

Projeto Clicar¹: entre o lúdico e a compreensão

Dirce Maria Pranzetti

*Educadora, responsável pela concepção e coordenação do Projeto Clicar,
sócia fundadora do Centro de Estudos e Pesquisa da Criança e do Adolescente – Cepeca
E-mail: pranzetti@eciencia.usp.br*

Maria Cecília Toloza

*Educadora, responsável pela concepção e coordenação do Projeto Clicar,
diretora do Centro de Estudos e Pesquisa da Criança e do Adolescente – Cepeca
E-mail: cecilia@eciencia.usp.br*

Maria Izabel de Araújo Leão

*Jornalista, mestranda de comunicação e educação
da Escola de Comunicações e Artes da USP,
presidente do Centro de Estudos e Pesquisa da Criança e do Adolescente – Cepeca
E-mail: mariaiza@usp.br*

The image is a screenshot of the Projeto Clicar website. At the top, the browser address bar shows <http://www.cepeca.org.br/projetoclicar/>. The page features a central logo for 'projeto clicar' which includes a stylized computer monitor with a smiley face. Surrounding this logo are several circular icons representing different activities and services, such as a person at a computer, a group of people, a hand holding a pen, and a bar chart. In the bottom left corner, there is a map of Brazil with the text 'origem das crianças atendidas pelo Projeto Clicar'. In the top left corner, there is a button that says 'projeto clicar in english'. On the right side, there is a photograph of children in a computer lab and a text box that reads: 'O Projeto Clicar é, desde sua concepção em 1996, um espaço de inclusão social e acesso a cultura digital com atividades de'. The Cepeca logo is also visible at the bottom center of the page.

1. <<http://www.projetclicar.org.br>>.

Nem sempre multiplicar, somar, dividir e subtrair é um aprendizado fácil. Ainda mais quando são crianças e adolescentes que vivem em péssimas condições de moradia, saúde e educação básica, e que perambulam pelas ruas em busca da sobrevivência diária. Só que, no *Projeto Clicar*, crianças e adolescentes em situação de risco pessoal e social, entre 6 e 17 anos, aprendem se divertindo. Através de um *software* de cálculo matemático, esses meninos e meninas fazem uma porção de contas só para poder correr com um carro potente, por uma estrada de alta velocidade, principal objetivo do jogo, como se fossem o Ayrton Senna nos seus tempos de glória. São atividades informais que vão compondo o conhecimento desse público tão carente.

Os *softwares* educativos levam centenas de crianças a passar as tardes aprendendo, além de contas, conceitos de português, raciocínio, lógica, fazendo desenhos, pintando, jogando dominó, xadrez, dama, banco imobiliário e mais uma infinidade de coisas que não encontram em casa e muito menos na rua. Sem contar as relações de amizade, carinho e ternura entre educadores e crianças, fatores indispensáveis para qualquer amadurecimento intelectual.



Maria Izabel de Araujo Leão

A informática no *Clicar* não é só para jogar ou navegar pela internet, mas também contribui para que as crianças despertem para a literatura.

Coordenado pelo Centro de Estudos e Pesquisa da Criança e do Adolescente – CEPECA, uma organização não-governamental sem fins lucrativos, o *Projeto Clicar* vem desde 1996 sendo desenvolvido em parceria com a Estação Ciência, um centro de difusão científica, tecnológica e cultural da Universidade de São Paulo. Essas instituições e a Petrobras, que patrocina o projeto desde junho de 1997, formam o tripé que sustenta e dá condições para a viabilização do *Clicar*.

ESPAÇO DE LAZER E APRENDIZADO

São dez anos de *Projeto Clicar*, no qual crianças que perambulam a maior parte do dia pelas ruas da Lapa, mendigando, catando lixo, vendendo bugigangas, encontram um espaço de lazer, cultura, conhecimento e aprendizado. Com estagiários e educadores, de várias áreas do conhecimento, as crianças são orientadas a navegar na internet, fazer *sites*, pesquisar músicas, escrever histórias de vida cheias de perigo e tristeza. Para essas crianças só o fato de terem um espaço onde possam descansar dos abusos da rua, da falta de atenção, tomar água e usar um banheiro decente, já é uma ajuda e tanto.

