

TASSE COM DIREITOS

MANUAL DO RECURSO

TASSE

desenvolvimento de
competências pessoais
e sociais

RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS



TASSE-PE@MAIL.TELEPAC.PT

ÍNDICE

- 03 ___ INTRODUÇÃO
- 04 ___ HISTÓRIA DO JOGO
- 06 ___ ENQUADRAMENTO TEÓRICO
- 15 ___ NOTAS
- 17 ___ NARRATIVA DA PRÁTICA
- 19 ___ O JOGO
- 22 ___ NOTAS
- 26 ___ BIBLIOGRAFIA
- 27 ___ ANEXOS



INTRODUÇÃO

Este breve manual pretende ser um instrumento de suporte ao trabalho com o jogo TASSE COM DIREITOS, a dinamizar com crianças e adolescentes entre 8 e os 13 anos. A sua implementação pretende contribuir para a concretização de 3 objetivos específicos:

- 1) Aumento do conhecimento dos Direitos Fundamentais da Criança;
- 2) Aumento da Autoestima;
- 3) Aumento da capacidade de participação na comunidade envolvente.

Este instrumento de carácter lúdico deverá ser dinamizado de acordo com uma metodologia de ação-reflexão, contribuindo, deste modo, para uma melhor interiorização de conceitos e atitudes e posterior aplicação dos mesmos em situações da vida real. A metodologia de ação-reflexão será explorada em subtema no capítulo “Enquadramento Teórico”.

Tendo em conta os conteúdos da Convenção dos Direitos da Criança, este material foi estruturado para permitir trabalhar 10 temas, tanto através da exploração de informação, como através de atividades-tarefa promotoras de reflexão e de consolidação de atitudes para a cidadania:

1. Desenvolvimento pessoal e social;
2. Identidade;
3. Relações afetivas e interpessoais;
4. Saúde;
5. Educação;
6. Segurança;
7. Igualdade e discriminação;
8. Trabalho Infantil;
9. Resolução de conflitos e promoção da paz;
10. Cidadania e comunidade.

A HISTÓRIA DO JOGO



Aquando da candidatura à 2ª Geração do Programa Escolhas, no ano de 2004, a equipa que a produziu previu a realização semanal de Sessões de Reflexão e Debate. Várias estratégias, metodologias e instrumentos foram utilizados nos primeiros anos de dinamização daquelas sessões, no sentido de estimular junto dos destinatários as competências que tínhamos preconizado: analisar criticamente o mundo à sua volta, argumentar, defender um ponto de vista, refletir aprofundadamente sobre uma questão ou pôr em prática uma determinada ideia ou projeto.

As evoluções eram lentas e as dificuldades em descobrir a estratégia adequada para motivar os grupos eram constantes, sendo este um tema recorrente das nossas reuniões de equipa: o que fazer nas sessões de reflexão e debate? Os objetivos e as competências que tínhamos planificado trabalhar continuavam a fazer-nos sentido – podíamos observar diariamente nas atividades do projeto as dificuldades dos participantes em refletir, em dialogar, em argumentar ou mesmo em posicionarem-se perante um problema e defender o seu ponto de vista. Foi preciso explicar e trabalhar ao longo do tempo o conceito de DEBATE (estas são dificuldades que continuamos a sentir nos participantes que, em cada ano letivo, começam a frequentar o projeto).

Após 2 anos de tentativas, avaliámos que seria útil ter um instrumento que pudesse constituir-se enquanto fio condutor e sistematizador do trabalho nas Sessões de Reflexão e Debate e que, ao mesmo tempo, desse um carácter mais lúdico às mesmas no sentido de aumentar a motivação dos destinatários para a participação. Perante o facto observável de que outras atividades desenvolvidas no projeto que assentavam em jogos eram claramente motivadoras e bem avaliadas pelos participantes (no final de cada ano letivo, os destinatários avaliam as atividades do projeto em que participam), pareceu-nos que a dinamização daquelas sessões através de um jogo seria um caminho adequado. Por outro lado, era preciso não banalizar o instrumento JOGO

e, por isso, ter um material lúdico que se baseasse numa dinâmica inovadora por comparação com os outros jogos que já tínhamos em implementação. A discussão de ideias à altura permitiu-nos chegar à noção de um jogo de Construção.

Dadas as competências que pretendíamos desenvolver nas Sessões de Reflexão e Debate e tendo em conta a baixa autoestima que notávamos nos nossos participantes, discutimos ainda que tema base poderia servir de enquadramento ao desenvolvimento daquelas competências. A noção de cidadania e de conhecimento dos seus direitos pareceram-nos boas ferramentas para devolver aos nossos miúdos o sentido da sua importância no mundo, estimulando neles a noção de empowerment.

Assim, no início de 2007, surgia o TASSE com Direitos, pronto a ser testado e que tem sido, desde então, utilizado pelo projeto, no âmbito das Sessões de Reflexão e Debate.

Após 2 anos de utilização, foi necessário reavaliar a possibilidade de criação de um novo material que permitisse a repetição das Sessões de Reflexão e Debate por participantes que nele já estivessem estado em anos anteriores. Após alguma discussão em equipa, surgiu o TASSE com DIREITOS 2 - material já construído mas ainda não suficientemente testado - que permitirá continuar a inovar as Sessões de Reflexão e Debate.

