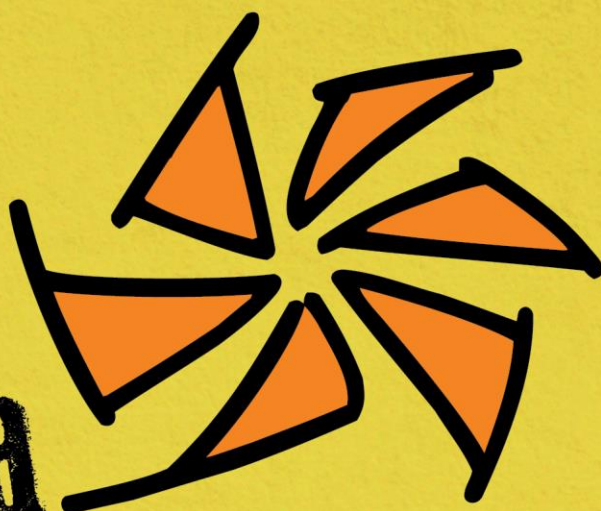




**Academia
Educar**

**PROTAGONISMO
JUVENIL NA
PRÁTICA**

GUIA PARA EDUCADORES





INTRODUÇÃO

Sumário

Carta aos Educadores	5
Introdução	6
Objetivo	6
Sobre a Fundação Educar DPaschoal	6
Sobre a Academia Educar	6
Público-Alvo	7
Um pouco de como nasceu o desejo desse guia	7
Premissas da Academia Educar	8
Monitores juvenis	9
Atores e elementos da Academia Educar	12
Compartilhe conosco	14
Protagonismo Juvenil na prática	15
Oficinas	15
1. Abertura e combinados	15
2. Integração	15
3. Valores e Ética I e II	15
4. Identidade	15
5. Expressão Corporal I e II	15
6. Comunicação I e II	15
7. Comunicação Não-Violenta	16
8. Jogos Cooperativos	16
9. Diversidade I e II	16
10. Momento do Cuidado	16
11. Prevenção às drogas	16



INTRODUÇÃO

12. Teatro.....	16
13. Redes Sociais.....	16
14. Encerramento do semestre.....	16
15. Boas vindas	17
16. A jornada do herói	17
17. Estudar e empreender	17
18. Criatividade/Inovação	17
19. Marketing Pessoal.....	17
20. Jovem na história	17
21. Política	17
22. Sexualidade	17
23. Eu e o Mundo.....	17
24. Filosofia.....	17
25. Educação profissional.....	18
26. Projeto de vida	18
27. <i>Chef Academy</i>	18
28. Adolescência	18
29. Superação e futuro.....	18
30. Atualidades	18
31. Saúde	18
32. Encerramento da jornada	18
Projetos-desafios	19
1. Multiplicação na escola.....	19
2. Oásis Educar	19
3. Conhecendo o Mundo.....	19



INTRODUÇÃO

4. Catavento de Números	20
5. Catavento de Letras	20
6. Projeto na Escola.....	20
7. Estação Vivência I e II	20
Atividades Extras.....	21
Competências e habilidades	22
Referências	24
Glossário.....	26



INTRODUÇÃO

Carta aos Educadores

Car@s Educadores,

Esse guia pretende servir a todos aqueles educadores — pessoas que sentem enorme prazer em estimular a construção do conhecimento, com profundo respeito e carinho pelos educandos — que desejarem fomentar o protagonismo juvenil.

São cinco seções: na *Introdução* vamos contar sobre a Fundação Educar DPaschoal e a Academia Educar, projeto socioeducativo realizado desde 1989 e que dá fundamento prático a tudo que aqui compartilhamos. O passo a passo do projeto foi sistematizado nas seções *Oficinas* e *Projetos-desafios*, onde descrevemos a didática de como facilitar e mentorear um grupo de jovens, visando o desenvolvimento de sua postura protagonista e cidadã. Na seção *Competências* apresentamos as competências e habilidades que são possíveis de serem desenvolvidas durante a jornada completa da Academia Educar, em diferentes graus de apropriação, a depender dos facilitadores, grupos de jovens, contextos socioeconômicos, entre outros fatores que tornam cada experiência educativa singular.

Por fim, na seção *Referências* apresentamos os livros, artigos, pesquisas e documentos que inspiram e fundamentam a nossa prática, que é viva, em constante mudança e aprimoramento.

Esperamos que esse material sirva de inspiração e ponto de partida para que vocês, educadores, se apropriem, criem e o modifiquem, fazendo as necessárias adaptações e adequações para que os encontros com os jovens da sua comunidade sejam relevantes e significativos.

Antonio Carlos Gomes da Costa, em seus vários textos, eternizou o conceito protagonismo juvenil como modalidade educativa:

“O caminho para isso é através de práticas e vivências, criar oportunidades nas quais, com **liberdade**, o jovem possa tomar iniciativas de ação e, com **responsabilidade**, envolver-se e **comprometer-se** no enfrentamento e encaminhamento de problemas reais.” (COSTA, 1999, p.169)

Dedicamos esse Guia *in memoriam* a COSTA, que vive eternamente na ação protagonista dos jovens brasileiros.

Fundação Educar DPaschoal



INTRODUÇÃO

Introdução

Objetivo

O guia *Protagonismo Juvenil na Prática* tem o objetivo de oferecer um passo a passo simples, ilustrado e cheio de *hiperlinks* para que educadores, seja usando-o em partes ou em sua totalidade, tenham ferramentas e atividades práticas para promoverem o protagonismo juvenil em qualquer espaço público ou privado que seja acolhedor aos adolescentes envolvidos.

