

SOBRE AS AUTORAS:

Tainah da Cruz Sousa. Turismóloga, Especialista em Planejamento e Gestão Pública do Turismo e do Lazer, do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA/UFPa) e membro do Grupo de Estudo e Pesquisa Lazer e Ludicidade na Amazônia (MOÇARAI). E-mail: tainahsousa@gmail.com.

Lucília da Silva Matos. Professora do curso de especialização "FIPAM XXV: Planejamento e Gestão Pública do Turismo e do Lazer" do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA), da Faculdade de Educação Física e de Educação da Universidade Federal do Pará (UFPa/Campus Belém); Doutora em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e líder do Grupo de Estudo e Pesquisa Lazer e Ludicidade na Amazônia - MOÇARAI; luciliasmato@gmail.com.

Recebido: 23/11/2015

Aprovado: 12/01/2016



REVISTA
**SENTIDOS
DA CULTURA**
BELÉM-PA | ANO 3 | N.3 | JAN-JUN 2017

O JOGO DA TRILHA PEDAGÓGICA NA UNIDADE ESCOLAR ABRIGO JOÃO PAULO II: SENTIDOS DA APRENDIZAGEM NAS INTER-RELAÇÕES PESSOAIS E INCLUSIVAS

THE PEDAGICAL TRAIL GAME IN SCHOOL ABRIGO JOÃO PAULO II: SENSES OF LEARNING AMONG PERSONAL AND INCLUSIVE INTER-RELATIONSHIPS

Délcia Pereira Pombo

Ana Rita Fontes

Resumo

Este artigo se deu a partir das experiências vivenciadas na Unidade Escolar Abrigo João Paulo II no decorrer do ano letivo de 2015 e integraram o projeto "Saberes das águas: um banho de cheiro amazônico". Dentre as ações encaminhadas no período se propôs a articulação de jogos em interface com a proposta curricular na modalidade EJA. Esta ação consiste em trabalhar teoria e prática em trilhas pedagógicas elaboradas pelos professores do Abrigo em perspectiva interdisciplinar aplicada na Semana dos VII Jogos Internos do Abrigo, com o tema "Os jogos e os mitos amazônicos". Entende-se que a trilha é uma metodologia que estimula de forma prazerosa e motivadora a partilha de conhecimentos, além de ser um jogo que tem características específicas, como os vínculos que se estabelecem entre as equipes, os sentidos aguçados na realização da jogada, a concentração gerada pelo interesse e curiosidade, o espírito de cooperação com participação ativa e eficaz dos envolvidos na dinâmica, entre outras particularidades que visam a influenciar positivamente o desempenho escolar e inclusão do aluno em ambiente hospitalar. O objetivo da utilização desse instrumento lúdico-pedagógico incidiu no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos a partir dos mitos que permeiam o imaginário amazônico. Percebe-se que a troca de saberes entre os grupos favorece a aprendizagem de forma produtiva e com êxito na assimilação dos conteúdos. Cientes de que os jogos exercem fascínio e consistem em resolver os desafios, os participantes formaram duas equipes

e receberam instruções no início das etapas da presente modalidade. Coube aos professores intermediar a atividade empregando um recurso didático de maneira divertida em um processo dinâmico e eficaz na inter-relação entre os sujeitos em que é possível ensinar e aprender brincando.

Palavras-chave: Classe Hospitalar. Trilha Pedagógica. Mitos Amazônicos. Educação Inclusiva

Abstract

This article was based on the experiences at the Abrigo João Paulo II School during the academic year of 2015, which composed the project entitled “Saberes ds águas: banho de cheiro amazônio”. Among the actions planned for the period, an articulated activity between games and the curricular propositions of the EJA modality. This particular action consists of joining theory and practice into the creation of pedagogical trails elaborated by the teachers under an interdisciplinary perspective and applied in the VII Internal Games of the school, with the theme “Amazon games and myths”.The trail is considered to be a method that stimulates, in a pleasurable and motivating way,the sharing of knowledge by the students. Furthermore, it is a game that has unique characteristics, such as the establishment of bonds among the teams, the sharpened senses while accomplishing their turns, theirconcentration due to interest and curiosity, the spirit of cooperation with active and effective participation of those involved, and other particularities that aim to enhance their school performance and inclusion of the student in a hospital environment.This ludicrous and pedagogical instrument was used in order to achieve the students’ cognitive and social development based on the myths that permeate the Amazonian folklore.The exchange of information and knowledge between the groups favors productive learning and a successful assimilation of contents. Knowing that games are fascinating and consist of challenge-solving tasks, the participants formed two teams and received instructions at the beginning of each stage.The teachers then directed the activity using teaching resources in a dynamic process that was very effective in bridging the interrelationship between the individuals, showing the possibility of teaching and learning in a playful way.