ENQUADRAMENTO TEÓRICO



“Parecia-me que se as crianças pudessem revelar livremente a sua visão da sociedade, da escola, da autoridade, do trabalho e do futuro, os problemas mais fundamentais e urgentes da sua sociedade poderiam apresentar-se da maneira mais pura possível...”

Manfred Max Neef “La economía descalza”. Ed.Nordan, 1986
(ct. Raquel Candeias Teixeira Reis in Participação Social da Infância,
III Congresso Mundial dos Direitos da Infância e da Adolescência)

Neste enquadramento, procuraremos, após uma breve exploração dos Direitos da Criança, partir da noção da Criança enquanto Sujeito Autónomo de Direito (Leandro, A., 2008), para discutir - sinteticamente - a importância do TASSE com Direitos enquanto instrumento promotor da autoestima e da competência para a participação e a sua consequente influência positiva na promoção da inclusão escolar. Por fim, abordaremos alguns conceitos teóricos e práticos associados à metodologia de ação-reflexão que têm orientado o nosso trabalho no projeto TASSE.

A CONVENÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA

A Convenção dos Direitos da Criança constitui-se enquanto documento que obriga os Estados que a ratificaram a cumprir as disposições nelas contidas - os direitos civis das crianças - e foi unanimemente adotada pela Nações Unidas a 20 de novembro de 1989. Este documento reveste-se de particular importância por ser universal e ter sido já ratificada pela quase totalidade dos Estados do mundo - 192, excetuando-se os Estados Unidos da América e a Somália. Portugal ratificou esta Convenção a 21 setembro de 1990 (in <http://www.unicef.pt/artigo.php?mid=18101111&m=2>).

Alguns precedentes históricos conduziram à adoção desta Convenção. Desde o início do século XX, deram-se passos importantes na proteção da criança, dos quais damos breve conta na cronologia abaixo.

1919	A Sociedade das Nações cria o Comité de Proteção da Infância
	Eglantyne Jebb, fundadora da Save the Children , formula com a União
1923	Internacional de Auxílio à Criança , a Declaração de Genebra sobre os Direitos da Criança , conhecida por Declaração de Genebra .
1924	A Declaração de Genebra é adotada para Sociedade das Nações .
1946	O Conselho Económico e Social das Nações Unidas recomenda a adoção da Declaração de Genebra. Logo após a II Guerra Mundial, surge um movimento internacional a favor da criação do Fundo Internacional de Emergência das Nações Unidas para a Infância - UNICEF .
1948	A Assembleia Geral das Nações Unidas proclama a Declaração Universal dos Direitos Humanos , na qual são consagrados direitos especiais de proteção e assistência à Criança
1959	A Declaração do Direitos da Criança é adotada por unanimidade pela Organização das Nações Unidas (ONU) , não implicando, contudo, a obrigatoriedade no seu cumprimento.
1979	Celebra-se o Ano Internacional da Criança , cujas comemorações chamam a atenção mundial para os Direitos da Criança.
1989	É adotada a Convenção dos Direitos da Criança pela ONU , com obrigatoriedade no seu cumprimento pelos Estados que a ratifiquem.

No seu 1º Artigo a Convenção dos Direitos da Criança estabelece que “(...) criança é todo o ser humano menor de 18 anos, salvo se, nos termos da lei que lhe for aplicável, atingir a maioridade mais cedo”(in http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf) e a sua formulação e aplicação assenta em 4 princípios fundamentais que regem, em larga medida, o pensamento e a ação atuais em relação aos assuntos da Criança:

Não-Discriminação: os direitos consagrados nesta Convenção aplicam-se a todas as crianças, em todo o momento e em qualquer parte do mundo;

Superior Interesse da Criança: deve-se considerá-lo prioritariamente em todas as decisões que digam respeito à criança;

Sobrevivência e Desenvolvimento: garantindo o acesso universal a serviços básicos e a igualdade de oportunidades para todas as crianças do mundo;

Opinião da Criança: a opinião da criança deve ser ouvida e tida em conta em todos os assuntos relacionados com os seus direitos.

A Convenção dos Direitos da Criança tem 54 artigos que se organizam em 4 categorias de Direitos:

- Os direitos à sobrevivência (exemplo: o direito a cuidados adequados)
- Os direitos relativos ao desenvolvimento (exemplo: o direito à educação)
- Os direitos relativos à proteção (exemplo: o direito de ser protegida contra a exploração)
- Os direitos de participação (exemplo: o direito de exprimir a sua própria opinião) (in <http://www.unicef.pt/artigo.php?mid=18101111&m=2>).

DIREITO A PARTICIPAR, AUTOESTIMA E INCLUSÃO ESCOLAR

A Criança, enquanto sujeito de direito é, atualmente, uma premissa base da intervenção – quer esta intervenção se realize ao nível mais preventivo, quer ao nível remediativo ou resolutivo como as decisões legais. No contexto do projeto TASSE – que assenta uma das suas áreas de intervenção na promoção da inclusão escolar de crianças e adolescentes entre os 7 e os 18 anos – a devolução aos participantes da noção de si próprios enquanto sujeitos de direito (com os consequentes deveres que o exercício livre e consciente do direito acarreta) surge como um instrumento importante na construção ou reconstrução da autoestima, na medida da importância que uma adequada valorização de si próprio adquire na vivência pelo próprio de experiências de sucesso: “(...) De acordo com Schunk (1990), os alunos que se sentem seguros das suas capacidades de aprendizagem e possuem um sentimento geral de competência, exibem comportamentos de interesse e motivação para as tarefas escolares. Este comportamento permite-lhes obter um bom desempenho académico, facto que contribui para validar o seu sentimento pessoal de competência académica e manter valores elevados de autoestima.” (Senos, J., 1997).