Sobre a Fundação Educar DPaschoal

A Fundação Educar DPaschoal foi criada em 1989 e é o investimento social privado da Companhia DPaschoal de Participações. Acreditamos na **educação para a cidadania** como estratégia de transformação social gerando valor compartilhado nas comunidades do Brasil. Para que a cidadania plena seja exercida é preciso garantir que as pessoas se reconheçam como protagonistas de suas vidas e de suas comunidades e desenvolvam a capacidade de interpretar o mundo através da leitura. Por isso, elegemos três eixos de atuação: o **Educar para Ler**, o **Educar para o Protagonismo** e o **Cooperando com o Social**.

Para saber mais acesse o nosso site: www.educardpaschoal.org.br

Sobre a Academia Educar

A Academia Educar oferece aos adolescentes a oportunidade de despertarem uma postura protagonista e cidadã por meio de uma jornada pedagógica de aproximadamente 250 horas composta por 32 Oficinas e 7 Projetos-desafios. Protagonismo Juvenil e cidadania são vividos na prática durante o processo de planejamento e execução das atividades, solucionando problemas reais da escola e da comunidade. Ao longo da jornada, os participantes são liderados por monitores juvenis, egressos da Academia Educar, e pela equipe de educadores da Educar, que facilitam o processo garantindo uma aprendizagem relevante e significativa capaz de alterar a trajetória dos jovens, que consolidam competências socioemocionais relevantes para uma vida plena. Toda a abordagem da Academia Educar está baseada no conceito de Protagonismo Juvenil, cunhado pelo educador Antonio Carlos Gomes da Costa e tem ainda como norteador teórico o documento Educação: Um Tesouro a Descobrir, que apresenta os quatro pilares: Aprender a Ser, Aprender a Conviver, Aprender a Aprender, e Aprender a Fazer.



INTRODUÇÃO

Público-Alvo

A Academia Educar foi desenvolvida e ofertada para adolescentes de 13 a 17 anos da rede pública de ensino, de tal modo que oferecesse complemento ao desenvolvimento socioemocional desses jovens, além de incentivo ao envolvimento com atividades complementares às acadêmicas. Mas não se trata de uma metodologia rígida, pelo contrário, é flexível e pode ser ofertada aos mais distintos agrupamentos juvenis. As atividades complementares ampliam a visão de mundo dos jovens, são oportunidades preciosas para exercerem sua participação ativa na comunidade, revelar talentos, oferecendo oportunidade para descoberta de novos conhecimentos, sendo uma experiência válida para todos os envolvidos.

Um pouco de como nasceu o desejo desse guia

A **Academia Educar** promoveu, desde 1989, a formação milhares de lideranças juvenis em escolas públicas, além de ter criado oportunidades para que o jovem descubra, em si, o potencial para torná-lo capaz de transformar sua realidade, de sua escola e de sua comunidade. Com duração de nove meses, a Academia ocorre anualmente em parceria com as Diretorias de Ensino Leste e Oeste de Campinas e com a Secretaria Municipal da Educação de Campinas-SP. Em 2015, quando paramos para avaliar os resultados da Academia Educar chegamos a uma única conclusão: precisávamos impactar mais jovens.

Em 2016 surgiu um sonho de ampliarmos o alcance da Academia Educar. Como primeiro passo, organizamos os nossos conhecimentos para torná-los ainda mais tangíveis e acessíveis para todos. Este processo juntou participantes do projeto de diversos anos, ex e atuais colaboradores, assim como alunos e monitores da Academia Educar daquele ano. Confirmada a essência junto a quem vivenciou o projeto e sistematizada a metodologia, lançamos a publicação “Academia Educar: da inspiração à prática” que pode ser acessada aqui <http://www.educardpaschoal.org.br/projeto.php?id=3&page=1>.

Analisando a nossa capacidade operacional versus as possíveis estratégias para o aumento do impacto, entendemos que a figura dos educadores nas escolas, ou em outros centros de atendimento a jovens, ocupa um papel fundamental na formação do ser humano integral e tem um poder enorme de transformação para um público ainda maior. Por isso, unimos esse sonho aos bons resultados apresentados e reconhecidos ao longo desses anos, e escolhemos utilizar dessa experiência para inspirar outros educadores a aplicarem o protagonismo juvenil como estratégia educativa para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais e da cidadania. Isso foi o que nos encorajou lançar esse Guia.



INTRODUÇÃO

Espera-se que você, educador, já tenha lido a publicação anterior, “Academia Educar: da inspiração à prática”, na qual apresentamos uma visão completa do projeto Academia Educar. E que, no presente Guia, você consiga aprofundar seus conhecimentos com as informações de como realizar a Academia Educar na sua escola, organização social, religiosa ou agrupamento de jovens.

Topam?

Premissas da Academia Educar

Antes de passar para as seções *Oficinas* e *Projetos-desafios*, convidamos você a ler de coração aberto e atenção plena algumas dicas, posturas e premissas que adotamos na nossa prática diária como educadores e que acreditamos serem diferenciais relevantes para o sucesso do trabalho com adolescentes.

Fazemos um convite para o desenvolvimento de um **novο olhar** que colabora na construção de uma relação educadora saudável e afetiva.

Esse olhar é o olhar da abertura, do não julgamento e do interesse pelo outro: condições necessárias à formação de vínculos para o desenvolvimento dos educandos.

Como dizia nosso saudoso educador Antonio Carlos Gomes da Costa: olhar o jovem como parte da solução e não como parte do problema.

Para a Academia Educar as premissas de uma relação educadora são:

✓ ***Acreditar na capacidade do jovem***

Durante a jornada da Academia Educar, o educador deve, por meio de ações e do exemplo, apoiar os jovens e fortalecê-los, acreditando na capacidade de TODOS. Reconhecer os seus talentos e potenciais, sem fazer por eles. Essa postura revigora a autoestima e lhes confere um senso de pertencimento, despertando a sua confiança.

