



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA - AR

PROJETO MOVIMENTA RIO

DADOS DO PROJETO

Breve relato sobre a Instituição proponente - UNIRIO

A Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) é uma fundação instituída pelo Poder Público, vinculada ao Ministério da Educação, e integra o Sistema Federal de Ensino Superior. Originou-se da Federação das Escolas Federais Isoladas do Estado da Guanabara (FEFIEG), criada pelo Decreto-Lei nº 773, de 20 de agosto de 1969, e foi transformada em Universidade do Rio de Janeiro pela Lei nº 6.655, de 5 de junho de 1979, com a finalidade de produzir e disseminar o conhecimento nos diversos campos do saber, contribuindo para o exercício pleno da cidadania, mediante formação humanística, crítica e reflexiva, preparando profissionais competentes e atualizados para o mundo do trabalho e para a melhoria das condições de vida da sociedade.

Adicionalmente, apta a propiciar e estimular o desenvolvimento de pesquisas de base e aplicada, especialmente as vinculadas aos programas e estender à sociedade os benefícios da criação cultural, artística, científica e tecnológica gerada na Instituição; manter intercâmbio com entidades públicas, privadas, organizações e movimentos sociais.

Trata-se de uma Instituição pública comprometida e responsável com o desenvolvimento social nas mais variadas formas de intervenção. Seja pela Educação, objeto primário, ou por projetos extensionistas, o corpo docente é preparado para conduzir programas e projetos propostos pelo Governo Federal na garantia dos direitos da população e se conecta aos princípios constitucionais estabelecidos e políticas públicas estabelecidas pelos órgãos da administração na nobre missão de promover a inclusão social e a melhoria da condição de vida da população. Neste sentido, a gestão qualificada de ações e projetos enquadrados nos programas ministeriais.

Identificação do Objeto:

Implantação do Projeto MOVIMENTA RIO no estado do Rio de Janeiro para qualificar os agentes socioculturais responsáveis pela intervenção pedagógica em projetos sociais já existentes.

Objetivo Geral:

Apoiar, por meio de capacitações, iniciativas locais de arte, cultura e esporte, qualificando a intervenção pedagógica com cursos e conteúdo para a construção e intervenção dos saberes populares e saberes acadêmicos, com vistas a tratar a educação, a cultura e o esporte, como direitos sociais.

Objetivos Específicos:

- Aplicar cursos livres na área da Arte, da Cultura e do Esporte de forma a disponibilizar ferramentas que qualifiquem a intervenção pedagógica e potencializem os resultados já obtidos;
- Democratizar o acesso à arte, ao esporte e à cultura, incentivando o acesso do público-alvo, Sem qualquer



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA - PR

distinção ou discriminação de cor, raça, gênero, religião ou deficiência;

- Promover a valorização de talentos;
- Incentivar a monitoria entre os *alunos* mais desenvolvidos como um fator de formação de vínculos afetivos entre os alunos e de motivação para o crescimento pessoal,
- Aplicar de forma transversal, conteúdos programáticos de temas como: cidadania, criminalidade, limites, enfrentamento à violência intrafamiliar, inteligência emocional, cuidados com o corpo e com a saúde, ética e meio ambiente.

Justificativa da Proposição:

Um dos objetivos do Governo Federal, é integrar ações intersetoriais, especialmente nas áreas de atividade física, esporte e lazer, cultura e desenvolvimento social com o objetivo de promover a cidadania em Territórios de vulnerabilidade social das cidades brasileiras.

O Ministério da Educação, como órgão regulamentados, avaliador e gestor da educação nacional em seus diferentes níveis, tem um papel incisivo no processo de ampliação do conhecimento através do uso de ferramentas mobilizadores e motivadoras.

Neste sentido, Por intermédio da Pró-reitora de Extensão e Cultura, que tem como um dos seus objetivos promover a integração da comunidade universitária, viabilizando atividades acadêmicas, literárias, esportivas, recreativas, culturais e de lazer, buscando melhoria da qualidade de vida, a UNIRIO, instituição de ensino que busca fomentar as políticas públicas federais, surge como ferramenta para a disseminação do conhecimento contribuindo para o exercício pleno da cidadania, preparando profissionais competentes e atualizados para o mundo do trabalho e para a melhoria das condições de vida da sociedade.

Esse desenvolvimento que se pretende é um processo de ampliação das escolhas das pessoas e de aumento das oportunidades disponíveis a todos os membros da sociedade. Desta forma, este projeto tem em seu escopo não apenas o beneficiário da atividade em, mas também a qualificação e capacitação de líderes e talentos comunitários capazes de multiplicar seus saberes entre os membros da comunidade. Ou sejam, pessoas já engajadas em atividades artísticas, culturais e esportivas, que possam com os cursos oferecidos pelo projeto ampliar sua potencialidade, qualificando as suas experiências e talentos, com conhecimentos técnicos de ensino e comunicação

Baseado nos princípios da inclusão, da equidade e da sustentabilidade, a ênfase do Projeto está na importância de aumentar as oportunidades para cidadãos que vivem em áreas de vulnerabilidade social. Principalmente em participar de experiências formadoras, que estimulem o vínculo com a educação e que estimulem o conhecimento.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA - AR