As experiências de sucesso, quer a nível académico, quer a nível prático influenciarão positivamente a autoestima e cada individuo sentir-se-á mais capaz e competente e, portanto, com mais possibilidade de voltar a ser bem sucedido, a partir do momento em que reconhece as suas áreas de competência. Este reconhecimento torna-lo-á, igualmente, mais capaz de resolver novos problemas ou de participar em novos contextos, uma vez que, sentindo-se mais seguro de si, será capaz de testar novas capacidades e de estar mais disponível para a mudança – este poderá, num quadro de autoconfinça, ser encarado como um desafio e não como uma ameaça.

O ensaio contido e imaginado da participação cívica que o TASSE com Direitos preconiza constituirá, na sequência do que até aqui foi dito, um contexto privilegiado de reforço do reconhecimento das próprias competências e da própria capacidade

construtora - ou empreendedora - que, se bem enquadrada pelo adulto de referência no processo de jogo, se revestirá de força motriz a uma participação real e efetiva cada vez mais adequada e, portanto, cada vez mais reforçadora do sentir-me bem comigo próprio que impele à construção de um caminho - de um projeto de vida - em que a construção seja palavra-chave.

“A participação real e efetiva implicam que se deem, conjuntamente, pelo menos, três grandes condições: reconhecimento do direito a participar; dispor das capacidades necessárias para exercê-lo; e que existam os meios ou os espaços adequados para torná-lo possível.” (Reis, R., in Participação Social da Infância, III Congresso Mundial dos Direitos da Infância e da Adolescência). O TASSE com Direitos poderá ser, nesta perspectiva e pela dinâmica que propõe, um balão de ensaio desta participação real e efetiva.

AÇÃO-REFLEXÃO E A ESCUTA ATIVA

O desenvolvimento que aqui apresentamos deste sub-tema surge a partir de um material de apoio construído especificamente para a formação da equipa técnica do TASSE no uso desta metodologia, a partir da adaptação portuguesa realizada pela Associação ARISCO do trabalho de Jacques Limoges sobre os processos de entreajuda.

A metodologia de ação-reflexão assenta no pressuposto de que as aprendizagens são mais facilmente integradas e aplicáveis quando o indivíduo as vive na ação para depois pensar sobre elas, a partir de si próprio. O jogo que permite realçar a dinâmica do grupo constitui-se enquanto um instrumento especialmente pertinente de ação protegida, permitindo criar espaço de reflexão.

A melhor maneira de definir a reflexão será caracterizá-la, tal como o momento de ação, como um espaço de relação e de aceitação, para o qual todos devem contribuir. Conduzir a reflexão requer do dinamizador disponibilidade para o grupo e espontaneidade na condução. Embora existam alguns instrumentos e estratégias que facilitem este trabalho de condução da reflexão (que abordaremos adiante), ela deve constituir-se, essencialmente, enquanto momento de partilha do grupo.

Assim sendo, o condutor da reflexão deverá assumir uma atitude não demasiado diretiva, assegurando-se, deste modo, que possam ser postos na reflexão todos os conteúdos importantes para o grupo. Por outro lado, não deve perder de vista os objetivos da intervenção, garantindo que a reflexão não é contaminada com assuntos não relevantes para a experiência vivida. A reflexão deve, então, constituir-se como espaço de estruturação conjunta das emoções, sentimentos e ideias provocadas pela ação. O objetivo último será que cada um dos elementos do grupo possa interiorizar novas formas de ação, ou consolidar anteriores, a partir das descobertas oriundas da própria reflexão.

A reflexão respeitará sempre um movimento de abertura a todo o grupo e à exploração de diferentes temas que possam surgir e ser importantes para todos, alternando com momentos de direcionamento e focagem em determinado elemento ou tema que seja pertinente ou necessário aprofundar.

Cada um tem um estilo de condução próprio e espontâneo. É importante que se tome consciência de qual é o nosso estilo de condução de reflexão, para se poder pensar sobre ele e ir introduzindo novos instrumentos que facilitem o nosso trabalho de condução da reflexão e que promovam a qualidade da intervenção junto do grupo. No entanto, torna-se essencial não perder a nossa espontaneidade e disponibilidade para o grupo, no decurso da nossa atuação (Manuais de Apoio à Implementação dos Projetos, Associação ARISCO).

Existem instrumentos que podem ser facilitadores do trabalho de condução de uma reflexão. A aquisição da noção da sua importância e dos efeitos que provocam no grupo é essencial para que o dinamizador possa, à medida que se for sentindo mais à-vontade, fazer um correto uso de todos eles. Só assim eles se podem tornar auxiliares preciosos do dinamizador na condução do processo de reflexão.