✓ ***Promover uma postura protagonista e cidadã***

Cada oficina e cada projeto-desafio que os jovens terão durante a Academia Educar devem ser intencionalmente colocados pelo educador como um momento de exercício e prática de uma postura protagonista e cidadã. Cabe ao educador provocar e incentivar os jovens a tomar a iniciativa durante as tarefas, desenvolvendo assim as suas capacidades na prática.

Segundo Antonio Carlos Gomes da Costa, o protagonismo juvenil se desenvolve ao longo das relações com os adultos, passando de uma relação de dependência, colaboração, a autonomia.

Na execução dos Projetos-desafios, o Educador-facilitador deve incentivar a participação ativa dos jovens em todas as etapas: 1) a iniciativa foi proposta pelos jovens? 2) os estudantes planejaram as atividades? 3) executaram as atividades planejadas? 4) os educandos avaliaram as ações realizadas? 5) os educandos se apropriaram dos resultados?



INTRODUÇÃO

Nossa prática revela que com frequência as iniciativas são propostas pelos adultos, enquanto a execução fica a cargo dos jovens, que acabam se dedicando por pouco tempo ao planejamento, avaliação e apropriação do que foi vivenciado. Perde-se, assim, a rica oportunidade de aprendizagem e desenvolvimento das competências empreendedoras e socioemocionais. Por isso é primordial que, durante cada uma das cinco etapas de realização dos Projetos-desafios, o educador-facilitador e os monitores incentivem a participação autônoma dos jovens.

✓ ***Garantir espaços para o diálogo***

Dar voz aos jovens e praticar a escuta ativa, oferecendo espaço para que essa necessidade natural seja atendida em vez de reprimida. Incentivá-lo a expor o seu ponto de vista a partir de seu próprio repertório, experiências e histórias. E, a partir dessa bagagem, gerar reflexões sobre escolhas e consequências. Estar disponível para orientá-lo sem impor, permitindo assim a construção da compreensão e do conhecimento sempre de forma genuína e sincera. Respeitando os sentimentos e opiniões.

É especialmente importante dar atenção, espaço e tempo ao “não dito” que, quando ignorado, corrói as relações, a autoestima e consequentemente limita o desenvolvimento dos jovens.

✓ ***Inspirar e transpirar***

Nunca esquecer que o conhecimento deve ser vivido e transformado em ações. Na juventude, tanto quanto em qualquer idade, o ensinamento é absorvido de modo mais profundo quando colocado em prática. As oficinas são o espaço para a construção coletiva de conceitos e os Projetos-desafios são a oportunidade de colocá-los em prática. Quando estimulados e desafiados a fazer o bem, os jovens tendem a responder com energia que concretiza nosso lema: ***os incomodados que mudem o mundo!***

Monitores juvenis

Trabalhar de jovem para jovem é uma estratégia que valoriza a troca de experiência entre pares, mantém o projeto com uma linguagem atualizada e empodera ainda mais os adolescentes.

Anualmente, a Academia Educar seleciona monitores juvenis voluntários e, para que esta escolha aconteça, alguns pontos são observados:

- Jovem que tenha vivenciado o projeto por completo e realizado todos os desafios e propostas;
- Disponibilidade para permanecer mais um ano no projeto voluntariamente;
- Comprometimento com as entregas;
- Bom relacionamento interpessoal;
- Vontade de mudar o mundo e compartilhar aprendizados.



INTRODUÇÃO

É preciso ter em mente que, apesar de monitores, os adolescentes escolhidos têm a mesma faixa etária dos demais participantes, por isso precisam também de capacitação, mentoria e boas propostas de aprendizado.

Durante a Jornada eles também irão facilitar o aprendizado, mediar conflitos, oferecer espaço para outros jovens expressarem o que sentem e o que trazem de bagagem cultural. E assumir essas responsabilidades é uma grande oportunidade para desenvolver mais profundamente habilidades, porém não mais na posição de “jovem” e sim na perspectiva do ator que contribui para o desenvolvimento dos colegas.

Sendo assim, antes de chegar o dia da primeira oficina com os adolescentes, descobrimos alguns caminhos importantes a serem trilhados com os monitores:

1. Apresentação da proposta para os monitores juvenis

A monitoria é almejada por muitos jovens do projeto, que quando são escolhidos demonstram bastante alegria. No entanto, é necessário apresentar a proposta. Um encontro com os selecionados é o suficiente para apresentar os detalhes e engajá-los.

2. Reunião com os pais ou responsáveis

Além de representantes legais, os pais ou responsáveis são parceiros fundamentais para o sucesso e o desenvolvimento dos monitores juvenis.

Portanto, é fundamental que conheçam o projeto e compreendam o processo de monitoria. Após a adesão dos monitores, uma reunião com os pais ajuda a estabelecer um vínculo maior entre o projeto e a família. É importante explicar, tirar as dúvidas e principalmente mostrar os benefícios para os jovens. Os pais se preocupam muito com o futuro profissional, é valioso mostrar a conexão entre as habilidades desenvolvidas e o futuro profissional.

3. Documentação

Antes de iniciar as atividades com os monitores, é necessário pensar em alguns documentos:

- Ficha cadastral;
- Autorização de participação e trabalho voluntário assinada pelos pais ou responsáveis;
- Autorização de uso de imagem assinada pelos pais, para que o adolescente possa participar de filmagens e fotos;
- Prontuário médico, com indicação de possíveis doenças, alergias e medicações.

