdos, métodos, estruturas e formação dos que nela intervêm. É nesta recomendação que surge, pela primeira vez, o termo educação permanente, que aponta para a educação como um processo que decorre ao longo de toda a vida e da qual a educação de adultos é apenas uma fase.

É esta visão da educação que concebe o Homem como agente da sua própria educação. O Homem constrói-se na vida quotidiana “através de uma inter-relação pela qual homem e mundo se modificam e co-constroem mutuamente” (Antunes, 2001, p. 54). Isto quer dizer que o processo de desenvolvimento do adulto se efetua no seio das suas relações com os outros e na sua “vivência sociocomunitária”. Esboça-se, assim, uma conceção de educação que conjectura a existência de um projeto comunitário, onde todos aprendem e ensinam, educam e são educados (Antunes, 2001).

É precisamente neste sentido que a ASC intervém na educação de adultos, pois constitui-se como meio potenciador de vivências socioculturais diversificadas e de integração na comunidade, bem como estímulo à educação permanente, auxiliando os indivíduos na determinação das suas necessidades e na procura das soluções adequadas, potenciando a sua autonomia na resolução de problemas.

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL NA 3ª IDADE

A terceira idade é um grupo coletivo que possui características muito específicas: idade, aposentação do trabalho, diferentes situações de convivência (viuvez, solidão, em casal...), situações de saúde geral e condições físicas muito diferentes, residência de acordo com situações muito particulares (habitação própria, com familiares, instituições específicas), grande disponibilidade de tempos livres. Assim, os objetivos gerais da animação sociocultural para a terceira idade são essencialmente:

- * Facultar a realização pessoal, a compreensão do meio envolvente e a participação na vida comunitária;
- * Integração na sociedade, valorizando a sua voz e as suas opiniões;
- * Estimular a formação e a educação permanente;
- * Possibilitar a perceção da cultura e vivências culturais diversificadas;
- * Adequar a partilha de conhecimentos de forma flexível, enriquecedora e afável;
- * Estimular a reflexão e discussão crítica;
- * Desenvolver mentalidades de abertura a outros grupos etários;
- * Promover novos meios e posturas para apreciar a vida plenamente.

Neste campo, a ASC pode intervir através de variados recursos, como por exemplo as intervenções socio-ocupacionais em lares, centros de dia, centros de convívio, em contexto de apoio domiciliário, com o intuito de conservar capacidades nos idosos, mas também de os estimular a novas práticas sociais, formativas, culturais e físicas, potenciando um envelhecimento ativo, gerador de bem-estar e realização pessoal.

Todavia, nem só do contexto institucional de apoio à velhice vive a ASC, uma vez que pode realizar a sua intervenção através de parcerias com outras instituições como câmaras municipais, juntas de freguesia, museus, bibliotecas, entre outros espaços. Um outro exemplo da sua intervenção é o caso das Universidades Sénior que levam de volta os idosos a situações de

aprendizagens mais formais, mas que despertam interesse por responderem a outras necessidades pessoais dos mesmos, que muitas vezes não puderam ser satisfeitas noutras alturas da vida e encontram agora resposta adequada à sua resolução.

ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL, CONFLITO SOCIAL E MARGINALIZAÇÃO

Numa sociedade em constante mutação, nem sempre é fácil adaptarmos e reagirmos às diferentes situações com que nos vamos deparando no nosso quotidiano. Num contexto particularmente crítico no que respeita à crise económica, temos assistido a mudanças sociais dramáticas, nada fáceis de assimilar e vivenciar. Alterações profundas a nível laboral derivadas da aplicação de mais tecnologias de ponta na produção, a perda do emprego e das redes de apoio social (sejam elas familiares, comunidades de vizinhos, comunidade de profissionais, entre outras), a desvalorização e debilitação da cultura popular das zonas habitacionais, a solidariedade que é vista como função do Estado (que deve resolver todo e qualquer problema das populações, não havendo uma responsabilização das próprias na gestão dos seus recursos) levam a que as pessoas apresentem elevados níveis de desmotivação e sentimentos de impotência quanto ao que podem fazer, que por sua vez levam a uma grande frustração nas expetativas e sentido de existência.

Decorrente do que foi dito anteriormente, podemos então afirmar que há três fatores que podem levar à exclusão social:

- * A dificuldade de acesso a bens económicos;
- * A deficiência das redes de apoio social; e,
- * A debilitação dos recursos pessoais.

É precisamente aqui que a ASC intervém, atuando na e com a comunidade local, ajudando na gestão dos seus recursos, coordenando ações entre os vários agentes comunitários (desde o Estado às instituições e

indivíduos da comunidade). O trabalho preventivo da exclusão social, ou, no pior caso, de reinserção social na comunidade passa sempre pela articulação entre membros da comunidade e destes com as variadas instituições e órgãos de apoio.

A ASC, enquanto estratégia de intervenção comunitária, promove a motivação e participação das pessoas, responsabilizando a população pelas suas necessidades e respetiva resolução através de processos de consciencialização, bem como favorecendo a criação cultural. A ASC escusa-se a uma metodologia assistencialista, optando por uma abordagem focada na autonomização das pessoas e comunidades para a resolução dos seus próprios problemas. Desta forma, através da intervenção comunitária, a ASC tenta quebrar tabus e preconceitos, intervindo com públicos em risco de exclusão ou já mesmo em situação de exclusão social, qualquer que seja o seu problema, género, idade, ocupação, nomeadamente, idosos, presos, toxicodependentes, deficientes psíquicos e físicos, minorias étnicas e menores em risco, entre outros.