Estes instrumentos podem ser estruturados em intervenções de cinco tipos, utilizadas em momentos diferentes da reflexão e com objetivos diferentes, que passamos a especificar (adaptação portuguesa pela Associação Arisco de Limoges, J. (1996), pp.101-103):

- **Intervenções exploratórias:** são intervenções abertas, normalmente usadas no início da reflexão ou quando determinado tema já foi suficientemente aprofundado e se torna necessário um novo momento de abertura que permita a exploração de novas ideias do grupo. Este tipo de intervenções permite que todos os elementos do grupo possam falar sobre qualquer assunto. Exemplos deste tipo de intervenção serão:
 - > “Gostava de vos ouvir sobre a vossa experiência...”
 - > “Como foi jogar?”
 - > “Vamos conversar um pouco sobre como correu...”
- **Intervenções de focagem:** são intervenções mais dirigidas a determinado elemento do grupo ou tema e que, normalmente, quando feitas sob a forma de interrogação, pedem respostas de sim ou não. São utilizadas, muitas vezes, para garantir a clarificação ou a síntese do que alguém disse, ao mesmo tempo que permite a determinado elemento do grupo, a quem seja dirigida, sentir

que o dinamizador procura percebê-lo e compreendê-lo claramente. Serão exemplos deste tipo de intervenção:

- > “Segundo percebi, existem duas dimensões diferentes naquilo que estás a dizer: por um lado ... e por outro..., é isso?”
 - > “O que estás a dizer é ... (reformulação); percebi bem?”
- **Intervenções de confronto:** são intervenções específicas, dirigidas a alguém em particular ou ao grupo, e que têm como efeito o fazer repensar e encontrar um novo argumento ou resposta. O confronto é direto e algo provocador, mas sem ser agressivo. Permite que o indivíduo se repositicione sobre as suas próprias conceções. Teremos aqui como exemplos:
 - > “Parece-me que, apesar de tudo o que estão a dizer, vocês não conseguiram trabalhar enquanto grupo.”
 - > “Bem, houve alguns momentos em que me pareceu que estavas a fazer um pouco o oposto daquilo que me estás a dizer...”
 - **Intervenções afetivas:** estas intervenções, dirigidas ao grupo ou a alguém em particular, pautarão um pouco toda a reflexão, dado que permitem ao grupo e aos seus elementos sentir que são compreendidos, que aquele é um espaço de aceitação. O dinamizador, ao fazer uso delas, tornará presente o seu movimento de empatia, de se pôr no lugar do outro para melhor compreendê-lo. Quando se fala de sentimentos e emoções, temas quase sempre mais complicados de partilhar, a utilização de intervenções afetivas será particularmente adequada. São exemplos destas intervenções:
 - > “Sinto-te um pouco confuso no que me estás a dizer..”
 - > “Às vezes, é difícil pensarmos calmamente de modo a podermos procurar alternativas...”

- > “ Sinto-vos hoje contentes com o vosso trabalho. Eu também acho que correu muito bem...”

- **Intervenções de ligação:** são utilizadas para ligar os temas em discussão a outros contextos. Permite que o grupo confronte as suas experiências vividas e refletidas no contexto protegido da intervenção com as suas realidades, podendo perceber e pensar sobre novas formas de atuação, sobre a existência de alternativas, eventualmente não pensadas ou percebidas. É a existência deste processo de ligação que permite que as aprendizagens vão sendo interiorizadas e aplicadas a novos contextos. Constituem-se como exemplos destas intervenções:
 - > “Aqui fizeste deste modo. Como é no dia a dia?”
 - > “Ao longo das sessões, a vossa forma de funcionar enquanto grupo raramente vos permite concluir as tarefas. É sempre assim?”

NOTAS





NARRATIVA DA PRÁTICA

O TASSE com Direitos é aplicado no projeto TASSE desde 2007. Os grupos de aplicação mantêm-se ao longo do ano letivo e temos implementado o material com grupos constituídos por elementos participantes das mais diversas idades – desde os 10 até aos 14 anos. Os grupos de aplicação têm sido, regra geral, heterogéneos na sua constituição por idades e por géneros.

Regra geral, o jogo, aplicado semanalmente, tem sido bem aceite e gerador de entusiasmo e motivação, sobretudo quando se inclui nos critérios de constituição dos grupos garantir a existência, em cada grupo, de 1 ou 2 elementos com mais interesse pela área artística ou de construção. Também é fator adjuvante a eleição ou nomeação de um chefe de equipa que tenha características de líder capaz de motivar e envolver os outros nas tarefas.

A construção da Cidade dos Direitos tem-se constituído como o grande motor da participação entusiasta, tanto pela satisfação que os participantes mostram quando atingem o produto final, como ao longo do processo da conquista de pontos que lhes permitem adquirir os tijolos para a sua cidade.

Nesta 4ª geração do Programa Escolhas, previmos a aplicação deste material fora do contexto do projeto. Fizemos formação inicial a professores dos 2º e 3º ciclos e, no último ano letivo, a professoras do 4º ano do 1º ciclo.

As professoras dinamizadoras do material aos alunos do 4º ano aplicaram ao longo do 1º período. Mostraram-se satisfeitas com a implementação do jogo, realçando o entusiasmo das crianças na conquista de pontos para a construção da cidade. Nesta experiência, realça-se a particularidade de, por uma das turmas ser mista de 2º e 4º anos, terem sido integradas nos diferentes grupos estas crianças mais novas que, de acordo com as dinamizadoras, não revelaram dificuldades de adaptação ao jogo.

No atual ano letivo está igualmente envolvida na implementação do jogo uma turma de 5º ano e, de acordo com a direção da escola, a experiência está a decorrer satisfatoriamente.