Produtos Esperados'

- Aplicação dos temas das intervenções pedagógicas na área da Arte, da Cultura e do Esporte
- Disponibilização de ferramentas que qualifiquem a intervenção pedagógica e potencializem os resultados já obtidos
- Disponibilização de conteúdo capaz de promover o crescimento pessoal dos agentes socioculturais possibilitando-os a alcançar um maior nível de cidadania, de autoconhecimento e diminuindo assim suas vulnerabilidades,
- Promoção e mobilização do público-alvo incentivando sua participação nas ações estratégicas do Projeto,
- Desenvolvimento de competências pelos alunos relacionadas ao aprimoramento pessoal, cultural e social;
- Estabelecimento de uma relação afetiva entre o projeto e a população local na promoção de um movimento de crescimento pessoal da sociedade local.

Forma de Execução das Atividades:

A dinâmica de funcionamento do projeto é baseada na qualificação de agentes socioculturais que atuam em projetos sociais com ações de arte, esporte e cultura que já existam nas comunidades, de forma a tornar a possibilidade de contribuir para a promoção de mudança de quadro social mais efetiva e uma construção e intervenção dos saberes populares e saberes acadêmicos, com vistas a tratar a educação, a cultura e o esporte, como direitos sociais.

A UNIRIO promoverá uma pesquisa para identificar iniciativas que tem apoio da comunidade e que por falta de uma melhor estrutura ou qualificação técnica, não conseguem atingir melhores resultados.

Esta pesquisa se dará através de contatos com lideranças comunitárias que listarão iniciativas de destaques que serão avaliadas e passarão por uma seleção da equipe de pesquisadores da UNIRIO.

Após a primeira seleção, os profissionais destacados serão inscritos em cursos de aperfeiçoamento onde receberão ferramentas para ajuda-los na execução de suas atividades locais.

A todo o tempo, os técnicos do projeto irão orientar e auxiliar a montagem de seus planejamentos e na solução de problemas de execução.

Parâmetros Técnicos das Modalidades Apoiadas

Este projeto apresenta um conceito metodológico baseado na construção de valores morais e sociais a partir da música, do teatro, do circo, da dança, da capoeira, do artesanato e das demais formas de expressão cultural.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO — UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA - AR

Serão organizadas turmas por faixas etárias, conforme demanda identificada.

O conteúdo das atividades obedecerá ao planejamento técnico de níveis de desenvolvimento:

Nível 1 Iniciante	Nível 2 Intermediário	Nível 3 Avançado
- Percepção musical - Consciência corporal - O corpo e o movimento - Estruturas rítmicas, sonoras e corporais	- Técnica e corporeidade - Improvisação e expressão corporal Expressão teatral e dança - Dramaturgia do movimento	- Técnicas de dança - Técnica, criação, composição e Performance em dança. - Videodança.

Também serão definidos ciclos de treinamento contendo aplicação de conteúdos e avaliações para o período.

Teatro/ Artes Cênicas:

Nível 1 Iniciante	Nível 2 Intermediário	Nível 3 Avançado
- História do Teatro - Exercícios de expressão corporal e vocal básicos - Formas de expressão Mímica, teatro de bonecos, teatro de formas animadas	- Exercícios de expressão corporal e vocal intermediários. - A palavra na criação do ator/improvisação. - Técnicas de representação. - Dramaturgia do movimento. - Ética e estética teatral	- Exercícios de expressão corporal e vocal avançados - Técnicas circenses - Teatro contemporâneo - Comédia, drama, suspense, terror, ficção. - Escrita, criação cênica - Videoperformance

O conteúdo é adaptado às diferentes faixas etárias. Somente para a parte de produção (roteiro, história, narrativa) é necessário que o aluno esteja alfabetizado, com pleno domínio de leitura, escrita e interpretação de texto.

Capoeira

A capoeira é um conteúdo que será contemplado no projeto pelos seus múltiplos enfoques, que possibilitam, a lutas



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA – AR

dança e a arte, o conhecimento, o prazer e o jogo. Assim, deve-se ensinar a dança, deixando que o aluno se identifique com os aspectos que mais lhe convier.

As turmas serão organizadas por faixas etárias, conforme demanda identificada.

O conteúdo das atividades obedecerá ao planejamento técnico de níveis de desenvolvimento:

Nível 1 Iniciante	Nível 2 Intermediário	Nível 3 Avançado
“Iniciando a Capoeira” - Contextualizar a história da capoeira através de vivências corporais, - Compreender os princípios éticos da capoeira, tais como: respeito, disciplina, autonomia, solidariedade, amizade, cooperação, honestidade e justiça. - Conhecer e realizar exercícios preparatórios para a prática da capoeira. - Conhecer, utilizar e aprender os toques básicos da capoeira a partir da utilização de instrumentos; - Realizar rodas de capoeira com luta, dança, jogo e música.	“A ginga e outros movimentos da Capoeira” - Vivenciar, compreender e explicar: a origem e as transformações históricas da capoeira. Significado cultural e filosófico da capoeira. Elementos técnicos e táticos básicos da capoeira. - Vivenciar a ginga e os golpes de defesa e ataque a partir de dinâmicas em grupo; Movimentos de chão. - Floreios. - Maculelê. - Samba de Roda. - Algumas quedas e rodas.	“Capoeira, uma manifestação cultural” - Relacionar os conhecimentos das atividades vivenciadas, os conceitos desenvolvidos com relação ao conteúdo capoeira enquanto uma manifestação cultural. - Golpes e movimentos avançados. - Aprimorar o ritmo. - Ensinar as quedas e rasteiras. - Floreios. - Rodas de capoeira.

O conteúdo da Capoeira seguirá as classificações de cordéis.

Folclore e Artesanato:

Uma nova abordagem será disponibilizada pelo projeto MOVIMENTO RIO: as Oficinas Folclore e Artesanato.

O objetivo destas atividades é resgatar a cultura regional através do folclore e de técnicas artesanais populares e catalisar um movimento de autoconhecimento, muito importante na formação cidadã.

As oficinas serão iniciadas a cada 2 meses e culminarão com uma exposição e uma grande confraternização para a sociedade local.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA AR

Será construída uma programação de oficinas que oferecerão a população uma série de experiências culturais e educacionais, além de contribuir com o acesso a atividades que possam contribuir com sua subsistência.

O Projeto em sua composição metodológica prevê intervenções adequadas aos diferentes níveis de desenvolvimento dos seus alunos.

Em um recorte alinhado com as etapas da Educação Básica podemos destacar os seguintes conteúdos:

Alunos que compõe a educação infantil (para crianças com até cinco anos):

Familiarização com o ritmo; Aprendizagem motora, Introdução ao canto e aos movimentos através de ações recreativas.

Alunos que compõe o ensino fundamental (para alunos de seis a 14 anos):

Para esta etapa, a estratégia do Projeto é possibilitar a aprendizagem de diferentes conhecimentos sobre o movimento, o ritmo e conteúdos culturais, contemplando as três dimensões: Procedimental, conceitual e atitudinal. Nesta abordagem são trabalhados: desenvolvimento psicomotor, consciência corporal, desenvolvimento das atividades cognitivas, formas de expressão, concentração, respeito, disciplina, além de inserir uma consciência de socialização, integração e a cooperação,

Alunos que compõe o ensino médio (para alunos de 15 a 17 anos):

Nesta faixa etária, além de compreenderem todas as habilidades trabalhadas nas faixas etárias mais jovens, são trabalhados valores morais e o envolvimento emocional, tão característico desta faixa etária, desafiando-os a superar seus limites, sejam de desenvolvimento técnico e de comprometimento com as tarefas, tudo isso na busca da formação de uma consciência crítica capaz de incentivá-los a buscarem um lugar melhor na sociedade.

Alunos acima dos 18 anos:

Nesta faixa etária, além de compreenderem todas as habilidades trabalhadas nas faixas etárias mais jovens, são trabalhadas questões que podem influenciar na qualidade de vida dos usuários, como o isolamento, a depressão, o sedentarismo e a falta de objetivos. A proposta aqui é promover o bem-estar pessoal e incentivar o envolvimento deste público com questões sociais presentes na sua rotina e utilizá-los como multiplicadores de uma consciência cidadã.

Atividades Esportivas

Em consonância com a política nacional vigente para o esporte a metodologia a ser implantada no Projeto

ra



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
ASSESSORIA DA REITORIA - AR

MOVIMENTA RIO atuará nas manifestações esportivas de âmbito de participação e formação, originárias do art. 3º, incisos II e IV da Lei nº 9.615/98, a saber:

Esporte de Participação (art.3º, inciso II): "De modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente".

Esporte de Formação (art.3, inciso IV): "Caracterizado pelo fomento e aquisição inicial de conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição".

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Público-alvo

Instrutores, monitores e dinamizadores de oficinas e/ou escolinhas esportivas e culturais, localizadas prioritariamente em comunidades em vulnerabilidade social que atendem através de suas ações, alunos a partir dos 4 (quatro) anos de idade, crianças, jovens, adultos e terceira idade, inclusive pessoas com deficiência no Estado do Rio de Janeiro

a) Projeto apoiará 24 (vinte e quatro) iniciativas locais, distribuídas pelo estado do Rio de Janeiro;

Cada núcleo será capacitado para desenvolver no mínimo 2 (duas) modalidades (música, dança, capoeira, artesanato, teatro, dança, futebol, entre outras modalidades esportivas e/ou culturais) e 1 tema transversal será discutido por ciclo trimestral com o objetivo de potencializar o desenvolvimento integral dos participantes;

b) Projeto contemplará o mínimo de 02 (dois) apresentações/exposições anuais dos alunos, podendo haver a junção dos núcleos para a realização dos eventos,

Cuidados Especiais

Serão realizados encontros com a comunidade, onde serão mapeadas as demandas no sentido de identificar a procura para as turmas e atividades concluindo o processo de montagem desta grade. Diante do produto final de grade horária, serão revisados seus conteúdos e adquiridos os materiais de aula. As inscrições serão abertas e as atividades iniciais.