PROJETOS DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL

“Nunca digas às pessoas como fazer as coisas. Diz-lhes o que deve ser feito e elas surpreender-te-ão com a sua engenhosidade”

George Patton

CONCEITO DE PROJETO

Em toda a ação social concertada deve haver um planeamento rigoroso do que se pretende fazer, bem como uma explicitação da finalidade que pretendemos alcançar com as nossas ações, pois temos de ter presente que, essencialmente, as nossas ações só terão o resultado pretendido se forem significativas para o público-alvo.

Neste sentido, “Um projecto é a expressão de um desejo, de uma vontade, de uma intenção, mas é também a expressão de uma necessidade, de uma situação à qual se pretende responder.” (Guerra, 2002, p. 126). Seguindo esta linha de pensamento, Serrano (2008) diz-nos que o projeto, no geral, é um plano de trabalho com carácter de proposta que consubstancia os elementos necessários para atingir os objetivos pretendidos. Esta mesma autora introduz ainda o conceito de “Projeto Social”, que deveria contemplar as necessidades básicas do indivíduo, definidas pelos organismos internacionais como saúde, educação, emprego e habitação. Não obstante, são também reconhecidas outras necessidades importantes do ser humano: a dignidade, autoestima, reconhecimento, segurança, consideração, capacidade de encontrar um sentido para a vida e mundo que nos rodeia, bem como outras necessidades culturais que, como nos diz Ander-Egg (1989) citado por Serrano (2008), envolvem os processos de autorrealização e expressão criativa e que

favorecem a aquisição de conhecimentos e desenvolvimento do uso crítico ilustrado da razão, que os projetos também deveriam considerar.

Deste modo, já que “a elaboração de um projecto consiste essencialmente em organizar um conjunto de acções e actividades a realizar que implicam o uso e aplicação de recursos humanos, financeiros e técnicos, numa determinada área ou sector, com o fim de alcançar certas metas ou objetivos” (Ander-Egg, 1989, citado por Serrano, 2008, p.19), implica sempre:

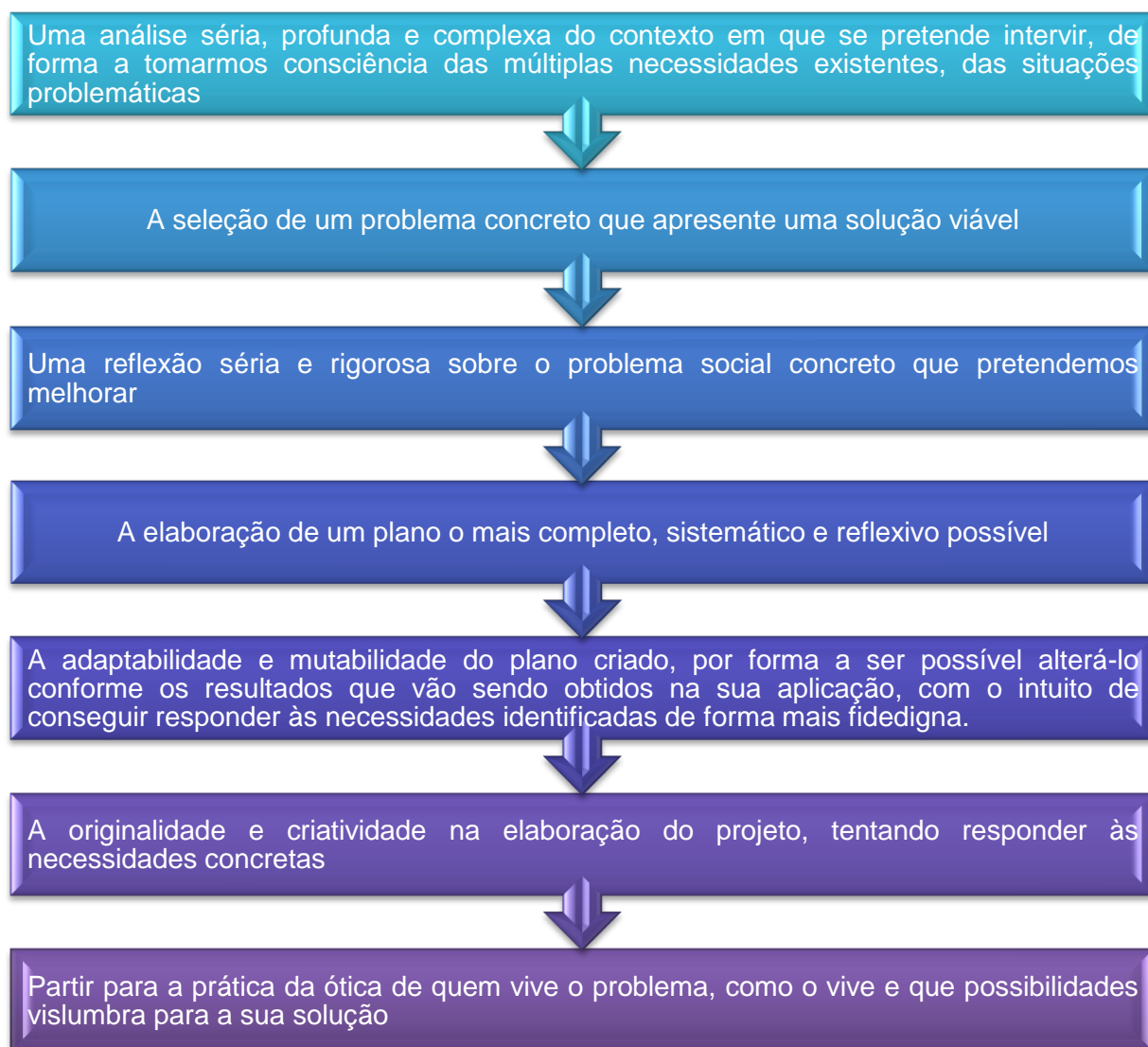


Ilustração 4 - Tarefas necessárias à elaboração de um projeto

Antes de passarmos ao próximo ponto, é pertinente referir que o projeto divide-se, essencialmente, em 3 etapas:

- * **Sensibilização:** por norma corresponde ao período de integração na instituição, durante o qual se procede à recolha de informações para elaboração da caracterização do contexto e instituição, da população-alvo, bem como do diagnóstico de necessidades. Estabelece-se o primeiro contacto com o nosso público-alvo, tentando sensibilizá-lo e motivá-lo a participar. É também o período de delineação do projeto em si e das atividades que o mesmo abrangerá.
- * **Implementação:** corresponde ao período em que as atividades definidas no projeto estão a ser aplicadas em contexto.
- * **Avaliação:** esta etapa é transversal ao projeto. Começa logo no início quando fazemos uma avaliação diagnóstica (ou diagnóstico de necessidades) do contexto onde nos vamos inserir e continua durante a implementação do projeto, permitindo aplicar uma avaliação contínua que, por seu turno, nos auxilia a ir adaptando o nosso projeto consoante os resultados que vamos obtendo. É também a fase final do projeto, já que é imperativo fazer um balanço final dos resultados obtidos que nos permita avaliar se os nossos objetivos iniciais foram cumpridos.

CONCEÇÃO DE UM PROJETO

Segundo Isabel Guerra, no nosso dia-a-dia utilizamos, inúmeras vezes, as etapas de construção de projetos, embora de forma pouco ou nada consciente. Evidentemente, no mundo profissional, o projeto é mais elaborado. No entanto, a metodologia do projeto pode ser utilizada nas mais variadas

situações, devido ao facto de que se define “como uma forma racional de organização e uma sequência de tarefas tendo em conta a concretização de objectivos expressamente assumidos” (Guerra, 2002, p. 128).

Assim sendo, é pertinente questionarmo-nos como começa o trabalho do animador ao desenvolver um projeto?

O primeiro passo que o animador tem de cumprir é fazer uma caracterização do contexto em que pretende trabalhar.

CONHECER E CARACTERIZAR O CONTEXTO DE INTERVENÇÃO

Caracterizar o contexto em que se vai intervir significa recolher todos os dados necessários para conhecer a instituição e o contexto onde a mesma se insere, com o intuito de fazer o diagnóstico de necessidades, de que falaremos mais à frente.

Conhecer o meio envolvente da instituição traduz-se no:

- * *Conhecimento geográfico-económico* (delimita-se o espaço ocupado pela instituição, onde está inserida, espaços de referência, entre outras...)
- * *Caracterização dos espaços urbanos e naturais*
- * *Caracterização demográfica* (escalões etários da população, sexo, taxa de natalidade, média de rendimentos, existência ou não de desemprego, maiores produções a nível industrial)
- * *Caracterização do contexto social* (nível de saúde [doenças predominantes, taxa de mortalidade, condições sanitárias]; nível de educação [taxa de alfabetização e distribuição etária, níveis de literacia, taxa de abandono escolar, oferta ao nível da educação de adultos, etc.])
- * *Caracterização do contexto cultural* (investigar as tradições e atos culturais daquela comunidade, conhecer o património e recursos

culturais, bem como as organizações comunitárias de interesse ou tendência cultural (ex. associações, grupos com apetências culturais).

Para além do conhecimento do contexto sociocultural onde se pretende intervir, é igualmente importante conhecer bem a instituição aonde a intervenção irá decorrer. Neste ponto convém conhecer:

- * O historial da instituição;
- * O tipo de valências que tem ao dispor dos seus utentes;
- * Os utentes preferenciais;
- * O seu organigrama;
- * Os seus equipamentos e recursos disponíveis (humanos e materiais);
- * O projeto pedagógico;
- * As atividades que costuma desenvolver.

Estas informações podem ser obtidas junto das instituições, quer através da informação disponibilizada *online* ou em panfletos e outros materiais, quer através da consulta da documentação pertinente da instituição, assim como de entrevistas ou conversas informais com os responsáveis das mesmas.

CONHECER E CARACTERIZAR O PÚBLICO-ALVO

Conhecendo já o contexto envolvente e a instituição, é importante conhecer o público com quem se vai trabalhar.

Quando inseridos numa instituição com valências específicas, por exemplo: um ATL, um centro de dia para idosos, um centro comunitário destinado aos jovens, é-nos fácil definir quem é o público-alvo com quem iremos trabalhar. Não obstante, se a instituição tiver um grupo-alvo abstrato essa tarefa é-nos dificultada. Daí que, tal como referido anteriormente, seja necessário conhecer o(s) público(s)-alvo preferencial(ais) dessas instituições. Como exemplo específico, abordemos o caso do Museu Arqueológico da

Citânia de Sanfins, localizado na freguesia de Sanfins de Ferreira, no concelho de Paços de Ferreira. Sendo um museu arqueológico e tendo como ponto de referência um monumento cultural importante para o turismo da região, poderemos dizer que terá como público preferencial os turistas que visitam a região e que provavelmente serão adultos. Assim, as atividades a desenvolver deveriam ser concebidas e pensadas para adultos, tendo também algumas atividades destinadas a crianças, devido à probabilidade de que parte dos adultos tenha já filhos. Da mesma forma, sendo um centro de arte e cultura histórica, o museu poderia também direccionar a sua ação para as escolas concelhias e extra-concelhias. Neste caso, as atividades a realizar teriam de estar adaptadas ao público escolar, com idades compreendidas entre os 6 e os 18 anos, e aos objetivos pretendidos pelas escolas.