Parece-nos, ainda, interessante deixar aqui registada a sugestão de uma professora de informática que, inicialmente, participou da fase de planeamento para aplicação a uma turma de 9º ano: considerando que a conquista de peças para a construção da cidade no tabuleiro já não seria suficientemente motivadora para os alunos do 9º ano, sugeria ela a construção de uma Cidade dos Direitos virtual. Esta experiência de implementação não se chegou a concretizar, mas fica o desafio.



O JOGO

O Jogo tem como principal objetivo a construção da Cidade dos Direitos, a partir de uma plataforma de base à construção da mesma. Para construir a sua cidade, cada equipa terá que conquistar os edifícios e infraestruturas, acumulando pontos. Os pontos são ganhos através da resposta a perguntas e/ou da resolução de tarefas, apresentadas em cartas. As perguntas e tarefas referem-se aos direitos da criança e aos temas, deles decorrentes, apresentados na INTRODUÇÃO deste manual.

MATERIAL DE JOGO

O Jogo é composto por:

1. Uma plataforma de cidade para cada equipa em jogo;
2. Uma folha de pontuação para cada equipa em jogo;
3. Um baralho de cartas de pergunta (50 cartas com perguntas e 7 cartas em branco);
4. Um baralho de cartas de tarefa (50 cartas com tarefas e 7 cartas em branco);
5. Peças para representar diferentes edifícios e transportes da cidade;
6. Pedações de cartolina, representando estradas, espaços verdes, marcações de estrada, sinais de trânsito.
7. Protocolo de Missão: carta descritiva das características básicas da cidade a construir por cada equipa.
8. Dado de jogo que permitirá decidir, em cada jogada de cada equipa, entre cartas de tarefa ou cartas de pergunta.

REGRAS DO JOGO

O Jogo joga-se por equipas de não mais do que 6 elementos. Todas as equipas jogam em simultâneo, construindo a sua cidade. Ganha a equipa que conseguir, em primeiro lugar, construir a sua cidade, cumprindo o seu Protocolo de Missão.

1. Distribui-se a cada equipa o Protocolo de Missão;
2. Escolhe-se a primeira equipa a jogar, lançando, por exemplo, um dado de 6 faces;
3. Cada equipa lança, à vez, o dado do jogo e retira a carta indicada pelo dado;
4. A resolução da carta dá direito à conquista de pontos – a resposta a uma carta de pergunta dá direito a 5 pontos e a resolução de uma carta de tarefa dá direito a 10 pontos;
5. Em cada sessão, elege-se a equipa mais organizada e disciplinada. Esta equipa tem direito a um bónus de 5 pontos;
6. Cada equipa pode decidir, a qualquer momento, ir às compras, trocando pontos pelas infraestruturas escolhidas. Cada infraestrutura equivale a um determinado número de pontos (ver Lista de Pontos);
7. Cada peça grande representativa de edifícios vale 3 pontos e cada peça pequena vale 1 ponto;
8. Cada equipa vai anotando, na sua folha, os pontos conquistados, bem como os edifícios adquiridos. Deverá, igualmente, registar o número de pontos gastos e os que sobram após cada compra;
9. Cada vez que uma carta seja respondida/resolvida, a equipa lança, de novo, o dado do jogo, de modo a retirar uma nova carta e continuar a conquistar pontos;

10. Cada sessão de jogo deverá durar entre 45 a 60 minutos, acrescentando-se, pelo menos, 15 minutos de reflexão.

Quando calha a uma equipa uma carta em branco, ela deverá ser preenchida pela equipa, devendo, então, a equipa propor uma pergunta/tarefa (conforme o baralho do qual sai a carta) a ser resolvida por si e que passará a constar do baralho para ser resolvida pelas outras equipas. A construção desta carta e resolução da tarefa nela proposta, vale 15 pontos, quer saia do baralho de perguntas, quer do de tarefas.



NOTAS



BIBLIOGRAFIA



- Leandro, A. (2008) “As Comissões de Proteção de Crianças e Jovens na sua modalidade largada. Contributo para uma reflexão”

in http://www.cnpcjr.pt/preview_documentos.asp?r=1507&m=PDF

- Reis, R., “Participação Social da Infância”, III Congresso Mundial dos Direitos da Infância e da Adolescência

in http://www.cnpcjr.pt/preview_documentos.asp?r=1508&m=PDF

- Senos, J. (1997), “Identidade social, autoestima e resultados escolares”, *Análise Psicológica* (1997), 1 (XV): 123-137

in <http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/pdf/aps/v15n1/v15n1a10.pdf>

- Limoges, Jacques (1996), *S'Entraider*, Editions du CRP, Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke, Sherbrooke, Canadá

- Manuais de Apoio à Implementação dos Projetos, Associação ARISCO.

- <http://www.unicef.pt/artigo.php?mid=18101111&m=2>

- http://pt.wikipedia.org/wiki/Conven%C3%A7%C3%A3o_Internacional_sobre_os_Direitos_da_Crian%C3%A7a

INTEGRADOS NESTE MANUAL:

- Protocolos de Missão
- Lista de Pontos
- Ficha de Registo da Equipa
- Dado de Jogo
- Estradas

ANEXOS A ESTE MANUAL:

- Cartas de Pergunta
- Cartas de Tarefa
- Tabuleiro de Jogo

PROTOCOLO DE MISSÃO 1

NOME DA EQUIPA

Esta equipa tem como missão construir uma cidade que tenha:

- Estradas e espaços verdes adequados às necessidades da população;
- 2 ecopontos;
- Pelo menos, 3 paragens de autocarro;
- Pelo menos, 1 café e 1 restaurante;
- Pelo menos, 1 autocarro;
- Pelo menos, 1 farmácia;
- Pelo menos, 1 escola;
- 1 Estação de correios;
- 1 Fábrica;
- 1 Mercado;
- 1 Centro de saúde;
- 1 Câmara Municipal;
- 1 Loja do Cidadão;
- Casas/prédios para 100 famílias, sendo que:
 - > 1 Casa = 1 família;
 - > 1 Prédio = 10 famílias.