O *Clicar* busca, através do computador, alfabetizar e construir o conhecimento de crianças e adolescentes. A preocupação principal da coordenação do projeto, realizada por Cecília Toloza e Dirce Pranzetti, é sempre usar jogos que tenham uma proposta educativa. “Temos jogos que ensinam estratégia, tudo de uma forma lúdica. É dessa maneira que se dá o aprendizado não-formal”, analisam.

São nas pequenas experiências do dia-a-dia que se vai notando sutis mudanças nas crianças. “Um menino”, conta Cecília, “que não parava um minuto quieto e não gostava do nome dele, sempre pedia para todos o chamarem de Marcos, porque pensava que ninguém ia conseguir falar Mardson. Um dia ele aprendeu a jogar todas as etapas do *Sin City*, jogo que permite construir uma cidade inteira. A partir do momento em que ele entendeu o processo e começou a organizar e administrar a cidade do seu jeito, sua atitude mudou muito. Percebeu que o computador era muito mais que um simples joguinho e que o espaço do *Clicar* não era para bagunça e desordem. Hoje, ele tem *e-mail*, escreve para todos os companheiros do projeto, se preocupa com a ortografia e quer fazer um *site*. São nessas pequenas coisas que percebemos o valor do aprendizado que ele adquiriu aqui conosco”.

POSSIBILIDADE DE EXPRESSÃO E CRIATIVIDADE

Os principais objetivos do *Clicar* estão voltados para a socialização da criança, sua possibilidade de expressão e criatividade, através das atividades de desenho e pintura, jogos de mesa, de computador. Tenta-se trabalhar com ela a partir dessas experimentações para chegar num conceito maior que é a cidadania, os direitos de cada indivíduo. O papel do educador é mostrar as possibilidades e tentar passar como esses conceitos podem reverter em benefício próprio.

A informática no *Clicar* não é só para jogar ou navegar pela internet, também contribui para que as crianças despertem para a literatura. Com a colaboração inicial da Fundação Abrinq, elas têm à sua disposição mais de 1.500 títulos infanto-juvenis. É comum encontrar no meio dos arquivos do computador histórias de vida, relatos de acontecimentos que, mesmo sem ter um final feliz como nos livros, trazem as famosas expressões *era uma vez e fim*.

Outra parceria que o projeto busca sempre fazer é com instituições que ofereçam uma rede de atendimento social.

PROCESSO EDUCATIVO E UM POUCO DE HISTÓRIA

Uma das freqüentes perguntas feitas sobre o projeto é qual a didática adotada pelo *Clicar*, pois, já que não é exigida a freqüência, então como se avalia a criança? A idéia básica é que a criança ou adolescente que queira retornar se sinta estimulado a aprender, a ter autoconfiança, a entender que tem potencial. Isso se dá no dia-a-dia. A freqüência da criança demonstra a importância que ela dá para o espaço e o interesse em participar de atividades que lhe proporcionam aprendizado significativo. Muitas vezes ela própria divide o seu tempo entre o trabalho e a vida na rua, para poder estar no *Clicar*. Essa, sem dúvida, é uma decisão que demonstra muita responsabilidade.

O processo educativo acontece por meio do jogo, da leitura dos interesses individuais e coletivos, da proposição de desafios e principalmente do diálogo e da escuta. Não existe avaliação, no sentido escolar do termo, ou seja, por meio de notas, mas sim um constante trabalho do educador para escutar e dialogar com cada criança, buscando proporcionar caminhos para que ela se sinta valorizada e desafiada na medida de suas possibilidades. A idéia é expandir o conhecimento sem, no entanto, impor matérias ou conteúdos que não tenham significado para a criança.

A história do surgimento do *Projeto Clicar* é conseqüente como sua proposta. Mediante o diálogo intenso com as crianças e adolescentes que visitavam espontaneamente a Estação Ciência, tentou-se entender a sua freqüência inusitada num centro de ciências. A postura de escuta empreendida desde o início e o real interesse demonstrado pelas crianças com relação ao acesso ao computador foram essenciais para a construção do projeto.

Desde o início, a proposta de atuação deveria conter, em sua essência, o desejo das crianças e ter um formato que não impusesse condições que impedissem a presença, o retorno livre e que adicionasse, principalmente, o prazer no processo de ensino-aprendizagem.

Lentamente, a idéia foi se consolidando, com muito *bate-papo*, criação de confiança e estabelecimento de vínculos entre os meninos, as meninas e os educadores.