Desta forma, conforme sejamos capazes de identificar com precisão ou não o nosso público-alvo, as ações que podemos tomar de forma a conhecê-lo e às suas expectativas são diferentes.

Caso seja possível identificar o grupo-alvo, por exemplo, 30 idosos do centro de dia X, podemos recorrer a várias técnicas para conhecer o nosso público, tais como:

Conversas informais com o público

Conversas informais com a equipa técnica (auxiliares, diretor(a), assistente social, entre outros que trabalhem diretamente com o público)

Observação direta participante ou não participante de atividades realizadas pelo público-alvo na instituição

Aplicação de inquéritos por questionário

Através destas técnicas, conseguiremos reunir um leque variado de informações importantes para a nossa intervenção.

As conversas informais com a equipa técnica permitem uma melhor perceção do modo de funcionamento da instituição e das relações e interações que os vários técnicos estabelecem com os utentes, bem como das potenciais características individualizadoras de cada utente que sejam mais proeminentes ou a que deva ser dada especial atenção. Paralelamente, estas conversas com a equipa técnica permitem saber quais são os problemas e necessidades dos utentes que a mesma sente como mais prementes. Esta informação é bastante importante, pois auxiliará no momento de elaboração do diagnóstico de necessidades.

Por outro lado, as conversas informais com os utentes, assim como a observação direta participante (quando o animador participe nas atividades que esteja a observar) ou não participante (quando o animador observe “de fora” as atividades, isto é, sem participar e dar a entender a sua presença enquanto observador), permitem uma perceção direta dos tipos de relacionamento estabelecidos pelo público-alvo entre si e com os outros técnicos da instituição e as características pessoais de cada um (quem são os mais ativos, os mais extrovertidos, os mais introvertidos, os líderes do grupo, entre outras).

Os inquéritos por questionário desempenham um papel igualmente importante. Se por um lado permitem a recolha de informação sociométrica (idade, estado civil, naturalidade, doenças, limitações, cuidados específicos...), por outro, também nos permitem auscultar o interesse do público acerca de vários temas e tipos de atividades diferentes. Por exemplo, através das conversas informais com o público e com a equipa técnica, pudemos perceber que aquele grupo estava pouco sensibilizado para os cuidados de saúde a ter e para a prevenção e tratamento de doenças como a diabetes, a hipertensão ou a hipercolesterolemia. Tendo esta informação, poderemos auscultar o interesse do público acerca de uma intervenção nesta área, aproveitando também para pedir sugestões de atividades que gostassem de realizar, bem como para sugerir outras, para melhor podermos orientar a nossa ação. Isto é especialmente importante, visto que uma intervenção na área da ASC significa ir ao encontro das necessidades, gostos e expetativas do nosso grupo-alvo e

não daquilo que o animador considera importante. Podemos ter um projeto excelente, contudo, se este não responder àquilo que o público sente como necessidade e interesse, não terá sucesso, pois as pessoas não estarão motivada para a participação, nem para tirar proveito do mesmo. E este é o mote para passarmos ao próximo ponto.

DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES

Estando na posse da caracterização do contexto e instituição, bem como da caracterização do público-alvo, estamos em condições de elaborar o diagnóstico de necessidades. Este é o ponto do nosso projeto em que vamos fundamentar a nossa ação, isto é, identificar as necessidades e interesses que justificam a pertinência da aplicação do nosso projeto.

Como já foi referido anteriormente, a caracterização do contexto e instituição permite identificar as potencialidades e as fragilidades do nosso contexto, que poderemos pôr ao nosso serviço durante a intervenção. Complementarmente, através das várias técnicas de caracterização do público-alvo, podemos identificar as necessidades sentidas, bem como estabelecer prioridades sobre quais as que carecem de uma intervenção mais urgente.

Um bom diagnóstico de necessidades é um ponto fulcral para a realização de qualquer projeto, sem ele não poderemos definir a finalidade e os objetivos.

FINALIDADE

Segundo Ander-Egg e Idáñez (1999), a finalidade de um projeto é, essencialmente, o impacte que se deseja alcançar, que pressupõe a realização dos objetivos para que se possa cumprir.

Deve ser formulada de forma clara, de forma a justificar o projeto e os seus objetivos, bem como deve ser única, isto é, deve haver preferencialmente uma só finalidade por projeto ou, então, deve ser acompanhada por outras finalidades compatíveis.

OBJETIVOS

No que concerne aos objetivos, Ander-Egg e Idáñez (1999) definem-nos como sendo a resposta à pergunta “para que se faz?”. Isto quer dizer que os objetivos constituem-se como “... os efeitos que se pretendem alcançar com a sua realização. Configuram-se como um elemento fundamental, visto que expressam os ganhos definidos que se esperam alcançar” (Ander-Egg & Idáñez, 1999, p. 38).

É por esta razão que a sua definição deve basear-se no diagnóstico de necessidades. A sua definição e explicitação claras são um ótimo ponto de partida para a conceção e implementação de um projeto.