PROTOCOLO DE MISSÃO 2

NOME DA EQUIPA

Esta equipa tem como missão construir uma cidade que tenha:

- Estradas e espaços verdes adequados às necessidades da população;
- 2 ecopontos;
- Pelo menos, 2 paragens de autocarro;
- Pelo menos, 1 restaurante;
- Pelo menos, 1 autocarro;
- Pelo menos, 1 farmácia;
- Pelo menos, 1 escola;
- Pelo menos, 1 posto da polícia;
- 1 Estação de correios;
- 1 Centro Comercial;
- 1 Mercado;
- 1 Centro de saúde;
- 1 Câmara Municipal;
- 1 Parque;
- Casas/prédios para 100 famílias, sendo que:
 - > 1 Casa = 1 família;
 - > 1 Prédio = 10 famílias.

PROTOCOLO DE MISSÃO 3

NOME DA EQUIPA

Esta equipa tem como missão construir uma cidade que tenha:

- Estradas e espaços verdes adequados às necessidades da população;
- 1 Fonte;
- Pelo menos, 3 ecopontos;
- Pelo menos, 3 paragens de autocarro;
- Pelo menos, 1 autocarro;
- Pelo menos, 1 farmácia;
- Pelo menos, 1 escola;
- Pelo menos, 1 TASSE;
- 1 Posto de Policia;
- 1 Centro Comercial;
- 1 Estação de Tratamento de Lixo;
- 1 Centro de saúde;
- 1 Câmara Municipal;
- 1 Biblioteca;
- Casas/prédios para 100 famílias, sendo que:
 - > 1 Casa = 1 família;
 - > 1 Prédio = 10 famílias.

PROTOCOLO DE MISSÃO 4

NOME DA EQUIPA

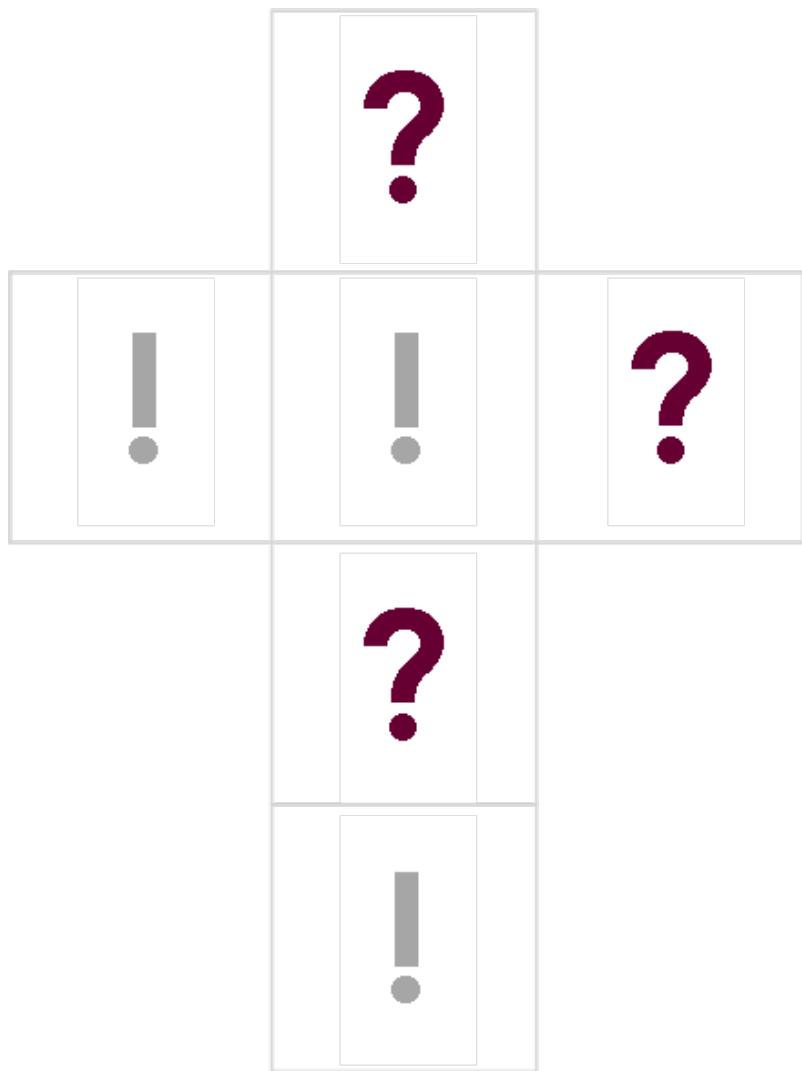
Esta equipa tem como missão construir uma cidade que tenha:

- Estradas e espaços verdes adequados às necessidades da população;
- Pelo menos, 3 ecopontos;
- Pelo menos, 3 paragens de autocarro;
- Pelo menos, 1 autocarro;
- Pelo menos, 1 café e 1 restaurante;
- Pelo menos, 1 farmácia;
- Pelo menos, 1 escola;
- Pelo menos, 1 posto da Polícia;
- 1 Tribunal;
- 1 Pavilhão Desportivo;
- 1 Mercado;
- 1 Centro de saúde;
- 1 Câmara Municipal;
- Casas/prédios para 100 famílias, sendo que:
 - > 1 Casa = 1 família;
 - > 1 Prédio = 10 famílias.