Keywords: Health care enviroment. Pedagogical Trail. Amazonian myths. Inclusive education

Abrigo João Paulo II: o locus da experiência

A Unidade Escolar Abrigo João Paulo II funciona como anexo da Escola Barão do Rio Branco e é integrante da Classe Hospitalar, um dos Programas de Educação Inclusiva da Secretaria de Educação do Estado do Pará. A parceria dos órgãos da Educação e Saúde nesta instituição teve início em 2009 quando foi assinado o convênio para atender as

¹A idade dos alunos varia entre 54 e 89 anos.

pessoas sequeladas pela hanseníase. Antes alijadas pela sociedade, elas foram vítimas das mais violentas formas de discriminação e rejeição, permanecendo isoladas do convívio social e por toda vida longe de seus familiares. Os relatos dos alunos hoje falam da chegada ainda crianças à Colônia (denominação antiga), onde receberam tratamento para seus ferimentos externos, mas as cicatrizes da alma só o tempo pode amenizar.

Na via de uma educação do sensível a Classe Hospitalar no Abrigo oferece assistência educacional na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA)¹ aos assistidos pela instituição no próprio espaço hospitalar. As práticas delineiam caminhos em se trabalham conteúdos interdisciplinares com foco no princípio da humanização do tratamento dos pacientes.

Matos e Mugiatti (2012, p. 37) realçam aqui o que se entende por Pedagogia Hospitalar: “É um processo alternativo de educação continuada que ultrapassa o contexto formal da escola, pois levanta parâmetros para o atendimento de necessidades especiais transitórias do educando, em ambiente hospitalar e/ou domiciliar”. Acerca do trabalho interdisciplinar, Ivanide Oliveira (2003, p. 208) afirma: “A interdisciplinaridade supera a visão disciplinar do currículo, que fragmenta o conhecimento e não possibilita a relação entre o saber científico/erudito e o saber vivenciado no cotidiano social”. Dentre as várias acepções para o termo humanizaçãopreconizado pelo Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar – PNHAH (2001, p. 06), concordamos que

Uma cultura de humanização leva tempo para ser construída, envolve a participação de todos os atores do sistema e não é fácil de ser fotografada, medida ou contada. Humanizar é verbo pessoal e intransferível, uma vez que ninguém pode ser humano em nosso lugar. E é multiplicável, pois é contagiante. O melhor dos contágios. Uma cultura de humanização leva tempo para ser construída, envolve a participação de todos os atores do sistema e não é fácil de ser fotografada, medida ou contada. Humanizar é verbo pessoal e intransferível, uma vez que ninguém pode ser humano em nosso lugar. E é multiplicável, pois é contagiante. O melhor dos contágios.

Esse argumento reforça nosso objetivo de propiciar uma pedagogia direcionada à educação inclusiva,tendo em vista o êxito da aprendizagem dos alunos vitimados pela hanseníase. Na intenção de promover e integrar o aluno no trabalho com atitudes valorativas,foi elaborado o Projeto Saberes das águas: um banho de cheiro amazônico. Foi então conduzido o cronograma do Abrigo em 2015, com o objetivo de que o cheiro forte das essências da Amazônia se entranhasse no fazer pedagógico dessa Unidade de Ensino. Dentre as ações desenvolvidas no período, propusemos a articulação de jogos em interface com a proposta curricular na modalidade EJA, por admitir que, à maneira de Assis (2009, p.17), “não é qualquer ensino que promove o desenvolvimento da pessoa enferma; é preciso uma mediação profícua para suscitar-lhe o desejo de superação e de participação no seu processo educativo dentro do contexto hospitalar”.