Hoje, o *Clicar* atende 300 crianças mensalmente e tem um espaço com mesas disponibilizadas uma ao lado da outra formando um S, o que facilita o contato entre as crianças e a orientação dos educadores e monitores. Há lugar

para pintura, leitura e jogos de mesa. São 26 computadores, sendo 15 deles com internet via rede da Universidade de São Paulo. O atendimento acontece de terça-feira a sábado, das 13 às 18 horas. Para os que freqüentam o período da manhã, o horário é das 10 às 12 horas, de terça a sexta-feira.

O PRINCÍPIO DE TUDO

Na Estação Ciência/USP, as crianças e adolescentes constituem a maioria do público visitante. Em 1995, o CEPECA realizou, a pedido da Escola de Comunicações e Artes – ECA-USP, uma pesquisa participativa junto a uma parcela muito especial do público infantil. Inicialmente, partiu-se da proposta de atuar como um canal aberto de escuta da real motivação da vinda e permanência de meninos e meninas em situação de risco social e pessoal à Estação Ciência/USP.

A pesquisa, que propiciou visualizar um perfil preliminar desse segmento de visitantes e o levantamento de indicadores com relação ao interesse pelo espaço, levou o CEPECA a propor um projeto de atendimento direcionado a esse público que apresentava uma curiosidade inusitada pelas experiências e exposições. O *Projeto Clicar* foi se constituindo tendo como foco a criação de um espaço educativo integrado à proposta da Estação Ciência e que atendesse aos interesses dessas crianças e jovens.

Até meados de 1996, não havia espaço físico delimitado para o desenvolvimento das ações educativas. Desde 2000, as atividades acontecem em um espaço especialmente organizado para os participantes. Estão disponíveis computadores, impressoras, *scanners*, máquinas fotográficas e de vídeo digitais, muitos *softwares* educativos, acesso à internet, biblioteca, mesas e materiais para jogar, desenhar, pintar, brincar e aprender. A ação educativa vem sendo desenvolvida por educadores (vinculados ao CEPECA e à USP) e estagiários (estudantes universitários de diversas áreas do conhecimento), estimulando e propiciando o acesso ao conhecimento, sem deixar de levar em conta as características do universo desses visitantes. A participação é espontânea e não é necessário matrícula para que a criança e o adolescente sejam integrados às atividades do dia. Para a equipe, o retorno significa engajamento e desejo de se vincular ao projeto.

BRINCANDO É QUE SE APRENDE

A concepção do projeto baseia-se no princípio de que brincando, através de jogos e atividades dinâmicas e flexíveis, utilizando principalmente o computador, sozinhos, em duplas ou em grupos, a criança ou o adolescente participa e elabora a construção de si próprio e sua relação com o outro, num processo de desenvolvimento social e mental. Desde o início do projeto verifica-se que o engajamento nas atividades diárias promove processos de sociabilização, autoestima, diálogo, tolerância e solidariedade: um aprendizado significativo para a reinserção social.

A adesão contínua ao projeto vem indicando *performance* positiva junto ao público-alvo, uma vez que a popularidade entre o segmento foi criada única e exclusivamente pelas próprias crianças e jovens participantes, numa publicidade *boca a boca*. Soma-se aí o retorno constante de alguns participantes que permitiu a ampliação das ações, tornando possível a criação de programas específicos dirigidos a crianças e jovens que modificaram suas vidas ou que mostraram desejo de encarar novos desafios e metas pessoais.

O *Projeto Clicar*, embora seja uma pequena parte do processo de inclusão social de crianças e adolescentes em situação de rua, ante o expressivo aumento desse segmento na cidade de São Paulo, traz como perspectiva de atendimento e acolhida o respeito aos sonhos, expectativas, experiências e desejos de inclusão, autonomia, crescimento e melhoria de vida, promovendo em seu cotidiano ações que incentivam os participantes “a querer aprender, a querer viver, a buscar outras trajetórias de vida, a querer ser cidadão. Sempre pensei que o trabalho com crianças fosse muito difícil e cansativo. Hoje percebo o quanto é gratificante. Tenho descoberto, aos poucos, o gosto de ensinar o pouco que sei, mas o que mais me agrada é a grandiosidade de poder aprender muito com as crianças sobre as matérias que a escola nunca me ensinou”, declarou Nubian Jacqueline de Biagio, estagiária e educadora, no *Clicar* desde novembro de 2002.