Deixando este apontamento como nota, será igualmente útil fazer a distinção entre objetivos gerais e objetivos específicos.

Os objetivos gerais são os propósitos centrais do projeto.

Por seu turno, os objetivos específicos são especificações subsequentes que têm como propósito consolidar os objetivos gerais, sendo que, nalguns casos podem ser objetivos que derivam do facto de se alcançar o objetivo geral (Ander-Egg & Idáñez, 1999).

ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO – A SELEÇÃO DE MÉTODOS E TÉCNICAS

A seleção de métodos e técnicas é de grande relevância, uma vez que os mesmos podem definir o sucesso ou insucesso do projeto que pretendemos implementar.

Por norma, os projetos de ASC são subordinados ao paradigma da investigação-ação participativa, uma vez que, segundo Ander-Egg (1990), a mesma supõe uma simultaneidade no processo de conhecer e intervir, bem como a participação das pessoas envolvidas, por um lado no estudo e por outra na ação. O autor afirma ainda que, por ser investigação, constitui-se como um conjunto de procedimentos operacionais e técnicos para adquirir um conhecimento mais profundo e sistemático de um aspeto da realidade social, com o propósito de transformá-la e implica a população estudada como agente ativo do conhecimento da sua realidade. A utilização da investigação-ação participativa facilita aos envolvidos a aquisição dos conhecimentos necessários à atuação com o intuito de resolver alguns dos seus problemas, ou de satisfazer algumas das suas necessidades. Assim, pressupõe-se que haja uma relação de estreita cooperação entre a população-alvo e os investigadores, neste caso, o(s) animador(es), uma vez que desta forma se produz um cruzamento mais fértil e enriquecedor das experiências/vivências das pessoas e dos conhecimentos teórico-metodológicos do investigador (Ander-Egg, 1990). A investigação-ação participativa constitui-se, portanto, como forma de democratização do saber, pois promove o intercâmbio de conhecimentos entre as partes, bem como o desenvolvimento da capacidade de atuação das populações. Fomenta, desta maneira, a participação das pessoas, cria condições de fortalecimento das organizações de base e pressupõe um projeto político e um modelo de sociedade a que Ander-Egg (1990:33) apelida, em termos gerais, de “democrática e participativa”.

Tendo isto em conta, a investigação-ação define-se pelo seu objeto de estudo ser o que interessa a um grupo de pessoas ou a um coletivo. Não se

trata de estudar algo com interesse científico para o investigador, mas de tratar algo que preocupe e interesse o público-alvo, que envolva questões relativas à sua vida. A finalidade principal do estudo é a transformação da situação-problema, isto é, satisfazer uma necessidade, resolver um problema ou atender à demanda de algum interesse da comunidade onde se está a intervir. Tem de haver uma interação entre a investigação e a prática, que devem ser realizadas à luz da teoria e com a participação de todos os intervenientes, quer investigadores, quer beneficiários da intervenção. Assim, o público-alvo é o principal agente de mudança social, que será tanto mais viável quanto melhor for a compreensão da sua situação, das possibilidades de a alterar e das responsabilidades que isso comporta. Tudo isto supõe que sejam superadas todas as relações dicotómicas hierarquizadas e que sejam estabelecidas formas de comunicação entre iguais, isto é, que o investigador desempenhe um papel catalisador em relação ao público-alvo e que este último (na medida em que se envolve) deixe de ser objeto de conhecimento para transformar-se em sujeito conhecedor, estabelecendo os dois, investigador e sujeito, uma relação com o propósito de realizar trabalho em comum (Ander-Egg, 1990).

Percebe-se, assim, que a investigação-ação participativa implica um trabalho conjunto entre investigador e público-alvo, implica convergência de interesses e atuações, para que consigam levar a bom porto a investigação e intervenção.

É de salientar que este paradigma regula a ação da ASC, pois a mesma constitui-se como uma metodologia participativa, flexível e adaptativa a cada situação concreta. Esta adaptabilidade, em conjunto com o trabalho em equipa entre animador e público-alvo permite uma maior flexibilidade de atuação. Possibilita uma constante reavaliação da intervenção, que é crucial visto que o público é muito complexo e é necessário readaptarmo-nos rapidamente às situações, para que os resultados pretendidos sejam alcançados.

As técnicas de ASC são instrumentos e estratégias que permitem ao animador dinamizar o seu grupo-alvo, constituindo-se, deste modo, como ferramentas da dinamização grupal.

Ao nosso dispor temos um conjunto enorme de técnicas, pelo que a escolha do uso desta ou daquela técnica se deve basear nos objetivos que queremos atingir com determinada atividade.

Relativamente à dinamização grupal em si, temos à nossa disposição várias técnicas:

▶ Técnicas de Apresentação

- devem utilizar-se na fase inicial dos grupos, como forma de interconhecimento entre os diferentes intervenientes e como forma de diminuição da tensão derivada da falta de conhecimento dos outros elementos

▶ Técnicas de Conhecimento Grupal

- estão interligadas com as técnicas de apresentação, contudo, ao contrário das mesmas, centram-se no grupo, sendo exigido algum conhecimento entre os membros do grupo.

▶ Técnicas de Afirmação Grupal

- fazem com que o grupo tome consciência de si enquanto grupo e se afirme.

▶ Técnicas de Confiança Grupal

- põem à prova o amadurecimento do grupo e servem para analisar se o grupo está coeso e se sente como grupo.