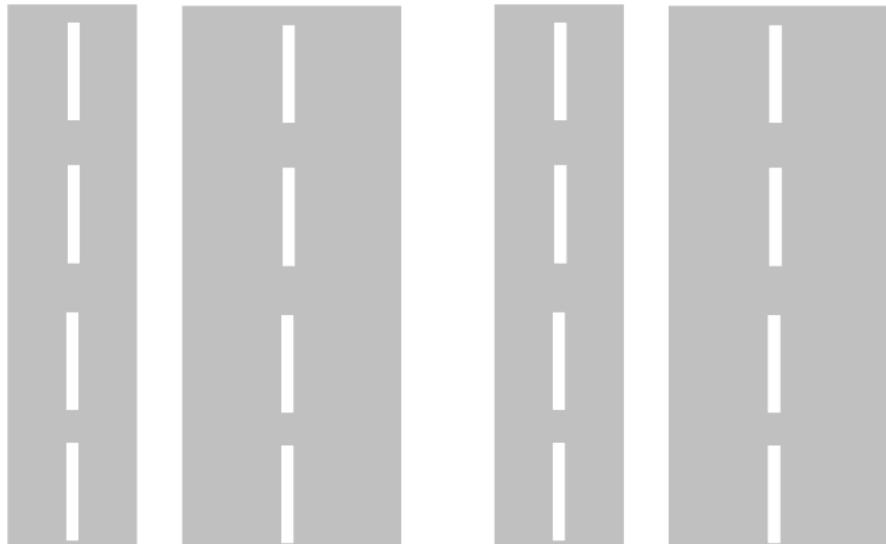
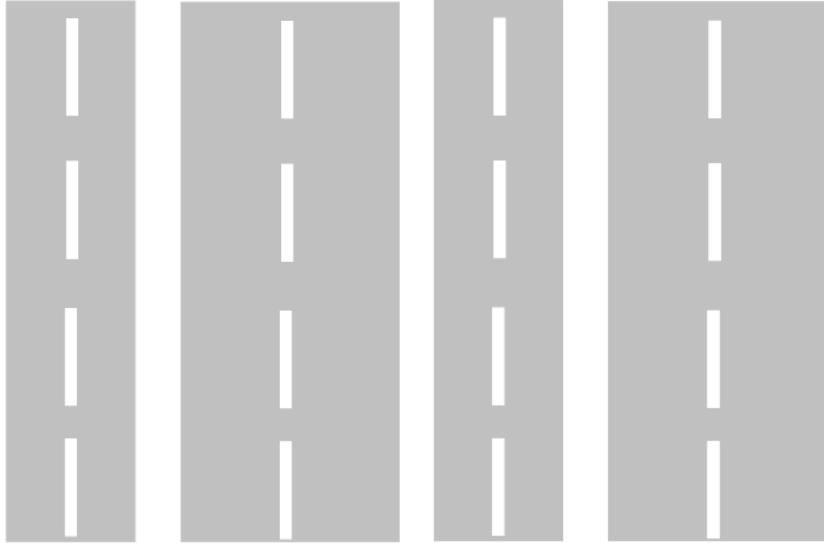
LISTA DE PONTOS

Relva	1 pto	Fábrica	18 ptos
Estrada	2 ptos	Sala de Cinema/Teatro	20 ptos
Árvore	3 ptos	Pavilhão Desportivo	20 ptos
Ecoponto	3 ptos	Loja do Cidadão	20 ptos
Fonte	3 ptos	Biblioteca	20 ptos
Paragem de Autocarro	3 ptos	Estação de Tratamento de Lixo	22 ptos
Casa	4 ptos	Mercado	25 ptos
Autocarro	6 ptos	Centro de Saúde	27 ptos
Café	7 ptos	Câmara Municipal	30 ptos
Restaurante	8 ptos		
Prédio	14 ptos		
Escola	15 ptos		
TASSE	15 ptos		
Correios	16 ptos		
Farmácia	16 ptos		
Posto da Polícia	16 ptos		
Parque	17 ptos		
Centro Comercial	18 ptos		
Tribunal	18 ptos		