Assim, pensou-se em apostar em um trabalho que aborda teoria e prática em trilhas pedagógicas desenvolvidas pelos professores do Abrigo em perspectiva interdisciplinar proposto aos alunos na Semana

dos VII Jogos Internos do Abrigo. Embora cientes de que “pensar em novas propostas, alargar horizontes, integrar saberes, pensar numa nova sociedade é pensar necessariamente em um novo reaculturação social e educacional” segundo Matos e Mugiatti (2012, p. 92), ousamos dizer que a trilha é uma metodologia que estimula de forma divertida a partilha de conhecimentos.

Além disso, trata-se de um jogo com características específicas, como: os vínculos que se estabelecem entre as equipes, os sentidos aguçados na realização da jogada, a concentração gerada pelo interesse e curiosidade, o espírito de cooperação com participação ativa e eficaz dos envolvidos na dinâmica, entre outras particularidades que visam a influenciar positivamente o desempenho escolar e inclusão do aluno em ambiente hospitalar. Essa forma de atuar corrobora os escritos de Matos e Mugiatti (2012, p. 38) acerca do assunto: “Na hospitalização escolarizada acontecem momentos integrados entre os escolares, mas de forma lúdica e recreativa, como também nisto insere-se sempre o processo pedagógico”.

E para socializar momentos tão prazerosos apresentamos a seguir as ações executadas no Bloco Multidisciplinar durante a Semana dos VII Jogos Internos do Abrigo com o tema: Jogos e Mitologias Amazônicas e Universais no cotidiano dos alunos.

PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES

Para nortear nossas ações, houve contato com uma diversidade de gêneros textuais, em áreas distintas do conhecimento, em que foram apresentadas narrativas da Amazônia levando-se em consideração o contexto, as memórias e saberes dos alunos. Com a abordagem de elementos inerentes à cultura local, pensou-se no desenvolvimento das habilidades de interação, o que incidiria no estímulo à comunicação e reforçaria o papel essencial da atividade no processo, de forma a inserir os mitos da cultura da região com proposta de relacioná-los às atividades do currículo escolar das turmas de EJA.

Os Mitos são histórias atemporais, projetadas através dos tempos, principalmente por meio da tradição oral que, de geração em geração, repassam ensinamentos e lições de vida dos pais e pessoas mais velhas de uma comunidade. Para Simões (2010, p. 07) “o mito é a linguagem inaugural em que se encontram os traços fundadores da memória da humanidade e que num ininterrupto fazer-se funda os sentidos que percorrem e se traduzem a/na história da sociedade”. De certa forma, eles narram um fato importante para o povo amazônico e explicam determinadas situações existentes no mundo.

Eliade (1991, p. 10) escreve:

O mito conta uma história sagrada, narra um fato importante ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do princípio. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas de Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir.

Nesse contar se estabeleceu como abordagem promover a socialização, a recreação e o aprendizado dos

alunos assistidos no Abrigo João Paulo II por meio de jogos adaptados e reformulados seguindo os passos de uma trilha pedagógica.

Na dinâmica desse processo, que envolve Educação e Saúde, os alunos puderam compartilhar momentos de aprendizado, lazer, criação e confraternização com uma pedagogia direcionada à educação inclusiva. Matos e Mugiatti (2012, p. 116) lembram-nos de que “a estruturação de uma pedagogia hospitalar deve trazer uma ação docente que provoque o encontro entre educação e saúde”. Atentos a essa relação, o foco da tarefa implicou trazer para o contexto escolar os mitos amazônicos e universais e permitir que, de forma lúdica, todos pudessem participar respeitando as limitações físicas de cada aluno.

Ressalta-se que a opção de um trabalho com jogos se originou no projeto central do Abrigo intitulado “Saberes das águas: um banho de cheiro amazônico”, desenvolvido no decorrer do ano letivo de 2015 com intuito de estimular de forma divertida o contato com seres encantados dos mitos que integram o universo cultural do povo amazônico.

Assim, a opção metodológica traz a proposta de integrar no jogo da trilha a apresentação dos mitos inebriados pelo aroma regional do banho de cheiro e que o cheiro forte de suas essências possa exalar em outros saberes e experiências, mas sem esquecer-se de valorizar nossas raízes e matizes culturais.