▶ Técnicas de Comunicação Grupal

- visam facilitar a comunicação no interior do grupo

▶ Técnicas de Cooperação Grupal

- visam reforçar a união do grupo e permitem a orientação do grupo para o cumprimento dos seus objetivos

▶ Técnicas de Resolução de Problemas

- são usadas para gerir conflitos grupais e ultrapassar divergências e problemas

▶ Técnicas de Avaliação Grupal

- só devem ser usadas quando o grupo já tem alguma maturidade, servindo para reflexão sobre a evolução do grupo, com o intuito de encontrar respostas para os seus problemas e limitações.

No que concerne a outras possíveis atividades e técnicas de animação, podemos identificar algumas tipologias que, consoante a finalidade do projeto e objetivos, serão fáceis de selecionar:

Atividades didáticas não-formais

- Tudo o que possa ser ensino fora da escola ou instituições escolarizadas. São situações que contribuem para aumentar o conhecimento ou a cultura geral, espírito crítico e a capacidade de reflexão dos intervenientes.
- TÉCNICAS A USAR: pedagogia participativa: congressos, cursos breves, conferências, mesas redondas, trabalhos de grupo, círculos de estudo....

Atividades de divulgação cultural

- DIVULGAÇÃO DE PATRIMÓNIO CULTURAL, ARTÍSTICO E CIENTÍFICO: ex. monumentos, museus, centros de ciência viva, galerias de arte
- TÉCNICAS A USAR: visitas guiadas e interativas; realização de experiências, recriação de um ambiente histórico...
- DIVULGAÇÃO DO PATRIMÓNIO NATURAL: ex. reservas e parques naturais
- TÉCNICAS A USAR: visitas guiadas, cartazes explicativos, percursos orientados, exibição de habilidades de animais, interação com os animais...
- DIVULGAÇÃO DO PATRIMÓNIO GASTRONÓMICO E VINÍCOLA: ex. lagares, locais de armazenamento vinícola (ex. casas do vinho do porto), turismo rural, restaurantes ...
- TÉCNICAS A USAR: organização de refeições temáticas com possibilidade de participação no processo de confeção das mesmas, provas de vinhos, recriações artesanais da vindima...
- DIVULGAÇÃO DO PATRIMÓNIO BIBLIOGRÁFICO, ÁUDIO E VIDEOGRAVADO: ex. bibliotecas, videotecas, audiotecas, cinematecas, arquivos documentais...
- TÉCNICAS A USAR: exibição de filmes/documentários, enquadramento histórico dos documentos, apresentação de produtos culturais com presença dos autores...

Atividades artísticas não profissionais

- 1-artesanais (olaria, cestaria, ourivesaria...); 2-artes visuais (escultura, pintura, sombras chinesas...); 3-cénicas ou de expressão corporal (teatro, fantoches, dança, declamação de poesia...); 4-tipo literário (jornais de parede, poesia popular...); 5-expressão artística de meios tecnológicos (fotografia, arte por computador, documentarismo cinematográfico...)
- TÉCNICAS A USAR: cursos que visem o desenvolvimento de competências artísticas das pessoas envolvidas, organização de exposições, eventos sociais (concursos, karaoke...), organização de grupos de teatro, orfeão...

Atividades lúdicas e desportivas

- Atividades físicas que contribuem para o desenvolvimento físico, bem como para a ocupação de tempos livres: atividades ao ar livre, atividades de interior e atividades ecológicas.
- TÉCNICAS A USAR: campismo, caminhadas, cicloturismo, festas e jogos populares, aeróbica, jogos de mesa, ecoturismo, observação da natureza, voluntariado ecológico... De uma forma geral, tudo o que promova trabalho e espírito de equipa.

Atividades de intervenção comunitária

- Favorecem a vida associativa em geral e correspondem ao trabalho comunitário realizado com diferentes grupos
- TÉCNICAS A USAR: intervenções ocupacionais em hospitais, em escolas no período não-letivo....

DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DO PROJETO

A definição das atividades a realizar é um dos pontos mais importantes. Esta definição está, obviamente, dependente dos métodos e técnicas que se pretenda usar. Não obstante, está, acima de tudo, dependente da finalidade e objetivos definidos através do diagnóstico de necessidades e da caracterização da população-alvo e da instituição.

É crucial para o sucesso do projeto que as atividades respondam às necessidades identificadas e que estejam adequadas aos destinatários. Esta adequação é feita a vários níveis:

- * Adequação à idade;
- * Adequação à condição física;
- * Adequação às capacidades intelectuais;
- * Adequação aos interesses e expetativas demonstrados;
- * Adequação às características e tamanho do grupo;
- * Adequação dos materiais aos objetivos e usos pretendidos;
- *

Esta adequação é essencial no sentido em que se algum dos pontos falha, a atividade pode estar fatalmente comprometida. Por exemplo: se tivermos uma atividade destinada a um grupo de 20 crianças, com idades compreendidas entre os 4 e os 5 anos, não podemos fazer atividades em que as crianças tenham obrigatoriamente de ler, pois nestas idades elas ainda não sabem ler. Assim, este fator impossibilitaria a realização da atividade e causaria nas crianças frustração, desmotivação e desinteresse. Da mesma forma, se pretendemos trabalhar com um grupo de 20 crianças, não podemos definir como nº de participantes na atividade 10!

Se esta tarefa for cumprida criteriosamente, aquando da aplicação das atividades, haverá uma maior probabilidade de termos sucesso na implementação do projeto.