PROPOSTAS DIFERENCIADAS

Alguns programas foram criados dentro do projeto e trabalham com propostas diferenciadas dentro do espaço do *Clicar*:

Liberdade de Expressão

Liberdade de Expressão – L.D.E. é o nome escolhido por um dos grupos de jovens do projeto do período da manhã para denominar a revista e o jornal eletrônico que eles produzem. São textos, desenhos, muita conversa, discussões e dedicação. Os jovens aprendem a usar e utilizar programas de editoração, edição de imagens e de construção de páginas pessoais na internet.

O *L.D.E.* nasceu a partir da perspectiva de potencializar o desejo de expressão de adolescentes que vinham continuamente ao *Projeto Clicar* e que tinham interesse em aprofundar conhecimentos e utilizar meios como fotografia, vídeo, música e computação gráfica de forma a divulgar suas idéias e concepções de vida e mundo.

Desde 2002, por meio de discussões que se dão em um ambiente coletivo, esses adolescentes estabelecem, dentro de suas vivências, debates que abordam temas como: possibilidades de lazer nas regiões periféricas da cidade, políticas públicas para a cidade de São Paulo, uso da internet como forma de expressão, controle das mídias e as suas possibilidades de democratização, dentre outros.

Em 2004, além de reconstrução e atualização do *website*, também se realizaram algumas produções audiovisuais. Com duas câmeras digitais doadas pelo Consulado Geral dos Estados Unidos e Apple Computer, iniciaram-se experimentações com vídeo digital. Foram registrados acontecimentos significativos para os jovens, como os encontros de poesia do *Projeto Clicar* (Sarau Modernista), coleta de depoimentos sobre a greve da USP (junho-julho de 2004) e a cobertura da visita do astronauta americano dr. Lee Morin ao projeto em setembro de 2005.

“Era dia de festa. No *Clicar* recebíamos uma visita ilustre. Um astronauta de verdade. Mr. Lee Morin esteve flutuando no espaço por algumas horas. Jornalistas, fotógrafos, visitantes se misturavam às nossas crianças, todos curiosos, curtindo o privilégio de estar tão perto de tal personalidade. No meio do grupo que se comprimia no pequeno espaço, um rapaz alto, magro, discretamente posicionado atrás do pilar, fitava, totalmente hipnotizado, o astronauta, que, aliás, estava vestido a caráter. O rapaz também, com suas roupas de açougueiro ainda levava no peito o crachá do supermercado. Que alma aquela, guardada naquele corpo, distraída, dia a dia, na tarefa de cortar e separar carnes... Que sede de sonhar, conhecer... Um infinito dentro dela... Quem viajou tão longe, sentiu na pele a falta da gravidade, se impressionou com a negritude do espaço, também vinha com sede de conhecimento. Mr. Morin buscava saber dos meninos, suas dúvidas, curiosidades. Tal era seu interesse que parecia não querer ir embora. Por algumas horas foi assim, a magia se fez através da ciência. Sonhamos juntos, navegamos todos na grande aventura do conhecimento. Vivemos uma tarde de encantamento”, relata Vera Frederico, jornalista e voluntária do *Clicar*.

Quebra Industrial

O *Quebra Industrial* é um programa que nasceu a partir da perspectiva de promover uma proposta de intervenção no cotidiano de jovens participantes ativos do *Clicar*, ao apresentar a possibilidade de organização do trabalho por meio do cooperativismo e da economia solidária, tendo como produto do trabalho papéis reciclados e seus derivados (objetos utilitários, como cadernos e blocos).

O primeiro ano deste programa deu-se em 2003, sendo realizado de forma experimental, com vivências e discussões que abordaram temas relacionados à organização do trabalho formal, direitos da criança e do adolescente, cooperativismo e economia solidária. A partir de 2004, o grupo de jovens foi ampliado e os encontros passaram a ser semanais, dando continuidade aos debates e atividades de ampliação do repertório cultural, como idas a museus, centros culturais e ao cinema. Também se instituiu um dia da semana em que os jovens ensinam e auxiliam crianças participantes do *Projeto Clicar* a produzir papel artesanal.

Clicar Manhã

É uma proposta de ações educativas, culturais e artísticas, com ênfase em jogos teatrais, atividades de acompanhamento escolar e temáticas, que funciona no horário da manhã e atende fundamentalmente crianças e jovens inscritos no programa de Bolsa Estudo, regularmente matriculados e cursando o ensino fundamental e médio.