OS MEIOS DE INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS PARA CONSTRUÇÃO DA TRILHA

A partir de um contexto de observação e de diálogo com os alunos a respeito dos processos de construção do saber, ficou evidente o interesse pelos jogos. Daí se pensou na trilha por ser um jogo composto de algumas regras cujos princípios pudessem nortear nossos propósitos de ensino e aprendizagem por meio do brincar. A definição de jogo por Huizanga (1996) é pertinente em vista do alcance que tem:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZANGA 1996, p. 33).

O desejo de contribuir positivamente para a comunidade que atendemos com um ensino interessante e motivador norteou a construção de um jogo pedagógico com atividades a serem aplicadas por ocasião da VII Semana dos Jogos Integrados do Abrigo João Paulo II. É fato que o contexto escolar se configura como espaço de interação e desenvolvimento humano e foi em busca de uma forma prazerosa de promover as inter-relações entre aprendizagem por meio de jogos que a equipe do Abrigo

propôs algumas atividades:

- Pinturas Temáticas
- Loteria folclórica
- Adivinhação para a trilha
- Caça-palavras do Folclore
- Encontrar o caminho da lara
- Encontrar o caminho do Lobisomem
- Liga-pontos
- Jogo da memória com lendas do folclore
- Jogo dos 7 erros
- Quebra-cabeça Curupira
- Lenda do Curupira em código

Ressalta-se que, no ambiente hospitalar, podem-se oferecer variadas atividades lúdicas, terapêuticas e educacionais. Wolf (2011, p. 02), cita como eficazes

a arte de contar histórias, brincadeiras, jogos, dramatização, desenhos e pinturas, a continuação dos estudos no hospital. Essas práticas são as estratégias da Pedagogia Hospitalar para ajudar na adaptação, motivação e recuperação do paciente, que por outro lado, também estará ocupando o tempo ocioso.

A proposta era encontrar uma forma de os alunos agirem em conjunto já que se tratava de mitos da Amazônia, temas conhecidos, inscritos na sua realidade e poderia se transformar, mediante as ações já elencadas, em diversão e despertar interesse nos participantes, já que estão articuladas com jogos.

ETAPAS DE APLICAÇÃO DO JOGO

O primeiro passo foi escolher a mascote dos jogos e, neste momento, nada mais oportuno para o contexto de inclusão do que eleger o Saci-Pererê, um menino levado, de cor negra e que tem apenas uma perna.

Figura 1 Saci Pererê – Mascote dos VII Jogos



Fonte: CHAD Abrigo João Paulo II

A característica marcante que escalou essa figura para segurar a tocha olímpica foi a aproximação que existe entre os assistidos no Abrigo devido à ausência, em alguns pacientes, de uma das pernas, o que infelizmente é uma das sequelas deixadas pela hanseníase. Porém, isso não se constituiu um problema para participar dos jogos, pois tudo foi feito adequadamente, respeitando as limitações existentes.

Começamos com a organização dos participantes e discutimos as capacidades a serem trabalhadas. A relação do material necessário foi entregue à coordenação do Abrigo que angariou o solicitado junto aos parceiros da Instituição.

É dada a largada. O juramento do aluno Pedro Leal marca a abertura oficial do evento. A partida então tem início com a presença de todos os envolvidos e são escolhidos dois membros para tirarem no par ou ímpar os companheiros que vão compor as duas equipes. Feito isso, cada um se posiciona em torno da trilha composta por trinta casas montadas no chão da sala de educação física (Figura 2). Joga-se o dado para o alto e aquele que obtiver o maior número de pontos começa a partida.

Figura 2– A trilha e os mitos amazônicos



Fonte: CHAD Abrigo João Paulo II

Figura 3– Resolvendo a tarefa em equipe



Fonte: CHAD Abrigo João Paulo II

O jogo prossegue com os alunos lançando o dado mais uma vez. Após a conferência dos pontos e de acordo com a mensagem deixada na trilha, os alunos avançam, recuam, respondem a perguntas, cumprem uma tarefa ou permanecem no lugar. As casas da trilha são numeradas e bem coloridas, com mensagens que irão servir para superar os diversos desafios. As orientações lá escritas devem ser lidas em voz alta e, caso precise de ajuda, o aluno da vez deve se dirigir à mesa lateral e pegar, na ordem em que aparece, a folha de cartolina com as questões para serem resolvidas em grupo. É interessante como agem em cumplicidade, se ajudando mutuamente em benefício da equipe e querendo rapidamente resolver a tarefa (Figura 3).