Paralelamente à definição das atividades que se pretendem realizar, deverá ser elaborada uma descrição exaustiva das mesmas. A descrição deverá ser o mais completa possível, com o intuito de que qualquer pessoa que leia o documento tenha uma ideia clara do que se pretende realizar. Deste modo, está também assegurado que a dinamização do projeto não para na ausência do animador que o concebeu, pois um outro colega poderá dar continuidade ao projeto, sem comprometer a qualidade do mesmo.

Para maior facilidade de aplicação prática deste ponto, deixamos alguns critérios que poderão estar incluídos nos planos de ação para cada atividade:

- * Tema
- * Título
- * Tipo de atividade
- * População-alvo (caso o projeto não tenha uma população-alvo específica definida)
- * Durabilidade
- * Fundamentação da atividade
- * Descrição exaustiva da atividade
- * Operacionalização de responsabilidades e funções (caso o projeto seja dinamizado por mais que um animador)
- * Recursos humanos e materiais.

Como nota deixamos a referência que é importante definir na descrição das atividades os tempos de duração das suas diferentes fases e o tempo total, como forma de o animador responsável conseguir gerir o tempo disponível da melhor forma possível para que se mantenham um ritmo e dinamismo constantes e não haja tempos mortos. Será igualmente relevante, neste ponto, a construção de uma calendarização do projeto e de um cronograma de realização. A calendarização abrangerá a definição da duração das etapas do projeto (sensibilização, implementação e avaliação) e o cronograma abarcará as datas concretas de realização de cada uma das atividades do projeto.

DEFINIÇÃO DOS RECURSOS NECESSÁRIOS, CUSTOS E FONTES DE FINANCIAMENTO

A definição de todos os recursos que se pretendem utilizar é essencial para definir a viabilidade do projeto.

Deveremos sempre definir os recursos necessários conforme as suas categorias:

- * Recursos Humanos: de quantas pessoas necessitaremos para dinamizar o projeto? Conseguiremos dinamizá-lo sozinhos ou a sua complexidade exige a presença de mais animadores e/ou outros técnicos? Quanto tempo é(são) necessário(s) o(s) animador(es) ou outro(s) técnico(s)? Qual o valor/hora da sua remuneração? Qual o custo total a nível dos recursos humanos?
- * Recursos Materiais: neste critério é indispensável listar da forma o mais exaustiva possível todos os recursos materiais, como sejam cartolinas, tintas, resmas de papel, canetas, lápis de cor, marcadores, lápis de cera, tecidos, rádios, equipamentos (computadores, impressoras, aparelhagens...), serviços externos variados, aluguer de sala ou espaços, entre outros e os seus custos.
- * Recursos financeiros: apresentam o somatório dos recursos humanos com os recursos materiais, sumariando o custo total da implementação do projeto.

A inventariação completa dos recursos é essencial para que se possa planear a obtenção de financiamento para o nosso projeto. Permite responder a questões como:

- * Tendo em conta as condições económicas da instituição, o projeto é viável?
- * É necessário arranjar financiamento extraordinário para o projeto poder ser implementado?

- * Onde podemos obter financiamento para o nosso projeto?
- * Será possível obter financiamento através do estabelecimento de parcerias com outras instituições e organizações?
- * Podemos usar recursos “sobrantes” de outros projetos e/ou atividades?
- * O projeto é autossustentável?
- * De que forma podemos garantir a sustentabilidade do projeto?

A resposta a estas perguntas permitirá uma melhor gestão dos recursos que temos à nossa disposição, que levará a uma maior rentabilização do financiamento disponível e a uma implementação do projeto com mais sucesso.

DIVULGAÇÃO DO PROJETO

É importante que ao elaborar o projeto se defina que formas ou meios de divulgação vão ser utilizados.

Por um lado, é necessária uma divulgação interna, isto é, é preciso divulgar juntos dos destinatários do projeto de forma a provocar curiosidade e motivação para a participação no mesmo. Por outro lado, é igualmente indispensável fazer uma divulgação do projeto junto da comunidade envolvente, para que haja conhecimento das ações comunitárias realizadas, bem como para atrair potenciais investidores que queiram e possam contribuir financeiramente ou de outras formas para o projeto.

AVALIAÇÃO DO PROJETO

A avaliação é um ponto crucial na implementação de qualquer projeto.

Se por um lado, a avaliação do projeto começa aquando o início da sua conceção, quando avaliamos as necessidades apresentadas pelo público-alvo e seu contexto, por outro é a avaliação contínua que assume uma ainda maior importância na implementação do mesmo.

A definição de avaliação traduz-se pelo “processo de conceber, obter e utilizar informação que descreva e julgue o valor, o mérito dos objectivos, concepção, implementação e impacto de um determinado programa, para promover o seu aperfeiçoamento, servir a necessidade de controlo e aumentar o conhecimento” (Garcia, 1999, p. 214). Assim, o projeto deve ser acompanhado de mecanismos de autocontrolo que possibilitem, de modo exigente, o conhecimento dos resultados e efeitos da intervenção para, assim, se possibilitar a emenda das trajetórias, no caso de estas serem indesejáveis. Através da avaliação, poderemos identificar as metodologias e conteúdos que não estão a funcionar como esperado, em todo o processo e assim proceder à sua adequação às necessidades apresentadas pelo público-alvo. Segundo Guerra (2002, p. 185), “Avaliar é sempre comparar com um modelo — medir — e implica uma finalidade operativa que visa corrigir ou melhorar”. Por outro lado, também nos ajuda a identificar os aspetos mais positivos e a mantê-los, de futuro.