4. Comunicação

É fundamental que a comunicação entre os responsáveis pelo projeto e os monitores seja horizontal, livre de hierarquias ou autoritarismo. A proposta é que seja uma troca de experiências, considerando o que já conhecem e trazem de bagagem e incluindo novos repertórios.

Para isso, várias ferramentas podem ser utilizadas: debates, estudos de caso, aprendizagem baseada em problemas, workshops, rodas do saber etc. em um dia dedicado somente para monitores.



INTRODUÇÃO

5. Responsabilidades

Nas primeiras reuniões do ano, os monitores precisam conhecer suas responsabilidades. Quando as responsabilidades são claras, as entregas são mais eficazes.

Na Academia Educar, eles participam de todo o processo, desde o planejamento inicial do projeto, construção do cronograma até o acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos adolescentes. Principais responsabilidades:

- Construção das oficinas e Projetos-desafios → Além de facilitar as atividades, contribuem para a construção das oficinas e Projetos-desafios, pesquisando sobre cada tema e compartilhando suas ideias e propostas. Para essa construção, é necessário combinar um dia da semana fixo para a reunião com o grupo de monitores. Neste dia, é viável nos primeiros 20 minutos compartilhar sobre o andamento do projeto, bem como as dúvidas, os acontecimentos e o feedback da equipe. Antes de entrar no cronograma, o educador precisa reforçar sobre o objetivo de trabalhar a atividade em questão com os adolescentes. Antes de fazer sentido para os participantes, precisa fazer sentido aos monitores, para isso utilize exemplos da vida real, do dia a dia deles.
Nesta reunião, todos os monitores precisam ser ouvidos, então, pergunte aos mais tímidos suas opiniões, para que todos tenham o mesmo espaço.
Antes de digitarem ou escreverem as programações, precisam decidir quais serão as atividades aplicadas no dia e qual monitor irá aplicá-la.
- Seleção dos jovens → Os monitores, junto à equipe da Academia Educar, selecionam os jovens da Academia por meio de uma dinâmica em grupo e de uma entrevista. Nesse processo aprendem a analisar, desenvolvem a percepção e exercitam a tomada de decisão.
- Organizar o espaço → Toda equipe, monitores e educadores, precisa organizar o espaço antes de receber os jovens. A organização em roda ou meia lua facilita o processo de comunicação. Os recursos precisam estar disponibilizados em lugares fáceis para a aplicação das dinâmicas e uma música alegre o ambiente enquanto a oficina não começa.
- Facilitar as oficinas → No dia da construção da programação, os monitores escolhem as atividades que irão facilitar, no entanto vale combinar de estudarem todas as atividades para que conheçam a programação por completo. Antes de iniciar as oficinas, treine com eles, tire as dúvidas e forneça dicas. Ao final da oficina, reúna-os para refletirem sobre os pontos positivos e os pontos a melhorar.



INTRODUÇÃO

- **Apadrinhamento** -> Os monitores acompanham todas ações desenvolvidas pelos jovens em suas escolas ou comunidades, como o Conhecendo o Mundo, o Oásis, o Projeto na Escola e as Multiplicações. A proposta é ser referência e nunca fazer pelo jovem. Ter o papel de estimular o protagonismo, fazer perguntas que levem à reflexão para gerar mudanças, facilitar o desenvolvimento e trocar experiências, já que vivenciaram o projeto no ano anterior.
- **Formação** -> Cada grupo de monitores tem um perfil diferente. Não existe uma receita pronta para a formação, por isso a percepção dos educadores é fundamental para que, ao longo do processo, ela seja planejada de acordo com cada necessidade. É importante que compreendam os conceitos que baseiam o Projeto; conheçam e se apropriem do papel de monitores juvenis; sejam apresentados e utilizem as ferramentas importantes para a atuação, como escuta ativa e a comunicação não-violenta, por exemplo.

Para ampliar o repertório e ampliar o senso crítico, os monitores participam de constantes debates sobre assuntos da atualidade, principalmente aqueles que impactam a educação.

Geralmente, o próximo passo na vida dos monitores juvenis é o ingresso em cursos técnicos ou profissionalizantes, na graduação ou no mundo do trabalho. Para contribuir com o projeto de vida deles é válido promover o contato com as áreas de interesse profissional, através de parcerias e divulgação de oportunidades.

Atores e elementos da Academia Educar

Educador Facilitador: é o indivíduo que coordena todo o projeto, facilita e orienta os jovens bem como os monitores juvenis.

Monitores juvenis: são os jovens egressos do programa, que em parceria com o Educador Facilitador fazem o planejamento das atividades, seleção dos jovens participantes (quando necessário que haja processo seletivo) e facilitação de todas as Oficinas e Projetos-desafios.

Grupo de jovens: são os adolescentes de 13 a 17 anos que optaram por participar do projeto Academia Educar para o desenvolvimento de sua postura protagonista e cidadã.

Os familiares: as famílias dos jovens que estão participando do projeto precisam ser informadas e sensibilizadas para os objetivos de desenvolvimento pessoal e coletivo daqueles que participam da Academia Educar.

Espaço: é importante ter um local para a realização das atividades propostas ao longo do Guia.



INTRODUÇÃO

Madrinha/Padrinho: na Academia Educar recebemos jovens de escolas públicas, assim, cada escola indica um educador do corpo docente para assumir esse papel de madrinha ou padrinho. Caso você seja de uma escola ou de um projeto social e consiga aplicar diretamente as atividades com os jovens já atendidos, então essa figura pode ser opcional.