A finalidade é acertar em pouco tempo, pois, se errarem, a folha é devolvida ao monte, e a outra equipe tem a chance de responder em algum momento da jogada. O professor responsável por conferir as respostas dá o alerta se a equipe respondeu acertadamente a questão e libera ou não para seguir ou retroceder. A equipe vencedora é aquela que primeiro chegar à casa final. Algo a ser destacado é a sua vontade de decidir logo o vencedor e, em caso de empate em alguma questão, o fato de imediatamente proporem uma revanche, o que sempre leva para uma rodada a mais.

Nessa condução, as ações desenvolvidas em sala de aula, oficina de Arte e outras dependências do Abrigo trabalharam a valorização do idoso e sua contribuição para a sociedade ressaltando o lema “Felicidade não tem idade”.

AO FINAL DO JOGO, O RESULTADO POSITIVO

Oportunizar aos assistidos pelo Abrigo João Paulo II a continuidade à escolarização consiste em adotar estratégias pedagógicas de ensino que atendam às necessidades especiais desse público. Quanto a isso, concordamos com o parecer de Assis (2009, p. 92) que diz:

A programação das atividades escolares tem características próprias, adaptadas às necessidades físicas, sensoriais e de aprendizagem dos alunos, abrangendo os vários fatores envolvidos nas relações com o ambiente hospitalar.

Nesse ambiente de camaradagem, o contato com os pacientes e a experiência de cada profissional facilitam a aprendizagem pelos alunos, pois “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém” (FREIRE, 1998, p.25) e essa é uma experiência não restrita à sala de aula, como também nas atividades do cotidiano. A nossa tarefa, enquanto professores da Classe Hospitalar ultrapassa o ensino de uma grade curricular fechada em seus conteúdos, visto que a prática pedagógica que se adotou incide em relacionar conteúdos já trabalhados e, nesse caso, adaptá-los a um jogo de forma agradável, divertida.

Foram visíveis o incentivo e a recepção dada à leitura e o contato com os mitos amazônicos; por isso, cogitou-se a realização de uma oficina com contadores de histórias. Outro fator positivo foi o interesse da equipe em enriquecer o acervo bibliográfico da sala de leitura e despertar cada vez mais o interesse dos alunos em textos oferecidos em sala, assim como a sensibilização para acessarem e emprestarem os livros existentes no espaço.

Registre-se que, desde o lançamento para aplicação dos jogos até sua realização, muitas foram as escolhas sobre o material, as questões, as regras, a pontuação, o tempo para respostas. Ver, sentir, vibrar com os alunos a cada tarefa terminada era a certeza de que a opção do jogo como intervenção pedagógica resultou em pontos positivos e alcançou o aprendizado com aproveitamento além das expectativas,

Figura 4– Equipe da Educação e Saúde premiando os atletas



Fonte: CHAD Abrigo João Paulo II

visto o desempenho dos jogadores, em sua maioria cadeirantes ou com outras singularidades decorrentes da hanseníase.

Um momento bastante esperado foi a premiação dos 18 participantes que prestigiaram esse momento de interação e muito aprendizado coletivo. Eles já aguardam as novas diretrizes que irão ajudá-los na revisão dos conteúdos dos próximos jogos integrados, que normalmente os elaboradores da trilha propiciam. O estímulo à leitura, criado desde o encaminhamento para a implantação dos jogos, evidencia uma ação de humanização, tanto para os alunos quanto para os professores, que assistem com prazer ao jogo como mediadores de conhecimentos. Ao final, o resultado é sempre favorável, pois se embasa numa concepção encantadora de entender a educação cujos sentidos das inter-relações pessoais e inclusivas influenciam positivamente a aprendizagem.