Deste modo, “a avaliação deve ser entendida como um processo de aprendizagem, tratando-se de um instrumento de reflexão e de racionalização face a contextos e resultados da acção (...) [constituindo-se] como um momento de reflexão (e de acção) dos diferentes parceiros sobre as causalidades dos problemas e os efeitos das acções, bem como sobre as decisões sobre a melhor forma de agir” (Guerra, 2002, p.187);

Deste modo, a avaliação, enquanto processo dinâmico e sistemático transversal a todas as fases do projeto, pode ser realizada de diversas formas. Se a avaliação diagnóstica pode ser realizada através dos instrumentos ou ações tomadas para o conhecimento do contexto, instituição e público-alvo, a avaliação contínua exige outro tipo de técnicas. Podemos construir e usar grelhas de observação, inquéritos por questionário, conversas informais,

pedidos de opinião livre. Na avaliação contínua importa que as técnicas escolhidas sejam de fácil aplicação e permitam uma recolha pertinente rapidamente inteligível de informação, uma vez que a mesma pressupõe a análise dos dados recolhidos em tempo útil para a eventual reformulação de atividades, objetivos e projetos.

De uma forma geral, as mesmas técnicas usadas para a avaliação contínua podem ser usadas na avaliação final. Esta visa fazer o balanço final do projeto e verificar o cumprimento ou não cumprimento da finalidade e objetivos definidos para o mesmo. Assim sendo, permite a utilização de técnicas mais complexas, como por exemplo a entrevista, que pela sua natureza nos permitem obter dados mais ricos, mas dificilmente “categorizáveis”, devido a transmitirem opiniões pessoais. Além disto, pela sua natureza, implica um maior gasto de tempo, não só na sua aplicação, como posteriormente na sua análise. Para obtermos dados mais sucintos, facilmente categorizáveis e analisáveis, uma técnica mais indicada, seria, por exemplo, a do inquérito por questionário. Esta técnica supõe que as questões tenham respostas fechadas, isto é, não permitem a expressão de uma opinião pessoal sobre o tema, dando apenas como hipóteses de resposta: sim, não, talvez, escalas de avaliação, etc.

NOTA FINAL

*“Muita gente pequena, em lugares pequenos, fazendo coisas pequenas, pode mudar o mundo.”
Provérbio Africano*

Como referência final, queremos salientar a importância, a flexibilidade e as potencialidades desta ferramenta de trabalho da ASC. É preciso não esquecer que o trabalho de projeto é um instrumento emancipador e autonomizador, não só do público-alvo, como também do próprio animador. Como diz Paulo Freire (1981, p.79), “Ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.”

BIBLIOGRAFIA

- * Ander-Egg, E. (1990). *Repensando la investigación-acción participativa*. México: Editorial El Ateneo.
- * Ander-Egg, E. (1999). *Léxico do animador*. Amarante: Edições ANASC.
- * Ander-Egg, E. (2000). *Metodología y Práctica de la Animación Sociocultural*. Madrid: Alcalá, Editorial CCS.
- * Ander-Egg, E. (2001). *Metodología y Práctica de la Animación Sociocultural*. Madrid: Editorial CCS.
- * Ander-Egg, E., Idáñez, M. J. A. (1999). *Como elaborar um projecto. Guia para desenhar projectos sociais e culturais*. Lisboa: Centro Português de Investigação em História e Trabalho social.
- * Antunes, M.C. (2001). *Teoria e Prática Pedagógica*. Lisboa: Instituto Piaget.
- * Badesa, S. (1995). *Perfil del Animador Sociocultural*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- * Canário, Rui (1999). *Educação de adultos: um campo e uma problemática*. Lisboa: Educa.
- * Correia, A. (2010). *Animação Sociocultural: Uma forma de Educação Permanente e ao Longo da Vida para um Envelhecimento Activo*. Dissertação de Mestrado em Educação, área de especialização em Educação de Adultos e Intervenção Comunitária. Braga: Universidade do Minho
- * Garcia (1999). *Formação de Professores*. Porto: Porto Editora
- * Guerra, I. C. (2002). *Fundamentos e processos de uma sociologia da acção. O Planeamento em Ciências Sociais*. Cascais: Principia.
- * Lopes, M. (2008). *Animação Sociocultural em Portugal*. Amarante: Intervenção. 2ª Edição.

- * Serapicos, J. (2011). *A Animação Musical como Âmbito da Animação Sociocultural: A Importância dos “Encontros de Concertinas e Cantares ao Desafio” para a Participação*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação, especialização em Animação Sociocultural. Chaves: Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
- * Serrano, G. P. (2008). *Elaboração de Projectos Sociais: Casos práticos*. Porto: Porto Editora.
- * Silva, D. (2011). *Mais Saúde, Mais Vida – Projeto de Educação de Promoção para a Saúde*. Dissertação de Mestrado em Educação, área de especialização de Educação de Adultos e Intervenção Comunitária. Braga: Universidade do Minho.
- * Trilla, J. (2004) (Coord). *Animação Sociocultural. Teorias, programas e âmbitos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- * Úcar, Xavier (1992). *La animación sociocultural*. Barcelona: Ediciones CEAC, SA.
- * UNESCO (1976). *Recommendation On the Development of Adult Education*. Nairobi

Outras fontes

- * Apontamentos da Unidade Curricula de Métodos e Técnicas de Animação e Intervenção Comunitária, do 1º ano do Mestrado em Educação, área de Especialização em Educação de Adultos e Intervenção Comunitária, da Universidade do Minho, fornecidos pelo Docente Doutor José Casulo, no ano letivo 2009/2010.