Durante o ano de 2004, ocorreram, como parte da programação de atividades, oficinas de teatro, com o objetivo de desenvolver a inteligência cênica em resposta à demanda dos participantes em criar um grupo de teatro. O resultado refletiu na construção e apresentação do *Sarau Modernista*, criado a partir de uma intensa pesquisa sobre a Semana de 22 e o Movimento Modernista, e contou com todos os componentes de uma peça teatral (cenário, figurinos, adereços, luz e som).

Além de pesquisas e tarefas escolares supervisionadas por educadores, os participantes realizaram extenso programa de visitação às exposições da Estação Ciência.

Programa de Bolsa Estudo

Implantado em 2002, o programa Bolsa Estudo tem como objetivo incentivar a permanência na escola de meninos e meninas que freqüentam o *Clicar*. Este programa oferece, além da bolsa mensal, cotas de passes (ônibus e trem) e alimentação. É pautado pelo acompanhamento escolar diário, pela responsabilidade no planejamento da agenda escolar e na execução das tarefas e trabalhos e reuniões com os pais ou responsáveis. Essas responsabilidades são trabalhadas com as crianças e adolescentes como um processo de aprendizagem.

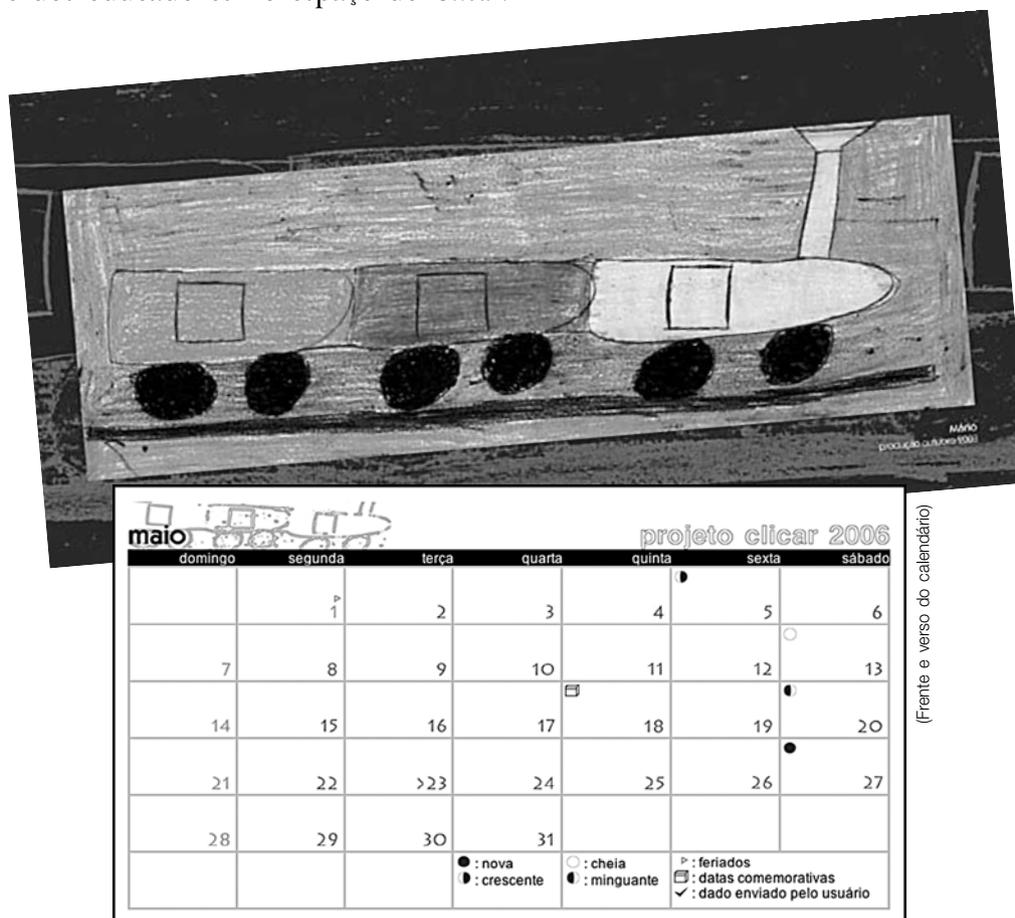
Dentre os incluídos no programa Bolsa Estudo estão também os adolescentes que vinham sinalizando a vontade de se envolverem com novos desafios e que integram o grupo do programa da manhã.