Pode-se dizer, então, que o trabalho atingiu a meta à qual se destinou e obteve tanto êxito que a trilha pedagógica elaborada pela equipe do Abrigo circula nos demais ambientes hospitalares integrantes da Classe Hospitalar do Pará. Por conta disso, há um compromisso da equipe de professores em adaptar a trilha a cada projeto, com versão adequada à temática tratada, desde que se ofereça como benefício um aprendizado interdisciplinar e inclusivo fundamentado na construção coletiva do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Walkíria de. Classe hospitalar: um olhar pedagógico singular. São Paulo: Phorte, 2009.

BRASIL. Manual do PNHAH. Brasília. 2001. Disponível em: http://www.saude.sp.gov.br/resources/ses/perfil/gestor/homepage/auditoria/manuais/manual_pnhah.pdf. Acesso em 03 de abril de

2016

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. (Coleção Leitura).

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura. 4.ed São Paulo: Perspectiva, 1996.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas. Pedagogia Hospitalar: a humanização integrando educação e saúde. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

OLIVEIRA, Ivanide. Filosofia da educação: reflexões e debates. Belém: UNAMA, 2003.

SIMÕES, Maria do Socorro. Lendas e mitos da Amazônia. Revista Litteris Literatura, Julho de 2010, Número 5. Disponível em www.revistaliteris.com.br. Acesso em 31 de março de 2016.

ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 1991.

WOLF, Rosângela Abreu do Prado. Pedagogia hospitalar: a prática do pedagogo em instituição não escolar. Disponível em < <http://www.uepg.br/revistaconexao/revista/edicao03/artigo11.pdf> > Acesso em 30 de março de 2016.

SOBRE AS AUTORAS

Ana Rita Fontes: professora da Secretaria de Educação do Estado do Pará (SEDUC/PA) e integra a equipe que trabalha na Classe Hospitalar UE Abrigo João Paulo II

Délcia Pereira Pombo. Doutoranda em Letras - Estudos Linguísticos (UFPA). Mestre em Educação/ linha de Pesquisa: Saberes Culturais e Educação na Amazônia (UEPA/2014). Graduada em Letras (UFPA/2004); Professora AD 4 (SEDUC/2000); Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Desportos em Concórdia do Pará (SEMEC/2010); Universidade do Estado do Pará, Curso de Licenciatura Intercultural Indígena (2015/2016) na modalidade presencial, constante no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR).

Recebido: 12/01/2016

Aprovado: 03/03/2016



REVISTA
**SENTIDOS
DA CULTURA**
BELÉM-PA | ANO 3 | N.3 | JAN-JUN 2017

INSTITUIÇÕES CULTURAIS E PLANO EDUCACIONAL

CULTURAL INSTITUTIONS AND EDUCATIONAL PLANNING

Cristina Carvalho

Resumo

O objetivo deste texto é trazer algumas questões relativas à elaboração de um Plano Educacional para instituições que trabalham com o patrimônio cultural e com a memória e que pretendam implementá-lo pela primeira vez enquanto Política Institucional ou, ainda, que desejam rediscutir Planos Educacionais já existentes. Em um primeiro momento, apresento algumas questões que perpassaram e nortearam o que deu origem a esta reflexão, a elaboração de um Plano Educacional para a Fundação Casa de Rui Barbosa (FCRB), localizada na cidade do Rio de Janeiro. Em seguida, trago aspectos relativos à temática de modo mais abrangente. Considero que as etapas apontadas podem contribuir para se pensar iniciativas como essa, na pertinente busca de Instituições de Memória por projetos efetivos junto à comunidade, principalmente a escolar.

Palavras-chave: memória, patrimônio, instituições culturais, plano educacional

Abstract

The objective of this paper is to discuss issues related to the elaboration of educational planning in institutions that deal with cultural heritage and memoirs, which aim to develop it for the first time as an institutional policy or which aim to revisit their current educational plans. Firstly, I raise some topics that based this reflection, such as the development of an Educational Plan for the Fundação Casa de Rui Barbosa (FCRB), located in the city of Rio de Janeiro. Then, I discuss some relevant issues in a more comprehensive way. I understand that the stages identified in the process can contribute to the implementation of other similar initiatives. This will certainly help memory institutions to create effective projects together with several