Jornada Academia Educar: é o percurso vivenciado pelos jovens durante as Oficinas e os Projetos-desafios. Sugerimos que, para desenvolver bem o protagonismo juvenil e a cidadania nos jovens, as Oficinas sejam intercaladas com os Projetos-desafios, garantindo assim tempo e espaço para o desenvolvimento das competências e habilidades.

Carga horária: Todas as Oficinas têm três horas de duração, divididas em várias atividades dinâmicas. Os Projetos-desafios têm carga horária bem variada.

Tamanho da turma: As Oficinas e os Projetos-desafios estão dimensionados para funcionar bem com 15 a 50 pessoas. Na Academia Educar trabalhamos com turmas de 50 jovens, atendidos por um educador facilitador e 5 monitores juvenis.

Materiais: A Academia Educar tem uma demanda bem modesta de materiais, precisando apenas de um computador com acesso à internet, um projetor, caixas de som, materiais de apoio – roteiro com a programação de cada Oficina e Projeto-desafio disponíveis neste Guia - e de materiais de escritório (papel sulfite, canetas, também indicados neste guia). Na descrição de cada Oficina e dos Projetos-desafios elencamos os materiais necessários.

Oficinas: As Oficinas são sobre temáticas significativas para o universo da adolescência e têm como princípio a construção coletiva do conhecimento. Por isso usa ferramentas interativas e promove o diálogo e a escuta atenta e empática. Em todas as Oficinas há um momento de recepção, de chegada acolhedora para iniciar a programação e a roda de fechamento, com uma reflexão sobre o que ficou do dia. Todos têm direito a voz e o Educador-facilitador, bem como os monitores, precisam zelar por isso. As dinâmicas utilizadas são: Recepção, Rodas do saber, Desafios, Danças circulares, Palestras, Dinâmicas em grupo, Jogos Cooperativos, Gincanas, Teatro, Debates e Momentos da Leitura: individual e coletivo.

Projetos-desafios: Os Projetos-desafios são as oportunidades para a aprendizagem do protagonismo juvenil na prática. O Educador-facilitador e os monitores precisam garantir ao longo do processo que as decisões sejam tomadas COM os jovens e não PARA os jovens. Além disso, devem garantir o espaço e as condições para eles empreenderem os projetos de forma autoral e livre.

Mais informações sobre cada um dos elementos do projeto podem ser encontradas na publicação “Academia Educar: da Inspiração à Prática”.



INTRODUÇÃO

Compartilhe conosco

Ao *remixar* e adaptar as Oficinas e Projetos-desafios, lembre-se de buscar a construção de um percurso pedagógico que intercale as Oficinas com Projetos-desafios, realizados em grupos. Muito do conteúdo apresentado aqui já é um remix de metodologias criadas por outras instituições e pessoas. Nesse Guia não nos colocamos como autores de todos esses conteúdos, e sim como curadores de temáticas e práticas educativas ativas que, elencadas nessa sequência pedagógica, têm se mostrado como efetivas e potentes no desenvolvimento de jovens protagonistas e cidadãos.

Compartilhe conosco como foi utilizar esse material e também novas ferramentas e reflexões de como melhorá-lo: academia@educardpaschoal.org.br.

#ProtagonismoJuvenilNaPratica

#AcademiaEducarEmRede



Protagonismo Juvenil na prática

Oficinas

Essa coletânea de atividades foi construída ao longo da nossa prática num processo de cocriação com os monitores juvenis de cada ano, inspirada em muitas referências e pesquisas em livros, sites, vídeos, vivências em cursos e eventos. Assim, o que sistematizamos aqui é a curadoria desses conteúdos, a organização e o encadeamento de atividades e ferramentas que não foram criados pela Educar, mas sim apropriados e remixados para cumprir a nossa missão de educar **para** e **na** cidadania por meio do protagonismo juvenil.

1. Abertura e combinados

Apresentar o projeto aos jovens; conhecer o grupo e promover a integração; criar um clima de confiança e cooperação; preparar os participantes para os temas e desafios que serão trabalhados ao longo do ano; estimular a postura empática e responsável.

2. Integração

Integrar os participantes; valorizar e reconhecer a importância de cada um para o grupo; estimular a comunicação, harmonia, a cooperação e o trabalho em equipe.

3. Valores e Ética I e II

Despertar a percepção para os valores humanos que influenciam atitudes e perspectivas pessoais; conscientizar a respeito dos valores fundamentais para a convivência em grupo.

4. Identidade

Trabalhar a autoestima e o autoconhecimento; valorizar os participantes; resgatar as histórias de vida;

5. Expressão Corporal I e II

Trabalhar a comunicação corporal, desinibição, criatividade, atenção, percepção, sensibilidade e flexibilidade.

6. Comunicação I e II

Trabalhar a desinibição; conceituar fundamentos da comunicação; desenvolver a comunicação em público.



INTRODUÇÃO

7. Comunicação Não-Violenta

Trabalhar a comunicação não-violenta, o respeito, a tolerância, a atuação em equipe, a empatia, a flexibilidade e a resiliência.

8. Jogos Cooperativos

Despertar a cooperação, a interdependência, a sinergia, a comunicação e a comunicação não-violenta, o trabalho em equipe, a atenção, o cuidado com o próximo, a liderança compartilhada na resolução de problemas, os valores humanos e a resiliência.

9. Diversidade I e II

Trabalhar o autoconhecimento e a percepção de que a diversidade existe e é positiva; trazer a importância de quebrar os paradigmas para alcançar a liberdade individual e coletiva; trabalhar o valor respeito.

10. Momento do Cuidado

Estimular o autoconhecimento, aliviar a tensão, trabalhar o equilíbrio emocional e fortalecer o vínculo e a confiança do grupo.

11. Prevenção às drogas

Desenvolver o poder de escolha e as consequências que se pode ter a partir da mesma.

12. Teatro

Trabalhar a comunicação corporal, facial e oral como ferramenta de apresentação em público; o autoconhecimento; a criatividade; a desinibição; a concentração e atenção; o trabalho em equipe; o improviso; jogo de cintura e a disciplina.

13. Redes Sociais

Informar sobre os perigos das redes sociais; estimular o autocuidado e a percepção de mundo.

14. Encerramento do semestre

Encerrar o semestre, comemorar as conquistas e preparar para as atividades das férias e do segundo semestre.



INTRODUÇÃO

15. Boas vindas

Entender os conceitos de liderança e sua importância; trabalhar a empatia e praticar a comunicação.

16. A jornada do herói

Discutir habilidades do protagonista juvenil relacionando-as com a jornada do herói.

17. Estudar e empreender

Refletir sobre a importância da educação para o crescimento profissional e despertar para o tema empreendedorismo como item fundamental para a satisfação pessoal e vida profissional.

18. Criatividade/Inovação

Exercitar a criatividade, a capacidade de inovar e de pensar.

19. Marketing Pessoal

Desenvolver a percepção da autoimagem, agregando valor a si mesmo, a partir de princípios, relacionamento interpessoal e inovação; trabalhar a promoção da própria imagem de forma diferenciada e positiva.

20. Jovem na história

Empoderar, mostrar a importância do jovem na história, estimular a participação e a expressão juvenil.

21. Política

Refletir sobre política e sua importância no cotidiano; estimular a cidadania e o voto consciente; desenvolver o senso crítico.

22. Sexualidade

Orientar, conceituar e esclarecer dúvidas sobre DSTs (doenças sexualmente transmissíveis), formas de prevenção e métodos contraceptivos; trabalhar a importância das tomadas de decisões conscientes e sobre as consequências decorrentes de escolhas individuais ou influenciadas; refletir sobre objetivos de vida e maturidade.

23. Eu e o Mundo

Conscientizar sobre a importância de se preservar o meio ambiente.

24. Filosofia

Trabalhar o tema filosofia e sua importância para a sociedade; estimular o pensamento lógico e crítico; a busca de conhecimentos e a quebra de paradigmas.



INTRODUÇÃO

25. Educação profissional

Compartilhar dicas para o ingresso no mercado de trabalho, postura em entrevistas e dinâmicas em grupo e construção de currículos.

26. Projeto de vida

Estimular a construção autônoma do projeto de vida dos jovens.

27. Chef Academy

Trabalhar em equipe, desenvolver a comunicação, a liderança, a criatividade e organização.

28. Adolescência

Discutir temas relevantes para o público adolescente, levantados pelos próprios jovens.

29. Superação e futuro

Autoavaliação, avaliação, feedback: refletir sobre pontos fortes e pontos a desenvolver; estimular a construção do projeto de vida.

30. Atualidades

Desenvolver o senso crítico, ampliar a visão de mundo, discutir temas atuais e relevantes para a sociedade.

31. Saúde

Bullying, depressão, nutrição, transtornos alimentares, automutilação.

32. Encerramento da jornada

Encerrar a jornada da Academia Educar e entregar os certificados de conclusão.

Flexibilidade do percurso

Aprendemos que o primeiro semestre do percurso é menos flexível pois é a base de desenvolvimento do Aprender a SER e a CONVIVER. Ao reforçar esses aprendizados desde o início, evitamos problemas como o bullying e o desrespeito. Já o segundo semestre é bem mais flexível e, nele, o Educador-facilitador e os monitores juvenis podem adaptar o percurso de acordo com as necessidades, garantindo a sintonia com o momento e o perfil do grupo engajado.



INTRODUÇÃO

Projetos-desafios

Convidamos o Educador-facilitador a intercalar os Projetos-desafios na sequência pedagógica – veja o exemplo nas páginas 42 e 42 o cronograma resumido da Jornada Academia Educar, na publicação Academia Educar: da inspiração à prática. Os projetos-desafios são propostas de rápida, média e longa duração, que consolidam, a cada entrega e conquista dos jovens, a autoconfiança e a descoberta de talentos, habilidades e competências.

1. Multiplicação na escola

Os jovens participantes se comprometem a multiplicar para os demais alunos de sua escola todo conhecimento aprendido durante as oficinas da Academia Educar, no contraturno escolar, em dias e horários combinados previamente com a gestão e com o educador padrinho. As multiplicações acontecem geralmente em grupo e são acompanhadas pelos monitores juvenis.

Longa duração

2. Oásis Educar

É um movimento voluntário que busca integrar os alunos, os pais e a escola na construção, de forma cooperativa, de um sonho em comum da comunidade escolar. O Oásis Educar consiste em realizar uma mudança física na escola. São quatro encontros preparatórios e dois dias de mão na massa.

Média duração

3. Conhecendo o Mundo

É um trabalho de pesquisa em que os jovens são desafiados a conhecer tudo sobre um determinado país e a elaborar uma apresentação para outros adolescentes e uma banca julgadora. A equipe que melhor se apresentar, com base nos critérios preestabelecidos, ganha uma viagem cultural, acompanhada dos responsáveis pelo projeto. São dois encontros de orientação além do desenvolvimento dos jovens nos grupos de atividade fora do horário regular da Academia.

Média duração



INTRODUÇÃO

4. Catavento de Números

De 4 a 6 encontros ao longo do ano.

Média duração

5. Catavento de Letras

De 4 a 6 encontros ao longo do ano.

Média duração

Catavento de Letras e Números pode acontecer em qualquer momento ao longo do ano a partir da oficina de Comunicação, funcionando como uma atividade coringa que vem estimular o gosto pela língua portuguesa e pela matemática.

6. Projeto na Escola

Proporciona um desafio para que os jovens levanten as necessidades da escola junto a alunos, professores, funcionários e gestão e proponham ações para solucioná-las. O Projeto na

Escola tem por objetivo incentivar a aprendizagem dos alunos. São três encontros de orientação mais a implementação na escola de acordo com o que foi planejado pelos grupos.

7. Estação Vivência I e II

São duas vivências ao longo do ano com o objetivo de despertar valores, ampliar o repertório cultural, estimular o voluntariado e a busca por conhecimento, oferecendo a oportunidade de que os jovens conheçam patrimônios culturais, projetos, instituições sociais e educacionais.

Curta duração



Atividades Extras

Academia de Férias: Durante as férias de julho os jovens podem participar de atividades socioculturais e que contribuem para o ingresso no mercado de trabalho. As atividades variam de acordo com a disponibilidade do parceiro. Alguns exemplos:

- Escola do Mecânico: oferece um curso de capacitação em mecânica básica, trilha de carreira e gestão empresarial.
- JovenS/A: em parceria com a área de Desenvolvimento Humano e Organizacional da DPaschoal, oferece o curso de atendimento ao cliente, comunicação facilitadora e postura no mercado de trabalho.
- Curta na Educar: projeto sociocultural que ensina conceitos de cinema e vídeo e proporciona a construção de um curta-metragem, desde a escolha do tema até a edição.

Agência de Jornalismo: fomentar o protagonismo juvenil através da comunicação; multiplicar o aprendizado em protagonismo juvenil, cidadania e competências socioemocionais através de jornais produzidos inteiramente pelos jovens com foco em suas comunidades escolares e famílias; incentivar as habilidades de comunicação, leitura e escrita; fomentar a ética e a responsabilidade com a informação, respeito a diferentes opiniões e representatividade.

Espetáculo de Encerramento: No fim do ano, os jovens passam a ensaiar um espetáculo que é o encerramento oficial do projeto. Seguindo a linha do protagonismo, os jovens coletivamente constroem as coreografias e figurinos utilizados no espetáculo, que tem como público principal familiares e educadores.



Competências e habilidades

Ao participar da jornada da Academia Educar, os adolescentes desenvolvem competências e habilidades para a vida que contribuem para a formação plena, fortalecem a construção do projeto de vida e a atuação protagonista e cidadã. O olhar para o desenvolvimento das competências socioemocionais acontece de forma intencional e estruturada durante a construção de todas as propostas pedagógicas do projeto.

Entendemos competências socioemocionais por um conjunto de habilidades que ajudam a gerir emoções, a estabelecer e buscar metas positivas, demonstrar empatia, cultivar e manter bons relacionamentos, tomando decisões responsáveis.

No infográfico abaixo mostramos como a Academia Educar relaciona os quatro pilares da Educação, as macrocompetências socioemocionais postuladas pela organização não-governamental CASEL e as habilidades que buscamos desenvolver durante toda a nossa jornada de desenvolvimento e aprendizagem.



Elaboração e adaptação: Fundação Educar DPaschoal; Fonte: UNESCO/CASEL

Após quase 25 anos de atividade da Academia Educar, em 2016 foi realizada uma avaliação de impacto do projeto pela Epistemics, empresa de inteligência aplicada que utiliza uma metodologia científica inovadora de *big data*. Os dados revelaram de forma bem conclusiva que a participação na Academia Educar altera a trajetória de vida dos jovens, amplia significativamente o acesso ao ensino superior, a conscientização política – sem orientação ideológica –, assim como o engajamento social e ambiental dos jovens egressos. O relatório completo e o artigo resumido com os principais resultados podem ser acessados em: <http://www.educardpaschoal.org.br/projeto.php?id=3&page=36>.



INTRODUÇÃO

Outra pesquisa de impacto foi realizada também em 2016 pelos pesquisadores Felipe Resende Oliveira e Tatiane Almeida de Menezes, ambos da Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Professora Elaine Toldo Pazello, da FEA-RP/USP. O estudo foi restrito à turma de jovens de 2016, com grupos de tratamento e controle utilizando os métodos de *Propensity Score Matching* e Diferenças em Diferenças. O objetivo foi avaliar o impacto do projeto Academia Educar sobre aspectos relativos às habilidades socioemocionais e participação política dos estudantes. Foram encontrados efeitos positivos e significativos sobre as competências de Sociabilidade, Assertividade e Participação Política (dobrou-se a porcentagem inicial de interessados em participar da política do país). Informações completas sobre a avaliação podem ser acessadas no artigo “Avaliação de impacto do Projeto Academia Educar 2016 da Fundação Educar DPaschoal”, que foi inclusive primeiro lugar na categoria “Microeconomia e Sociedade – Resumo” no IV Encontro Pernambucano de Economia em 2017.

Com base nesses trabalhos científicos, nos inúmeros depoimentos dos egressos e no olhar direto dos educadores que conviveram com os jovens participantes da Academia Educar, podemos afirmar que viver essa jornada desenvolve, sem sombra de dúvidas, uma postura protagonista e cidadã, além de várias habilidades e competências socioemocionais que hoje são amplamente reconhecidas e valorizadas como fundamentais para uma vida pessoal e profissional plena no século 21.

Nossa prática também nos mostrou o que todos os educadores empiricamente já sabem: que cada indivíduo, de acordo com seu perfil, contexto socioeconômico e cultural, irá se desenvolver de forma muito singular. Mas sabemos também que cabe ao educador fazer esse convite, intencional, para que tais competências e habilidades sejam (re)conhecidas e constantemente desenvolvidas ao longo de toda a vida. Durante a jornada, todos vivenciam transformações e um verdadeiro deslocamento para fora da zona de conforto por meio do “experimental” que a Academia Educar oferece (e acelera). Educadores e jovens não serão mais os mesmos!



