



15 ANOS

A gente é Amazônia

Caderno de Boas Práticas Pedagógicas de Leitura: Educação para Sustentabilidade



A prática pedagógica de professores da Educação Ribeirinha na perspectiva interdisciplinar

amet, consectetuer adipiscing elit, sed

diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore

magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci

tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel

eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu

feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

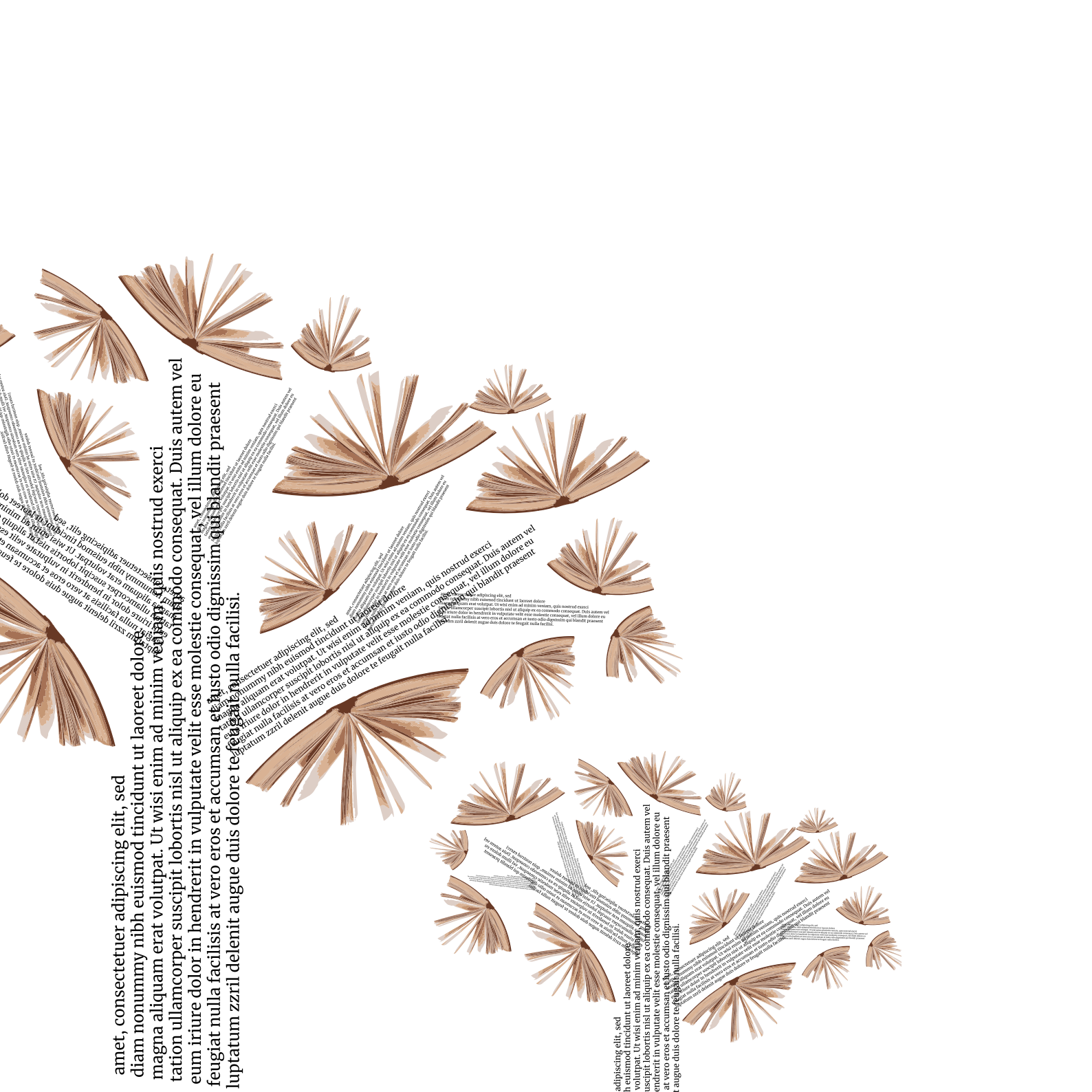
luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.

luptatum zzril delenit augue duiis dolore teneat nulla facilisi.





Caderno de Boas Práticas Pedagógicas de Leitura: Educação para Sustentabilidade

A prática pedagógica de professores
da Educação Ribeirinha na
perspectiva interdisciplinar

Fundação Amazônia Sustentável
2023

Fundação Amazônia Sustentável (FAS)

Superintendente Geral: Virgílio Viana

Superintendente de Desenvolvimento Sustentável de Comunidades: Valcléia Solidade

Superintendente de Inovação e Desenvolvimento Institucional: Víctor Salviati

Superintendente Administrativo-Financeiro: Luiz Villares

Superintendente de Gestão e Planejamento: Michelle Costa

Programa de Educação para a Sustentabilidade (PES)

Gerência: Fabiana Cunha

Supervisora Pedagógica: Silvana Souza

Supervisor de Projetos: Enoque Ventura

Auxiliar Pedagógica: Zélia Santos

Caderno de Boas Práticas Pedagógicas de Leitura: Educação para Sustentabilidade - A prática pedagógica de professores da Educação Ribeirinha na perspectiva interdisciplinar

Consultora: Izolena Garrido

Elaboração: Silvana Souza, Enoque Ventura e Zélia Santos

Projeto Editorial: Júlia Freitas e João Cunha

Revisão: Letícia Ávila e João Cunha

Diagramação: Alice Silva e Bosco Leite

Ilustração: Amanda Silva e Bosco Leite

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Fundação Amazônia Sustentável

Caderno de boas práticas pedagógicas de leitura: educação para sustentabilidade : a prática pedagógica de professores da educação ribeirinha na perspectiva interdisciplinar / Fundação Amazônia Sustentável. -- 1. ed. -- Manaus, AM : Fundação Amazônia Sustentável, 2023.

ISBN 978-65-89242-84-0

1. Aprendizagem - Metodologia 2. Educação - Brasil 3. Leitura - Aspectos sociais 4. Práticas educacionais 5. Sustentabilidade I. Título.

23-155519

CDD-371.3

Índices para catálogo sistemático:

1. Práticas pedagógicas : Educação 371.3

Henrique Ribeiro Soares - Bibliotecário - CRB-8/9314

SUMÁRIO

- 07** Público de Interesse
- 08** 1. Introdução
- 10** 2. Fundamentação do método
- 15** 3. Metodologia embasada nos cinco passos estruturados por Gasparin
 - 15** 3.1 1º Passo - Prática social inicial
 - 16** 3.2 2º Passo - Problematização
 - 16** 3.3 3º Passo - Instrumentalização
 - 33** 3.4 4º Passo - Catarse
 - 33** 3.5 5º Passo - Prática social final
- 35** Conclusão
- 36** Referências bibliográficas





Público de Interesse

Essa edição do *Caderno de Boas Práticas Pedagógicas de Leitura: Educação para Sustentabilidade* foi pensada para facilitar a prática pedagógica de equipes de gestão, docência e monitoria nas escolas ribeirinhas e todas as demais categorias envolvidas no processo de ensino e aprendizagem. Com a publicação, esperamos que essas pessoas possam reconhecer desafios, potenciais soluções e, sobretudo, oportunidades de desenvolver ações concretas a partir de brincadeiras com cunho didático e de suas realidades locais, em prol do desenvolvimento do ato de ler e escrever de forma leve e instigante.

A organização deste caderno é amparada em princípios de monitoramento e avaliação, estudo e prática, estimulando reflexões e subsídios para inspirar os públicos envolvidos em atividades voltadas ao desenvolvimento integral da criança nas comunidades ribeirinhas.

As informações aqui apresentadas consideram as múltiplas realidades de comunidades na Amazônia e se baseiam em brincadeiras que, ao longo do tempo, vêm sendo esquecidas, com características de articulação, interação, trabalho em grupos, criatividade e desenvolvimento cultural de forma lúdica.

Essa publicação vem atender uma demanda real de escolas ribeirinhas. O caderno foi organizado da forma mais simplificada, de fácil interpretação, para que todas as pessoas tenham domínio sobre seu conteúdo. Que assim, o presente material possa servir de inspiração para novas obras e promover o ensino em escolas multisseriadas de forma prazerosa e facilitando a criação de um espaço escolar acolhedor para a prática docente.



Introdução

A Fundação Amazônia Sustentável (FAS) é uma organização não governamental e sem fins lucrativos, criada em 2008 para promover o desenvolvimento sustentável na Amazônia. Atualmente a FAS trabalha em 802 comunidades, aldeias e bairros e está presente em 16 Unidades de Conservação (UC) estaduais, beneficiando mais de 21 mil famílias e apoiando a conservação de 10,9 milhões de hectares de floresta amazônica.

A FAS tem procurado, por meio da gerência do Programa de Educação para a Sustentabilidade (PES), oferecer ensino complementar e diferenciado, realizando projetos nas áreas de educomunicação, práticas agroecológicas, empreendedorismo, incentivo à leitura e escrita, arte e cultura.

Diante disso, o projeto “Apoio ao Projeto de Formação e Educação de Populações Ribeirinhas no Amazonas – Melhoria do Ensino complementar e relevante aos estudantes ribeirinhos do Ensino Médio e Ensino Fundamental” é uma parceria da FAS com a Secretaria de Estado de Educação (Seduc-AM) que busca unir forças para vencer os desafios e levar a uma educação relevante, contextualizada e que valorize os saberes e fazeres das comunidades, bem como suas tradições e vocações produtivas para construir um modelo de educação que possa ser replicável e inspirar políticas públicas, beneficiando principalmente os estudantes que vivem em áreas remotas da Amazônia. O projeto será desenvolvido em seis (06) escolas localizadas nos Núcleos de Inovação e Educação para o Desenvolvimento Sustentável (NIEDS) da FAS.

Dentre as ações, estão as oficinas de formação de professores de escolas ribeirinhas, que contribuem na formação continuada e contextualizada com as vivências e experiências dos sujeitos do campo. A Educação do/no Campo constitui-se como uma política pública que, mesmo com as lutas, avança lentamente. Lutas que são pautadas nos princípios da Educação Popular interligada à Educação do Campo, embasadas na organização coletiva, possibilitando aos sujeitos do campo uma educação de qualidade construída por meio da igualdade, equidade, justiça e cidadania.

A Educação do Campo nasce das lutas dos trabalhadores camponeses e de distintos Movimentos Sociais; dentre eles, podemos citar o MST (Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra). O movimento vem em contraposição à educação rural, que tinha como característica a formação direcionada de mão de obra para o mercado de trabalho.

Diante disso, Borges (2016) nos auxilia a compreender que: “a Educação do Campo é uma concepção que nasce das lutas dos trabalhadores e trabalhadoras do campo por direito público, contrapõe-se à educação rural, oferecida pelo sistema administrativo da educação brasileira, ao longo da história. Por ser um modelo precário de formação aos sujeitos do campo” (BORGES, 2016, p. 1). Assim, a Educação do Campo é luta e

conquista de camponeses e Movimentos Sociais por uma educação voltada para os valores, saberes e fazeres que compõem o contexto social, econômico e cultural da vida no campo, garantindo a coexistência dos sujeitos camponeses.

Pensando nesta educação diferenciada, preparamos este Caderno de Boas Práticas Pedagógicas de Leitura, com orientações sobre a construção e desenvolvimento do plano de intervenção interdisciplinar, seguindo os cinco passos estruturados por João Luiz Gasparin, embasados na concepção da Pedagogia Histórico-Crítica.

Uma teoria emancipadora, que valoriza a educação escolar na garantia do desenvolvimento das potencialidades do coletivo de estudantes, garantindo a compreensão e participação na sociedade de forma crítica. Desse modo, Saviani (2008, p. 98) afirma que: “a Pedagogia Histórico-Crítica se empenha na defesa da especificidade da escola”. Esta teoria ainda é pouco conhecida, mas possibilita o sucesso no desempenho do processo educativo, respeitando as especificidades das escolas camponesas. Defende também a luta das classes trabalhadoras por uma educação de qualidade, que reconhece a escola do campo como lugar de construção e reprodução de conhecimentos.

2. FUNDAMENTAÇÃO DO MÉTODO

Planejamento: Plano de Intervenção Interdisciplinar

O ato de planejar é fundamental na vida do ser humano por fazer parte da história e sua cultura. Está presente no dia a dia em diversas situações que exigem pensar, organizar e avaliar ações a serem desenvolvidas. O planejamento estabelece estratégias de trabalho, caracterizadas pela integração de todos os setores da atividade humana e social. Quando pensamos no planejamento, uma das primeiras coisas que vêm à mente é a eficiência, característica importante para concretizar os objetivos traçados dentro dos limites previstos para aquela execução.

No planejamento, é fundamental a ideia da transformação da realidade, principalmente quando nos referimos ao âmbito educacional. O planejamento educacional é composto por objetivos e metas que norteiam a instituição de ensino no desenvolvimento de suas ações ao longo do ano letivo. Desse modo, o planejamento pedagógico deve estar alinhado ao planejamento escolar, atendendo às necessidades frente à realidade local do grupo de estudantes.

Antes de qualquer coisa, porém, é preciso saber porque e para quem planejar; por isso, conhecer



a pessoa estudante e seu ambiente é a primeira etapa do processo de planejamento pedagógico. É importante saber quais as aspirações, frustrações, necessidades e possibilidades dessa coletividade de estudantes e, a partir delas, fazer um diagnóstico para saber o que já foi alcançado e propor o que é possível alcançar.

O planejamento pedagógico é de suma importância na Educação do Campo e deve agregar desafios e possibilidades de reinventar o processo educativo das escolas camponesas. Do mesmo modo, o planejamento precisa contemplar uma educação pensada a partir do contexto histórico da localidade onde a escola está inserida, respeitando as diferenças culturais e sociais, fortalecendo a identidade, valorizando a cultura e a história dos sujeitos do campo.

No contexto da Educação do Campo, o planejamento interdisciplinar é um instrumento fundamental no desenvolvimento da prática pedagógica de professores, exigindo uma mudança na postura de planejar os objetivos e estratégias que irão compor o plano de intervenção interdisciplinar.

Um dos caminhos para o sucesso na execução do plano é a escolha de temáticas e problemáticas que fazem parte do cotidiano do grupo de estudantes. Dessa forma, busca-se que o conhecimento seja construído de forma abrangente, incentivando os educandos a tomar suas próprias decisões, conhecendo seus direitos e deveres para enfrentar os desafios da vida dentro da sociedade.

Para tanto, o plano de intervenção interdisciplinar permite a integração das disciplinas que compõem os componentes curriculares, seguindo os objetivos da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e evitando que os conteúdos sejam desenvolvidos de forma isolada. Nessa dinâmica, uma disciplina vem contemplar e auxiliar a outra.

O plano contribui no desenvolvimento do pensamento crítico, pois a escola do campo é também lugar que produz e reproduz conhecimentos. Para que esse conhecimento seja de fato efetivado, profissionais que atuam em turmas Multisseriadas precisam reconhecer-se como professores do campo, parte fundamental na transformação do processo educativo das escolas camponesas ribeirinhas.

Portanto, o plano de intervenção interdisciplinar tem como fundamentação a Pedagogia Histórico-Crítica, uma teoria emancipadora que valoriza a educação escolar, garantindo a compreensão e participação de estudantes na sociedade de forma crítica, superando a visão de senso comum. A pedagogia em questão segue os cinco passos estruturados por Gasparin: Prática social inicial, Problematização, Instrumentalização, Catarse e Prática social final, os quais descreveremos a seguir.

A abordagem interdisciplinar só acontece quando os conteúdos das disciplinas se relacionam para a ampla compreensão de um tema estudado.

O Caderno de Boas Práticas tem por finalidade:

O Caderno de Boa Práticas Pedagógicas de Leitura: Educação para Sustentabilidade apresenta orientações que nortearão professores na construção e desenvolvimento do plano de intervenção interdisciplinar, com atividades que irão contribuir na prática pedagógica dos professores e metodologias diversificadas que atenderão às especificidades dos grupos de estudantes.

Com o auxílio dessas ferramentas, visamos que estudantes sejam motivados a viajar nas asas da leitura, a respeitar as relações com a terra, com a floresta, as condições de coexistência social e econômica da vida ribeirinha, para que a escola do/no campo seja um espaço de vivência social e cultural.



Foto: Bruna Martins

A principal função do material é disseminar a compreensão sobre a abordagem interdisciplinar inclusa no plano de intervenção, refletindo sobre a aplicabilidade na sala de aula. A interdisciplinaridade é uma alternativa que contribui na prática pedagógica de professores da Educação do Campo Multisseriada por fazer a integração das diferentes disciplinas abordadas em sala de aula. O estudo não se limita apenas às áreas de Língua Portuguesa e se conecta também com todos os componentes curriculares que o conteúdo pode ser relacionado. Nesse sentido, o presente material pode ser multiplicado por professores em outras escolas.

Entre os usos e benefícios da publicação está a coleta de informações necessárias para atender aos requisitos relativos às Boas Práticas da Leitura no ambiente escolar de comunidades ribeirinhas, proporcionando momentos prazerosos e estimulantes para estudantes e professores, a partir de ações lúdicas voltadas à realidade local. Durante as brincadeiras, procura-se identificar e entender limitações, sejam elas físicas, emocionais, comportamentais ou de relações interpessoais, do grupo de estudantes para traçar perfis e trabalhar com cada estudante a partir de suas dificuldades, contribuindo assim com a melhoria no seu aprendizado e rendimento escolar.



Foto: Samara Souza

Acolhimento e adaptação na educação ribeirinha:

O ingresso nas escolas ribeirinhas, por parte de estudantes, é carregado de sonhos e expectativas. A abordagem ou recepção da equipe responsável por recebê-los pode muito bem, a princípio, frustrar ou estimulá-los ainda mais. Esse momento delicado envolve adaptações nas relações família-instituição, educadores-estudantes, estudantes-instituição, bem como a habituação do estudante e conhecimento do novo espaço físico e todo ambiente externo onde a escola está inserida.

Essas mudanças podem gerar uma variedade de sentimentos em todas as partes envolvidas, o que não pode ser desconsiderado, sendo essencial pensar e planejar como ocorrerão estes processos, sempre tendo a pessoa estudante como o centro das ações escolares.

O período de adaptação é muito importante para a construção de vínculos com estudantes, sendo essencial que a escola ofereça um acolhimento que busque trazer segurança tanto para os pais quanto para discentes. A qualidade do acolhimento contribui consideravelmente para o sucesso da adaptação, pois a relação e a criação de vínculos consolidam-se nesse período, podendo assegurar uma relação de confiança e permitindo espaços de aprendizagem nos quais seja permitido sonhar.

Brinquedos e brincadeiras como recurso escolar:

Os brinquedos e materiais recicláveis devem ser disponibilizados considerando a adequação à faixa etária e a segurança das pessoas envolvidas, evitando itens que podem trazer algum risco a quem vai manuseá-los e confeccioná-los, tornando recursos pedagógicos riquíssimos, e proporcionando momentos de muita criatividade e interação entre estudantes e professores.

Ao dispor os brinquedos ou as brincadeiras é importante observar se eles despertam o interesse das crianças. A seleção de objetos e materiais que atraiam e motivem o grupo de estudantes contribui para a criação de um contexto de aprendizagem ativa e participativa que favorece o desenvolvimento, à medida que oferece ao conjunto de discentes a oportunidade de manipulação, exploração, uso dos materiais e estimula a criatividade muitas vezes oculta, não somente entre estudantes, mas também para professores, que se permitem pesquisar e aprofundar suas metodologias e práticas docentes.

É importante que os brinquedos e materiais sejam higienizados toda vez que forem usados nas atividades, mesmo que estejam armazenados em locais aparentemente limpos e adequados. De acordo com essas diretrizes, as atividades descritas nessa publicação foram pensadas para que sirvam de inspiração a professores e gestores escolares, balizando suas práticas a partir de momentos lúdicos regionalizados tendo papel principal como instigadores da leitura e escrita a partir de ações criativas e prazerosas.



Foto: Samara Souza

3. Metodologia embasada nos cinco passos estruturados por Gasparin

3.1 1º Passo - Prática social inicial:

É o ponto de partida que começa com o planejamento a partir das ideias de docentes e estudantes sobre determinada temática a ser trabalhada. Ao planejar, a equipe pedagógica precisa ter compreensão dos objetivos a serem alcançados. Assim, é fundamental realizar uma sondagem sobre temas relevantes que fazem parte do cotidiano da comunidade de estudantes.

Segue o exemplo de identificação do Plano de Intervenção Interdisciplinar elaborado por docentes na formação pedagógica do Projeto Amazonas Sustentável (Uarini, 2019), no qual consta o objetivo geral e objetivos específicos de cada componente curricular.

Identificação da Escola:

Série:

Ano:

Período de execução:

Eixo Temático:

1 – Tema:

2 – Objetivo Geral:

3 – Objetivos Específicos de cada disciplina.

Componente curricular:

Ao finalizar o planejamento e organização dos objetivos que nortearão o desenvolvimento do plano, a equipe pedagógica poderá dar início às atividades reunindo a comunidade escolar para informar sobre a temática a ser abordada no plano de intervenção interdisciplinar e ouvir opiniões. Esse é um momento fundamental, visto que somente com apoio da família o plano poderá ser realizado, pois, no desenvolvimento do projeto, o grupo de estudantes terá que sair da sala de aula para realizar pesquisa de campo na comunidade. Dessa forma, é necessária a elaboração da ata pautando o assunto da reunião e a autorização de familiares responsáveis para a participação de estudantes nas atividades extraclasse, respaldando a execução das atividades.

Veja o exemplo:

Reunir familiares e comunidade para expor a temática a ser abordada;

Roda de conversa sondando os conhecimentos prévios que os alunos possuem sobre a temática a ser trabalhada.

3.2 2º Passo Problematização:

É a identificação dos principais problemas relacionados à temática proposta pela prática social inicial na Elaboração do Planejamento, abordando as questões que precisam ser resolvidas. É importante elaborar uma questão problema que será respondida no decorrer da execução do plano de intervenção interdisciplinar. Observe o exemplo:

Exemplo: Qual a importância de resgatar a produção de artesanato de cerâmica na comunidade?

3.3 3º Passo Instrumentalização

É o desenvolvimento da prática pedagógica docente, apresentando ações adequadas para contribuir com a aprendizagem do grupo de estudantes. Para que essas ações sejam efetivadas, é preciso estabelecer interligações entre o conhecimento empírico adquirido entre o conjunto de discentes com a vivência ao conhecimento científico escolar, usando todos os recursos necessários e disponíveis na mediação da prática pedagógica. Na instrumentalização, constam as seguintes sugestões: conteúdo por disciplina, pesquisa de campo desenvolvida com moradores da comunidade e desenvolvimento das atividades em sala de aula com a elaboração de materiais lúdicos a partir de matéria-prima reciclada.



Sugestões de conteúdos por disciplinas

Sabe-se que a organização e seleção de conteúdo a ser trabalhado é de fundamental importância, por isso atenção especial é necessária para que o ensino-aprendizagem aconteça de maneira prazerosa e integradora. Ressaltamos que o planejamento interdisciplinar norteará a prática pedagógica de professores e precisa estar em consonância com a proposta curricular.

Desse modo, é importante ter clareza de que o plano de intervenção interdisciplinar será o norte da prática pedagógica, mas não deve deixar de trabalhar conteúdos que compõem os componentes curriculares, pois estes estão integrados dentro do plano interdisciplinar. A seguir, apresentamos exemplos de conteúdos que podem ser trabalhados de acordo com a proposta do Plano de intervenção interdisciplinar.

Desenvolvimento das atividades curriculares e complementares na sala de aula

As atividades são ferramentas educativas utilizadas por docentes com objetivo de alcançar um ensino significativo com atividades criativas e lúdicas, possibilitando a interação entre estudantes. Podemos citar dois exemplos de atividades: curriculares e complementares.

As atividades curriculares são aquelas desenvolvidas a partir dos conteúdos trabalhados por professores e conforme as disciplinas. Já as atividades complementares não fazem parte da grade curricular obrigatória, ou seja, não compõem o currículo escolar, são atividades estratégicas utilizadas pelos professores com intuito de tornar as aulas estimulantes e prazerosas. Citamos, a título de atividade complementar, a construção e desenvolvimento de brincadeiras com materiais lúdicos a partir de matérias-primas recicladas.

Portanto, é fundamental que o professor observe o interesse do grupo de estudantes no desenvolvimento das atividades para que não se torne um processo monótono ou cansativo. As atividades lúdicas precisam contribuir para o desenvolvimento do imaginário, criatividade e competência da coletividade de discentes.



Foto: Samara Souza

Construindo e desenvolvendo atividades lúdicas com materiais reciclados

Existem vários fatores que podem influenciar no desenvolvimento do ensino e aprendizado da criança. Diante disso, ressaltamos a importância das atividades lúdicas em turmas multisseriadas, por meio de materiais reciclados como atividades complementares em ações reflexivas e práticas, que podem ser realizadas em todas as disciplinas reafirmando a importância da BRINCADEIRA.

Segundo Vygotsky (2009, p. 16-17), “a brincadeira da criança não é uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas por elas”. Neste sentido, o brincar possibilita à criança construir seu próprio conhecimento e conceito sobre o objeto que está sendo estudado, de forma a não se restringir somente ao que a equipe pedagógica quer ensinar e sim ampliar a construção de um conhecimento em seu próprio ponto de vista, a partir do significado que representa essa aprendizagem, relacionando abstrato e concreto com uma aprendizagem significativa.

O uso de materiais recicláveis também gera conhecimento, contribuindo para a diminuição significativa da poluição do solo, da água e do ar, sendo uma das soluções sustentáveis para os materiais que não se degradam facilmente no ambiente.

Por meio dessa prática, buscamos a redução, reutilização e a reciclagem de materiais como parte de um processo educativo que tem o objetivo de modificar os hábitos da criança no que diz respeito ao consumo exagerado e ao desperdício da matéria-prima, transformando-a em um produto novo. Assim, incentivamos a arte, criatividade e a sustentabilidade.

Que tal incentivar a criança a reutilizar materiais disponíveis em casa ou na natureza para criar seus próprios brinquedos ou brincadeiras?

Seguem quatro sugestões de atividades para serem construídas, desenvolvidas e aplicadas na sala de aula, podendo ser adaptadas de acordo com o nível de aprendizagem dos alunos.

Jogo da Memória

Material: tampa de garrafa pet

Objetivo:

Aprender a formar as diversas palavras envolvidas nos jogos, estimulando a criança no desenvolvimento da leitura e escrita, como também no raciocínio lógico pela separação de sílabas quanto ao número, atenção e concentração.

Material:

- 2 bases de papelão ou bandeja de isopor;
- 10 tampas de garrafas na cor verde ou amarelo com o gargalo (que podem ser substituídas por tampa de amaciante, rolos de papel higiênicos ou caixas de fósforos vazias);
- 1 régua, 3 pincéis permanentes, 10 tesouras sem ponta, 10 folhas de papel A4 ou 3 folhas de cartão colorido, 2 fitas adesivas transparentes e 1 rolo de papel filme.
- Imagens ou desenhos de alguns animais ou objetos cujos nomes tenham apenas de duas sílabas, com o nome das imagens impressas separadamente (ou escritas em letras de forma);
- 20 tampas de garrafa PET branca com o gargalo na mesma cor.

Como fazer:

- Em cada base, faça o risco de 5 colunas e 2 linhas com o pincel permanente.
- Prenda os gargalos das garrafas à base (bandeja de frios ou papelão), com um gargalo em cada quadrado.
- Selecione as imagens para colorir (pode desenhar). Ex: casa, bola, gato, onça, peixe, boto, folha, bolo etc. Recorte e cole as imagens nas 10 tampas de garrafa pet coloridas (ou no material sugerido). Finalize com papel filme ou papel contact.
- Nas 20 tampas de garrafa pet branca, recorte ou escreva as sílabas dos nomes das palavras e cole 1 sílaba em cada tampa Ex: CASA /CA-SA. Finalize com papel filme ou papel contact.

Instruções da brincadeira:

1. A pessoa responsável por mediar a atividade colocará ao centro da sala os tabuleiros e as 10 tampas com as imagens, dividindo a turma em duas equipes. Cada uma irá ficar responsável por um jogo.
2. Uma pessoa representante de cada equipe deve ir à frente e escolher cinco tampas com as imagens. Em seguida, colocar as tampas no gargalo do topo de cada coluna.
3. A seguir, a pessoa mediadora colocará as 20 tampas com as sílabas todas viradas para baixo e de forma aleatória.
4. Dando início à primeira partida, uma pessoa representante de cada equipe por vez, de acordo com as instruções da pessoa mediadora, pegará duas tampas com as sílabas diferentes, tentando identificar se uma delas faz parte ou não de uma das palavras das imagens de sua equipe.
5. Se fizer parte, a pessoa representante colocará no gargalo para formar a palavra que ela corresponde. Se não fizer parte de nenhuma palavra de sua equipe, a tampa será devolvida junto às demais com a sílaba virada para baixo.
6. E assim seguem as demais partidas até que uma das equipes forme todas as palavras e seja a vencedora da rodada.

OBSERVAÇÃO:

Esse mesmo material pode ser utilizado em outros jogos e em todas as disciplinas. Exemplos: jogos de palavras cruzadas, jogos de números para as quatro operações, jogos de adivinhação relacionados à fauna ou flora, jogos das unidades decimais, ditado divertido, entre outros.

Fonte: <https://www.soescola.com/2018/05/atividades-ludicas-com-material-reciclado.html>

Cineminha

Material: papelão

Objetivo:

Proporcionar à criança conhecimentos e vivências nas diferentes linguagens artísticas, orais e visuais, fortalecendo o gosto pela arte, despertando a criticidade e a atenção de estudantes para temas que são trabalhados através das atividades.

Material:

- 1 caixa de papelão;
- 2 varetas;
- Folhas de papel sulfite, 1 tesoura, 1 estilete, 1 cola branca, várias figuras e fotos de revistas, 1 conjunto de pincel hidrocor fino, lápis, régua, lápis de cor ou giz de cera.

Como fazer:

- Usando a caixa de papelão, enfeite-a como se fosse uma televisão e faça uma janela onde irá rodar o filme.
- Fure os lados da caixa em cima e embaixo coloque uma vareta encaixada na parte de cima (de um lado a outro) e outra vareta na parte de baixo da caixa.
- Faça os acessórios para a sua tv (botões, antena e controle remoto).
- Prepare o filme emendando folhas de papel sulfite (quantas forem necessárias).
- Monte o filme com figuras recortadas de revistas ou desenhos feitos por você ou pelo grupo de estudantes, seguindo a sequência de cenas da sua história.

Instruções da brincadeira:

1. Quando a história estiver pronta, é só colocá-la enrolada na vareta de baixo e ir enrolando-a para cima de forma que as pessoas que assistem possam visualizá-la.
2. Vamos lá! Use a criatividade e imaginação do conjunto de estudantes. A atividade pode ser realizada em dupla, assim uma pessoa passa o filme e a outra faz a narração da história.

OBSERVAÇÃO:

Esse mesmo material pode ser utilizado em todas as disciplinas. Exemplos: Telejornal, rádio, documentário, teatro de fantoche etc.

Fonte: <https://www.soescola.com/2018/05/atividades-ludicas-com-material-reciclado.html>



Foto: Samara Souza

Projeto de imagens

Material: copo de plástico

Objetivo:

Promover a integração e o desenvolvimento social, além de habilidades como oralidade e escrita, capacidade de discussão em debates e expressão de ideias, oferecendo momentos de lazer às crianças.

Material:

- Copo plástico transparente 300 ou 500ml (quantos puder coletar);
- Tesoura sem ponta;
- Pincel hidrocor colorido fino pincel marcador preto fino;
- Papel filme, fita durex transparente ou saco plástico transparente;
- Lanterna pequena ou lanterna de celular.

Como fazer:

- Oriente que cada estudante faça seu próprio projetor;
- Com o auxílio da tesoura, retire a base do copo;
- Envolve o topo do copo com o papel filme, reforçando com a fita adesiva;
- Desenhe sobre o papel filme o que quiser, usando as canetas pretas para fazer os contornos dos desenhos e as coloridas para os detalhes de acabamentos.



Instruções da brincadeira:

1. Depois de todos terminarem seus projetores e desenhos, oriente que o grupo de estudantes se organize em um semicírculo para que apresentem seus resultados.
2. Na apresentação, cada estudante irá aproximar a lanterna na parte oposta ao desenho (base vazada), mirar em uma parede branca e pronto: o desenho será projetado.
3. Em seguida, é o momento da interação. Cada criança dirá seu nome e o desenho que projetou.

OBSERVAÇÃO:

Esse mesmo material pode ser utilizado em todas as disciplinas.

Ex: projetar frases, letras ou sílabas, reconhecimento de frases, dependendo do nível de aprendizagem da criança.



Foto: Samara Sousa

Desenvolvimento das atividades complementares extraclasse

As atividades extraclasse pode ser descrita de duas formas. Existem as que fazem parte do currículo escolar, dentre as quais podemos citar os exercícios desportivos que professores já realizam com o coletivo de estudantes. Existem atividades complementares que não compõem o currículo escolar, mas contribuem na melhoria do ensino e aprendizado, complementando a prática pedagógica. Temos como exemplo atividades relacionadas à pesquisa de campo e brincadeiras ao ar livre que proporcionam a estudantes novas experiências.

Com as vivências proporcionadas por estes momentos, os alunos vão consolidar o conhecimento teórico trabalhado em sala de aula com os saberes adquiridos nas atividades práticas extraclasse. Ao relacionar teoria e prática (práxis), as ações pedagógicas devem ter o grupo de estudantes como foco principal no processo educativo.



Foto: Samara Souza

Pesquisa de campo desenvolvida com moradores da Comunidade

A pesquisa de campo é uma experiência mediada pela equipe pedagógica com temáticas relacionadas ao cotidiano da comunidade estudantil. Levar uma turma de multissérie a campo pode ser uma tarefa desafiadora, porém gratificante.

A pesquisa estimula o grupo de estudantes a compreender os valores e tradições culturais de suas localidades. Além disso, pode levar à valorização do trabalho realizado por comunitárias e comunitários na agricultura, pesca ou extrativismo, reconhecendo-os como sujeitos que fazem parte do campesinato ribeirinho.

Antes de realizar a pesquisa de campo, a equipe pedagógica deverá fazer uma roda de conversa com o grupo de estudantes para dar orientações sobre como será realizada e os materiais que serão utilizados. A pesquisa

será realizada com moradores da comunidade, por meio de questionários sobre a temática pesquisada, envolvendo escola e comunidade. É importante registrar o momento com fotos e vídeos.

Ao finalizar a pesquisa de campo, os dados serão discutidos em sala de aula e a equipe pedagógica terá um papel fundamental na mediação dos conhecimentos, estimulando estudantes a compreenderem a realidade como objeto de estudo, aprendendo com seus próprios questionamentos. Os resultados da pesquisa serão compilados de diferentes formas por serem realizados por alunos de multissérie em diferentes níveis de aprendizagem.

É importante que a equipe pedagógica organize uma roda de conversa com estudantes para instigar o que acharam da pesquisa e darem as orientações das atividades que serão desenvolvidas como parte da análise de dados.

Veja alguns exemplos de perguntas do questionário

- Qual a origem do material usado na produção dos artesanatos?
- De qual planta é retirada a matéria-prima para o acabamento dos artesanatos?
- Como você aprendeu a confeccionar os artesanatos?
- Quais os benefícios culturais e econômicos que a produção traz para a comunidade?
- Como é preparada a mistura para fazer o artesanato?
- Quanto tempo levar para confeccionar uma peça de artesanato?

Algumas questões precisam ser pensadas e desenvolvidas por parte da equipe pedagógica: auxiliar estudantes na elaboração de relatórios, descrevendo como foi a pesquisa, quantificando o número de pessoas entrevistadas – estudantes da Educação Infantil que não escrevem textos podem fazer ilustrações sobre a pesquisa. Fazer o mapeamento da comunidade com os pontos de onde é retirada a matéria prima para fabricação das cerâmicas e a matéria prima para o acabamento, assim como elaborar gráficos demonstrando a porcentagem de entrevistados. Fazer álbum seriado, cartazes e pinturas ilustrando o processo de fabricação das peças, elaborar paródias, poesias e dramatização relacionadas à temática. Trazer para sala de aula o material para fabricar peças de cerâmicas e convidar artesãs para explicar como são produzidas as peças de cerâmicas, convidando estudantes a confeccionarem algumas peças.

Todas as atividades realizadas no período da pesquisa serão apresentadas na feira cultural, que será organizada por professores e estudantes, onde estará reunida toda a comunidade escolar.

A importância das brincadeiras ao ar livre

As brincadeiras ao ar livre são ferramentas importantes no desenvolvimento da aprendizagem de estudantes, pois estimulam o raciocínio lógico, a criatividade e as habilidades motoras, possibilitando que vivenciem diversas situações com autonomia, fazendo escolhas e enfrentando desafios que as brincadeiras ao ar livre proporcionam.

Brincar ao ar livre é propiciar o contato direto das crianças com a natureza. As folhas, galhos, sementes e frutos tornam-se parte das brincadeiras, fluindo assim a imaginação e criatividade. De acordo com Machado (2016), “o melhor brinquedo para a criança é a própria natureza. A graça para a criança ao brincar está em subverter os objetos e transformá-los em brinquedos, em algo diferente e novo”. A natureza pode ser considerada uma ferramenta pedagógica por proporcionar um ambiente prazeroso na construção do conhecimento.

As crianças do campo possuem uma experiência criativa e imaginária diferenciada das crianças da cidade por utilizar os recursos naturais nas brincadeiras. Por terem um contato direto com a floresta e seus recursos naturais, podemos citar como exemplo dessa experiência os brinquedos que elas conseguem criar, como: fazendas com bois de cuia, bonecas com sabugo de milho, bole-bole com seringas, arcos e flechas para pescar os peixes, que são feitos de folhas, dentre outras brincadeiras.

No entanto, o modo de brincar das crianças ribeirinhas é reflexo das vivências cotidianas ligadas ao modo de coexistência no campo, seja na agricultura, extrativismo e pesca, de acordo com o contexto cultural de cada comunidade ribeirinha.

A proposta de integrar as brincadeiras ao ar livre no contexto da Educação do Campo Multisseriada é contribuir para efetivação de um ensino-aprendizagem significativo, ampliando o espírito de liderança, coletividade, o trabalho em equipe e respeito para com o outro. É também uma forma de sensibilizar sobre a importância do cuidado com a floresta, estimulando estudantes a se reconhecerem como sujeitos do campo e parte integrantes da floresta. Brincar torna as crianças saudáveis e mais felizes.

Citamos como sugestão algumas brincadeiras ao ar livre que podem ser realizadas com recursos naturais e materiais reciclados. Professores também podem criar e recriar outras brincadeiras de acordo com objetivos almejados.



Foto: Samara Souza

BRINCADEIRA DO GEMERSON

Materiais

- 05 sementes de tucumã ou buriti – patelas;
- Galhos secos – fazer as linhas;
- 01 bola;



Como desenvolver

- Dividir os participantes em dois grupos **A** e **B** ou o grupo escolhe o nome que achar melhor. A pessoa responsável pela mediação da atividade irá desenhar um quadrado no chão e, dentro desse quadrado, fará mais cinco, sendo um em cada canto e um no meio. No quadrado do meio são colocadas as 05 patelas representadas pelas sementes de tucumã e buriti. A pessoa mediadora medirá dois passos de distância dos dois lados do quadrado principal e fará duas linhas, uma de cada lado. Cada grupo se posicionará atrás das linhas.
- Com uma bola, os grupos tentarão acertar as patelas. Se o grupo **A** derrubar as patelas, tentará colocar as patelas nos cinco quadrados localizados dentro do quadrado maior. O grupo **B** fica com a bola e tentará queimar os participantes do grupo **A** antes que eles coloquem as patelas nos quadrados.
- Se o grupo **A** conseguir colocar todas as patelas nos quadrados será o ganhador. Se o grupo **B** conseguir queimar todas as pessoas participantes do grupo **A** antes de colocarem as patelas nos quadros serão os ganhadores.

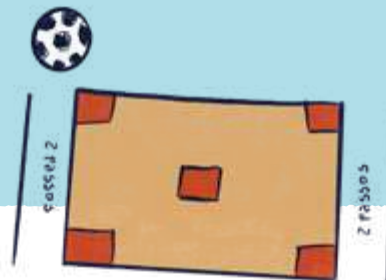




Foto: Samara Souza

BRINCADEIRA PEGA BANDEIRA

Materialis

- 02 galhos de árvores/bandeiras

Como desenvolver

- A pessoa responsável pela mediação da atividade dividirá o grupo de estudantes em dois times e o espaço em dois campos de tamanhos iguais. Cada time fica com um lado do campo e, na linha de fundo de cada campo, é fixada a bandeira, que pode ser representada por um galho de árvore.

- O objetivo do jogo é atravessar o campo adversário e capturar a bandeira e retornar ao campo do seu time. A pessoa que for pega nesse processo deve ficar retida no campo adversário. Ela poderá ser libertada por outra pessoa participante de sua equipe sem ser pega pelo time adversário.

- O time que conseguir pegar a bandeira e voltar pro seu campo sem ser pego será o vencedor.





BRINCADEIRA RABO DE MACACO

Materiais

- Papel colorido azul e verde – rabo

Como desenvolver

- A pessoa responsável pela mediação da atividade dividirá os participantes em duas equipes, sendo uma azul e a outra verde. Cada participante ganhará um rabo de acordo com a cor da sua equipe.
- Os rabos serão colocados no cós da calça, imitando um rabo. Ao iniciar a brincadeira, as crianças correm para pegar o rabo das participantes da outra equipe, mas precisam proteger seu rabo.
- Quem ficar sem rabo sai da brincadeira. A equipe que conseguir pegar a maior quantidade de rabos, será a vencedora. A brincadeira acaba quando uma das equipes perder todos os rabos.





JOGO DO TACO

Materiais

- 02 tacos – ripas
- 02 casinhas – pet ou latas
- 01 bola pequena



Como desenvolver

- As duplas devem decidir quem começa no ataque com a bola e quem ficará na defesa das casinhas.
- A distância é combinada entre as equipes, podendo ser de 20 passos entre uma base e outra. As bases são pequenos círculos desenhados no chão, onde participantes que estão no ataque deverão manter os tacos ao lado das casinhas.
- A dupla que iniciar o jogo com o taco terá uma vantagem, já que o objetivo do jogo é rebater a bolinha e marcar pontos. Quem está com a bola precisa acertar a casinha para conquistar os tacos.
- Os jogadores ocupam seus respectivos lugares em campo e a equipe do taco se posiciona ao lado das casinhas. Seu objetivo é defender a casinha, rebater a bola para longe e correr para trocar de base, cruzando os tacos no meio para marcar pontos.
- A dupla que iniciar o jogo com o taco terá uma vantagem, já que o objetivo do jogo é rebater a bolinha e marcar pontos. Quem está com a bola precisa acertar a casinha para conquistar os tacos.
- Se a equipe atacante que está com os tacos marcar 10 pontos, ganha o jogo. Se a equipe que está com a bola acertar a casinha conquista o taco e a equipe atacante perde o jogo.

3.4 4º Passo - Catarse

A catarse é o momento que o grupo de estudantes demonstra que se apropriou dos conhecimentos por meio dos conteúdos e atividades aplicadas. É por meio dela também que a equipe pedagógica analisa se os objetivos traçados foram alcançados. Por isso, é preciso criar estratégias avaliativas para analisar se, de fato, a comunidade estudantil se adequou aos novos conhecimentos do trabalho desenvolvido.

A catarse também é o momento em que a coletividade de estudantes irá apresentar os trabalhos desenvolvidos durante o período da execução do plano de intervenção interdisciplinar. É o momento da realização da Feira Cultural, no qual apresentarão os resultados da pesquisa de campo por meio de cartazes, álbuns seriados confeccionados, artesanatos confeccionados junto às artesãs, poesias, paródias e dramatização. Estes materiais serão apresentados na Feira Cultural para toda comunidade escolar, que será um espaço de compartilhamento de conhecimentos e experiências de tudo que foi realizado no período de execução do plano de intervenção.

3.5 5º Passo - Prática social final

A prática social final é o ponto de chegada de todas as ações realizadas que iniciaram com a prática social inicial. É o momento que o grupo de estudantes assume uma nova postura, demonstrando através de suas ações que os conteúdos aplicados contribuíram para formar outras compreensões, ajudando a transformar sua realidade social, permitindo a busca por novos conhecimentos. É também o momento que o professor realizará avaliação do plano de intervenção interdisciplinar, elencando os pontos positivos e os pontos a serem melhorados no próximo plano a ser construído.



Foto: Bruna Martins



Conclusão

A Educação Ribeirinha é um dos grandes desafios na prática docente de professores, visto que adaptar o conteúdo programático à realidade de vida dos educandos não é tarefa fácil. Diante disso, o planejamento interdisciplinar é uma das ferramentas fundamentais que auxiliará profissionais da educação no desenvolvimento da prática pedagógica e trará um bom desempenho na construção do processo educativo. Este caderno tem o intuito de ajudar o professor a planejar, de forma interdisciplinar, metodologias que atendam às necessidades e especificidades da Educação do Campo nas escolas ribeirinhas.

O caderno permitirá que o professor compreenda como os cinco passos estão estruturados dentro do planejamento interdisciplinar, e como atividades complementares podem ser desenvolvidas na sala de aula e extraclasse. O material objetivou reforçar a importância do cuidado com a floresta e as águas, com atividades complementares que podem ser feitas com materiais recicláveis, que em alguns casos seriam descartados

na natureza, além de mostrar exemplos de atividades ao ar livre utilizando a natureza como ferramenta pedagógica, incentivando os educandos a compartilhar momentos de diversão e criatividade, respeitando os limites do outro.

Assim, professores do campo tornam-se semeadores de conhecimentos e as sementes lançadas podem ser regadas e frutificadas, em ações que transformam e ressignificam a coexistência dos sujeitos do campo.

A Educação do Campo Ribeirinha é luta, amor e espaço de construção de conhecimentos. Vem para quebrar o paradigma de que o campo é lugar de atraso e para mostrar que o campo é lugar de resistência e diversidades de culturas, onde os sujeitos se reconhecem e reafirmam sua identidade camponesa e ribeirinha, que cuida e respeita a floresta, com direito a uma educação de qualidade e transformadora na localidade a que pertencem. Como fortalecimento desse direito, é fundamental que sejam estabelecidas políticas públicas pensadas a partir da realidade do campo, respeitando a identidade cultural dos sujeitos campesinos.

Referências bibliográficas

Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em: 02 dez. 2022.

Reciclagem na escola: 5 dicas para incluir o assunto na grade. Disponível em: <<https://bhrecicla.com.br/blog/reciclagem-na-escola-5-dicas-para-incluir-o-assunto-na-grade/>> Acesso em: 02 dez. 2022

Só Escola. Atividade Lúdica com material reciclado. Disponível em: <<https://www.soescola.com/2018/05/atividades-ludicas-com-material-reciclado.html>> Acesso em: 02 dez. 2022.

Gente miúda. Como fazer jogo de boliche de garrafa pet. Disponível em: <<https://www.pragentemiuda.org/2015/09/>> Acesso em: 02 dez. 2022.

Tampo junto. Como fazer jogo de boliche caseiro. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2015/10/06/como-fazer-boliche-de-garrafa-pet/>> Acesso em: 02 dez. 2022.

Gente miúda. Atividade com caixa de papelão. Disponível em: <<https://www.pragentemiuda.org/2011/10/cineminha-com-caixa-de-papelao.html>> Acesso em: 02 dez. 2022.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Imaginação e Criação na Infância: Ensaio Psicológico: Livro para Professores. São Paulo: Ática, 2009.

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogos-segundo-vygotsky.htm>
Acesso em: 02 dez. 2022.

Info Escola. Reduzir, Reutilizar e Reciclar. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/desenvolvimento-sustentavel/reduzir-reutilizar-e-reciclar/>> Acesso em: 02 dez. 2022.

Portal da Escola. Educação Infantil. Disponível em: <<http://portaldaescola.pmrbr.ac.gov.br/files/EducacaoInfantil/11.1.pdf>> Acesso em: 02 dez. 2022.

MACHADO, Ana Lúcia. Brincando com os 4 elementos da natureza. 1. ed. nov. 2016. Disponível em: <http://www.educandotudomuda.com.br/tag/e-book-brincando-com-os-quatro-elementos-da-natureza/>. Acesso em: 23 out. 2018.

BORGES, H. da S. As teorias que legitimam a Educação do Campo. In: GHEDIN, E. Fundamentos Filosóficos da Educação do Campo. Boa Vista. Editora da UFRR, 2016.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações. Campinas: Autores Associados, 200

A Fundação Amazônia Sustentável (FAS)

Fundada em 2008 e com sede em Manaus/AM, a Fundação Amazônia Sustentável (FAS) é uma organização da sociedade civil e sem fins lucrativos que dissemina e implementa conhecimentos sobre desenvolvimento sustentável, contribuindo para a conservação da Amazônia.

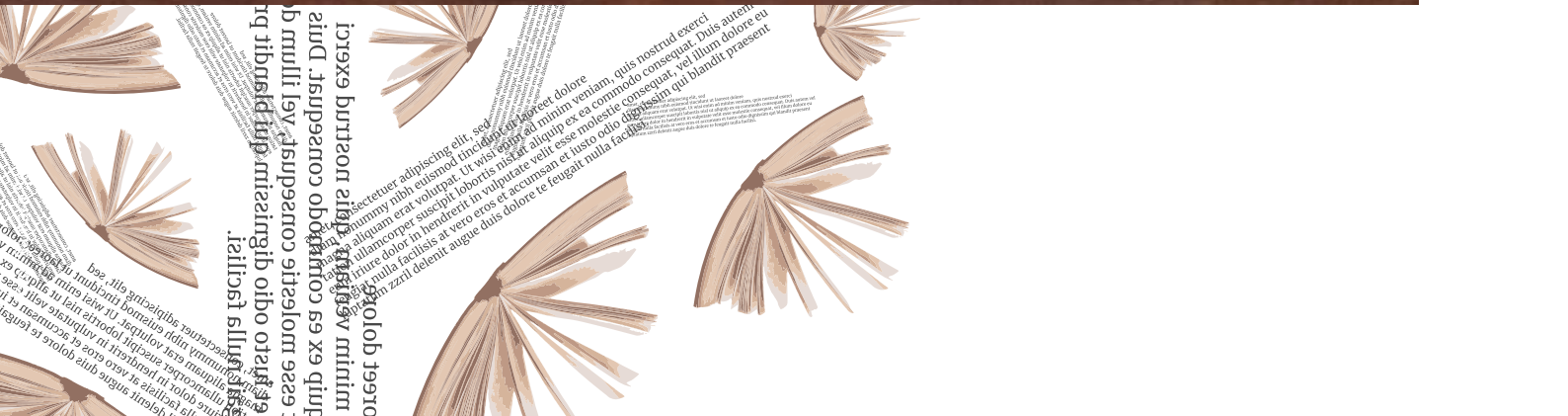
A instituição atua com projetos voltados para educação, empreendedorismo, turismo sustentável, inovação, saúde e outras áreas prioritárias. Por meio da valorização da floresta em pé e de sua sociobiodiversidade, a FAS desenvolve trabalhos que promovem a melhoria da qualidade de vida de comunidades ribeirinhas, indígenas e periféricas da Amazônia.

Confira os programas da FAS:

Programa de Gestão e Transparência (PGT)	Por meio de mecanismos e instâncias de gestão, o PGT atua junto à comunidade interna, com planejamento e avaliação de resultados de programas e projetos.
Programa Floresta em Pé (PFP)	O PFP está focado em quatro ações estratégicas: geração de renda, empreendedorismo, infraestrutura e empoderamento comunitário.
Programa Saúde na Floresta (PSF)	Resultado de ações da Aliança Covid Amazônia, o PSF qualifica o acesso à saúde, com políticas públicas e capacitações de profissionais da área.
Programa de Educação para a Sustentabilidade (PES)	Os trabalhos do PES são voltados à formação de crianças e adolescentes, garantindo oportunidades para uma educação mais inclusiva e de qualidade.
Programa de Soluções Inovadoras (PSI)	Com base em tecnologias sociais e soluções para a sustentabilidade desenvolve-se o PSI, cujos trabalhos focam em parcerias técnicas em PD&I.
Programa de Empreendedorismo e Negócios Sustentáveis (Pensa)	O PENZA auxilia empreendedores de comunidades ribeirinhas e indígenas com incubadora, cursos, oficinas e consultorias para gerir negócios inovadores e acessar créditos.



Foto: Samara Souza





Dados Pessoais

Nome

.....

Endereço Residencial

.....

Cidade

Estado

CEP

.....

Telefone Residencial

Celular

.....

E-mail Pessoal

.....

Instituição/Empresa

.....

Endereço Comercial

.....

Cidade

Estado

CEP

.....

Telefone Comercial

Website

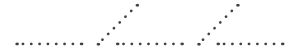
.....

E-mail Comercial

.....



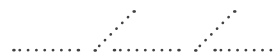
A gente é Amazônia



A series of 20 horizontal dotted lines for writing.



A gente é Amazônia



A series of 20 horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing.



base, this garctacizibus
scilobol bersonal in amibodum bonasubit
requisitor munitur munitur. Aquisitor
est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

intra, hantator aliq. rabiher
munitur munitur. Aquisitor
est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

base, this garctacizibus
scilobol bersonal in amibodum bonasubit
requisitor munitur munitur. Aquisitor
est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

base, this garctacizibus
scilobol bersonal in amibodum bonasubit
requisitor munitur munitur. Aquisitor
est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.

est quidam quidam in rebus. Quisquis
quisquis in rebus. Quisquis in rebus.



A gente é Amazônia

Manaus (AM)

**Rua Álvaro Braga, 350 | Parque Dez | CEP 69055-660
(92) 4009-8900 | 0800 722-6459**

fas-amazonia.org