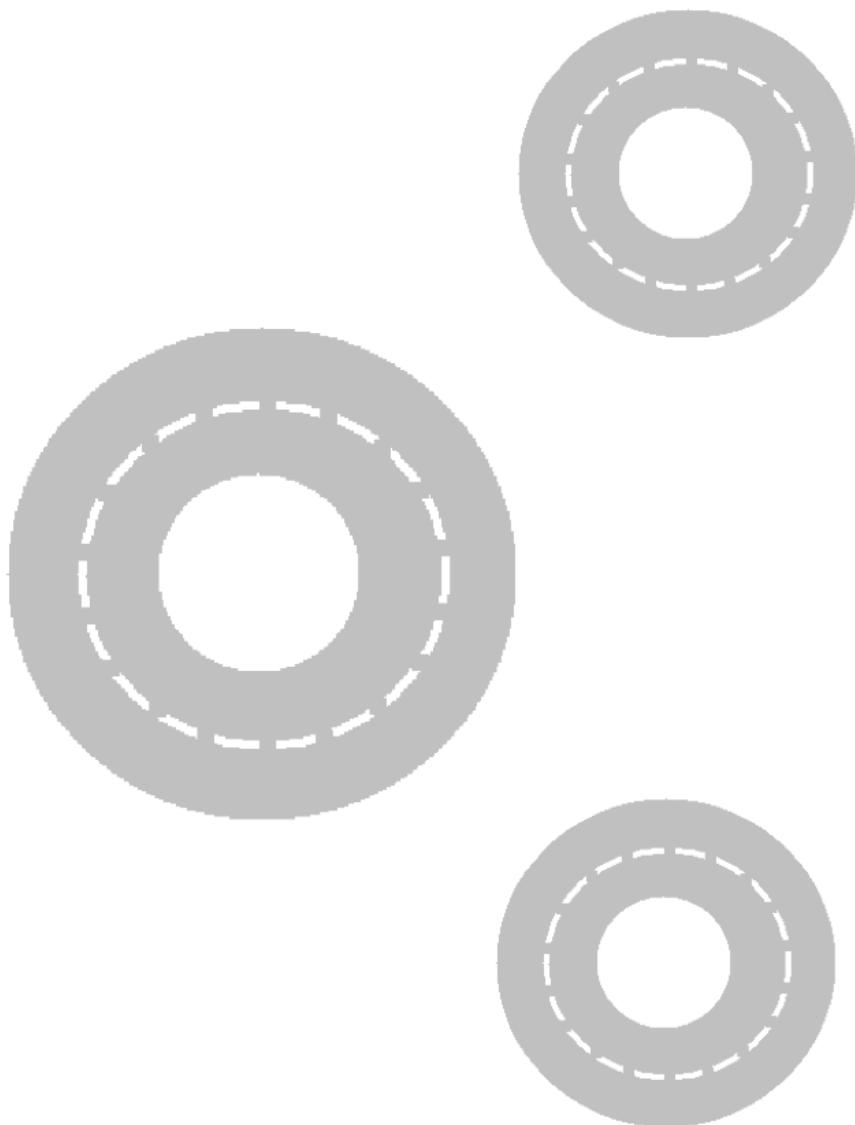
DADO DE JOGO



ESTRADAS



ESTRADAS



RECURSO

TASSE COM DIREITOS

PROJETO

TASSE

INSTITUIÇÕES DE CONSÓRCIO

FUNDAÇÃO SANTA RAFAELA MARIA

MUNICÍPIO DA MOITA

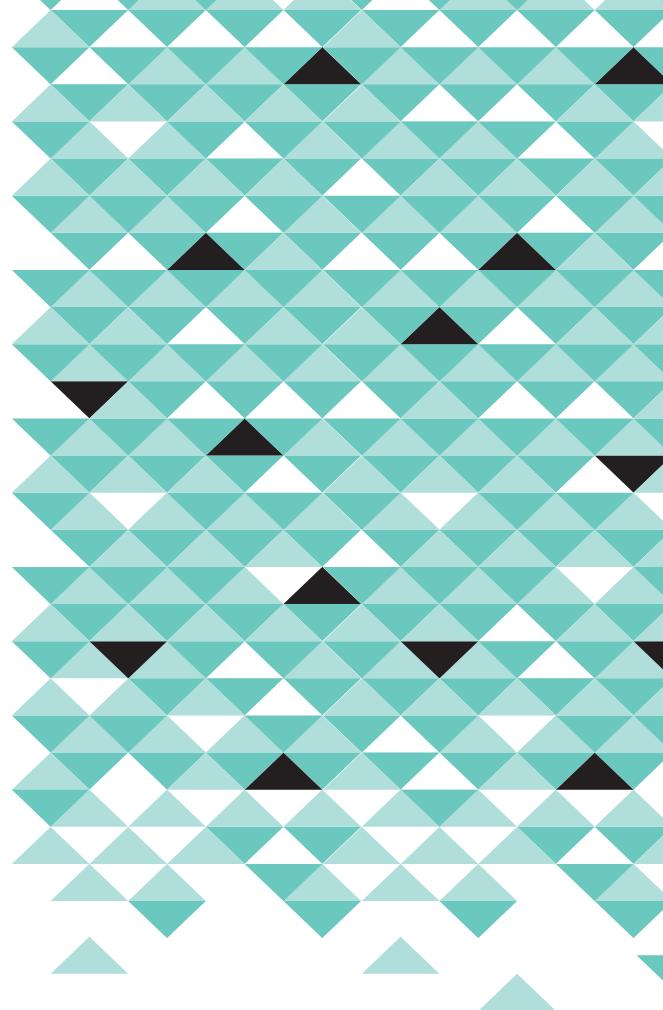
NOVOS ALVOS - FORMAÇÃO E ANIMAÇÃO, LDA.

AGRUPAMENTO VERTICAL DE ESCOLAS JOSÉ AFONSO

COMISSÃO PROTECÇÃO DE CRIANÇASE JOVENS DA MOITA

CERCIMB - COOPERATIVA PARA A EDUCAÇÃO E REABILITAÇÃO DE CRIANÇAS

JUNTA DE FREGUESIA DE ALHOS VEDROS



RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS

