

PROGRAMA DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS À COMUNIDADE DO CIESS - 2022

Coordenador: MAGDA MARTINS DE OLIVEIRA

O PPSC é um programa de extensão do Centro Interdepartamental de Educação Social e Socioeducação (CIESS), órgão auxiliar da Faculdade de Educação que atua como unidade de execução da medida socioeducativa de Prestação de Serviços à Comunidade (PSC) prevista no Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990). Em ação desde 1997, o PPSC já recebeu mais de 1.800 adolescentes e contou com mais de 150 estudantes entre bolsistas, estagiários e residentes em Saúde Mental Coletiva, além de estudantes e profissionais na condição de pesquisadores e voluntários. O programa tem uma prática interdepartamental e interdisciplinar. Um dos objetivos da medida é que os adolescentes desenvolvam atividades que possam ser revertidas para a comunidade, como por exemplo os cadernos produzidos pelo Fio da Meada e os jogos produzidos pelo Ateliê de Jogos Pedagógicos, projetos parceiros do PPSC que também integram o CIESS e integram os/as adolescentes em suas equipes de trabalho. Além da realização de tarefas que viabilizem novas aprendizagens, as oficinas socioeducativas realizadas no PPSC, também afirmam o caráter pedagógico da medida. Com elas o adolescente inicia sua caminhada no PPSC com práticas que buscam retomar necessidades/interesses trazidos na entrevista de acolhimento. A metodologia denominada fazer com, está sustentada em princípios político-pedagógicos emancipadores, na construção da autonomia e na garantia de direitos, dos/das adolescentes sempre na companhia qualificada de um/a educador/a de referência. O Jogo da VidaS apresentado neste salão, foi criado a partir de reflexões acerca do Jogo da Vida original produzido pela Estrela, jogo utilizado nas oficinas. Percebeu-se que o jogo continha valores e uma visão de mundo preconceituosa, excludente e centrada no capital. A nova versão do jogo, construída pelo PPSC em parceria com o projeto Ateliê de Jogos incluiu temas atuais que atravessam a vida das juventudes como gênero, sexualidade, raça, etnia, trabalho, família, cultura, desigualdade, política e educação, a partir de uma visão político-pedagógica crítica e emancipadora, visando contribuir para a expansão da consciência dos sujeitos/jogadores. A releitura do jogo inclui um tabuleiro e cartas, com diferentes temáticas em cores próprias para cada tema, onde são descritos acontecimentos, ou situações-problema seguidas de um questionamento que fomenta a reflexão do grupo acerca do problema referido. No início do jogo os participantes desenham seus próprios avatares, com o qual se movimentarão no tabuleiro. Os percursos,

embora diferentes, levam sempre ao ponto de chegada, ainda que
?vencer? não seja o objetivo número 1 do jogo e, sim, que todos os
jogadores tenham a oportunidade de chegar. No ponto de chegada, cada
jogador pode tirar uma das cartas finais que trazem afirmativas sobre a
vida, a trajetória e as relações humanas.