Cinema no Clicar

O cinema tem sido, desde 1998, uma atividade muito freqüentada no projeto. A idéia de criar um espaço semanal que possibilitasse às crianças e adolescentes assistirem a filmes novos e antigos surgiu a partir da contagem diária de histórias. As sessões ocorrem no Auditório da Estação Ciência, sempre às sextas-feiras, com filmes dublados. Já foram organizados ciclos de filmes mudos, clássicos, brasileiros, festival de desenhos da Disney e curtas-metragens. “Ser um educador do *Clicar* é estar se revendo a cada dia, semana, mês, ano, e essa revisão do eu como educadora se torna muito mais importante quando consigo encontrar respostas para perguntas que muitas vezes são impossíveis de ser respondidas com palavras, mas que são respondidas na prática do dia-a-dia com as crianças”, diz Zeza Sá Teles, pedagoga e educadora, no *Clicar* desde janeiro de 2001.

Calendários do Clicar

Desde 1999 os calendários do *Clicar* retratam as histórias, brincadeiras, tristezas, situações difíceis, que são contadas, desenhadas, escritas e revividas no cotidiano do projeto, através da pintura e da bricolagem. É um exercício de registro da memória visual e artística do projeto, permitindo que as crianças se percebam como protagonistas de um processo educacional não-formal desenvolvido no dia-a-dia do projeto. São pinturas em pincel, lápis de cor ou de cera, e imagens fotográficas que registram detalhes do cotidiano das crianças e dos educadores no espaço do *Clicar*.



O já famoso calendário produzido pela turma do *Clicar*, agora também em versão *on-line*.

O calendário de 2005 trabalhou com o tema da identidade dos meninos e meninas a partir do crachá construído individualmente por qualquer um que queira participar do projeto. “Elas desenharam e escreveram seus nomes na frente (e os educadores escreveram o nome inteiro, se estudam ou não, qual série, idade e ano, atrás). Assim os crachás não só mostram os nomes das crianças, mas também a relação que elas têm com os processos, os ritos do *Clicar*, incluindo como elas escrevem e como decidem se apresentar para o mundo dentro do projeto. (Até às vezes elas querem levar o crachá para casa, nem sei se é para mostrar o desenho para familiares ou se é para mostrar sua participação no

Clicar”, relata Jelani Mahiri, bolsista da Fulbright – programa de intercâmbio educacional e cultural do governo dos Estados Unidos, doutorando em Antropologia na Universidade da Califórnia, Berkeley, e amigo do *Clicar*.

Endereço

Projeto Clicar – Estação Ciência

Rua Guaicurus, 1394 – Lapa São Paulo-SP CEP 05033-002

Tel.: (11) 3673.7022 – Fax: (11) 3673.2798.

Agendamento de visita de grupos pelos telefones: (11) 3672.5364 ou 3675.6889.

Resumo: O Projeto *Clicar* atende crianças e adolescentes em situação de risco pessoal e social, entre 6 e 17 anos, na Estação Ciência. Tem como foco a criação de um espaço educativo integrado: através do uso de computadores com *softwares* educativos e acesso à internet, biblioteca, mesas e materiais para jogar, desenhar, pintar, as crianças e adolescentes passam as tardes com educadores e estagiários, que estimulam o conhecimento, sem deixar de levar em conta as características do universo do público-alvo. A participação é espontânea e não é necessário matrícula para que a criança e o adolescente sejam integrados às atividades do dia.

Palavras-chave: espaço educativo, computador, *software*, espontaneidade.

Abstract: *Clicar* Project looks after children and teenagers at a personal and social risk situation, between the ages of 6 to 17, at Estação Ciência, aiming to create an integrated educational space. Through the use of computers with educational software and access to internet, library, tables and material for playing, drawing, painting, children and teenagers spend the afternoons with educators and trainees, who stimulate their access to knowledge, taking into consideration the characteristics of the target public's universe. There is a spontaneous participation on the activities and there is no need for a formal enrollment so that the child and the teenager become involved with the activity of the day.

Keywords: children, educational space, computer, software, and spontaneity.