INTRODUÇÃO

Referências

Livros e Publicações

- ▶ ALVES, Rubem. O Desejo de Ensinar e A Arte de Aprender. Editora Educare DPaschoal, 2007.
- ▶ ALVES, Rubem. A Escola com que Sempre Sonhei sem imaginar que Pudesse Existir. Editora Papirus, 2001.
- ▶ CALLIGARIS, Contardo. A adolescência. São Paulo: Publifolha, 2013 - (Folha Explica).
- ▶ COVEY, Stephen. Os 7 hábitos das pessoas altamente eficazes. Editora: Best Seller
- ▶ COSTA, Antonio Carlos Gomes da. A presença da pedagogia: métodos e técnicas de ação socioeducativa. 2ª Edição. São Paulo: Global: Instituto Ayrton Senna, 2001.
- ▶ COSTA, Antonio Carlos Gomes da; VIEIRA, Maria Adevil. Protagonismo Juvenil adolescência, educação e participação democrática. 2ª Edição. São Paulo, FTD, 2006.
- ▶ DELORS, Jacques. Educação um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez, 1998.
- ▶ GOLEMAN, Daniel; PETER, Senge. O foco triplo. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.
- ▶ HUNTER, James C. O Monge e o Executivo. São Paulo: Sextante, 2006.
- ▶ LAMONACO, Beatriz Penteado, *et alii*. Mundo jovem. São Paulo: Fundação Tide Setubal, 2008.
- ▶ RESENBERG, Marshall B. Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. [tradução Mário Vilela]. São Paulo: Ágora, 2006.
- ▶ WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 56 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- ▶ YODER, Nicholas; Teaching the Whole Child Instructional Practices That Support Social-Emotional Learning in Three Teacher Evaluation Frameworks. American Institutes for Research, Revised Edition: JANUARY, 2014. Disponível em: <http://www.gtlcenter.org/sites/default/files/TeachingtheWholeChild.pdf>:>.



INTRODUÇÃO

FILMES

- Como estrelas na Terra
- Escritores da liberdade
- Quando sinto que já sei
- Confiar
- Nunca me sonharam
- Os quatro pilares da Educação - Rubem Alves

WEBSITES

- <https://casel.org/>
- <https://institutoelos.org/>
- <https://projetocooperacao.com.br/>



INTRODUÇÃO

Glossário

Atores

Utilizamos esse termo para caracterizar indivíduos ou grupos que, envolvidos diretamente em nosso projeto, possuem papéis específicos e que podem influenciar no resultado de nosso trabalho. Cultivar as relações com eles é, portanto, muito importante durante todo o processo.

Avaliação de impacto

É um conjunto de ferramentas utilizadas para evidenciar os impactos do projeto social. Ela é estabelecida a partir dos objetivos do projeto e, a partir daí, desenvolvem-se indicadores (quantitativos e qualitativos) que permitam analisar como tais objetivos estão ou não sendo atingidos. O papel dela é não só prestar contas para investidores e conselheiros mas também permitir que educadores avaliem necessidades de adaptações de processo - caso algo não esteja atingindo resultados esperados.

Cidadania

A cidadania se refere a condição de pertencimento de um indivíduo a um país – e que lhe atribui um conjunto de direitos e responsabilidades. A cidadania para ser plena deve contemplar os direitos civis (liberdade individual, direito à justiça), os direitos políticos (participação no exercício do poder público) e social (conjunto de direitos relativos ao bem-estar econômico e social). Engajar o jovem na busca de seus direitos e prática de seus deveres faz parte do desenvolvimento do protagonismo.

Empatia

Expressar empatia ou ser empático requer que sejamos capazes de ver o mundo como o outro vê. O famoso “vestir os sapatos dos outros”. Empatia está relacionada à capacidade de compreender os sentimentos do outro e, para isso, não há espaço para o julgamento. Ele deve ser suspenso para que, de fato, alguém seja capaz de perceber o outro. Para se cultivar empatia é necessário coragem, compaixão e conexão com o outro.

Empoderado

O papel da Academia Educar não é solucionar o problema PARA o jovem mas sim COM jovem. Oferecer a ele ferramentas com as quais se empodere, para que se torne capaz de criar soluções para seus próprios desafios. Empoderado, no contexto que utilizamos, é o jovem que encontra, dentro dele e em seus grupos de convívio, a habilidade para transformar.

Equipamento público

Equipamento público comunitário é o nome dado a espaços públicos relacionados a educação, saúde, cultura, lazer e similares. Exemplos: escolas, postos de saúde, teatros, parques.

Facilitador

O facilitador é a pessoa que se responsabiliza por coordenar, organizar ou moderar dinâmicas de grupos, debates e diálogos. A ele cabe o papel de engajar participantes utilizando as mais diversas linguagens e tipos de experiências. Para este papel, é importante estar ciente de que sua missão não é fazer pelos outros e sim contribuir para que o grupo (e cada grupo é diferente) tenha suma



INTRODUÇÃO

experiência de aprendizagem, baseada na confiança, na valorização das diferentes capacidades, no diálogo e no respeito.

Feedback

Importada do idioma inglês é uma palavra que significa realimentar ou retroalimentar mas, para facilitar, podemos pensar no feedback como uma “devolutiva”. O propósito dele é um diálogo objetivo (baseado em fatos e não percepções) que possam orientar e ajudar uma pessoa a perceber comportamentos (positivos ou negativos) que tenha praticado. Mesmo o feedback negativo é importante à medida que serve como uma oportunidade de desenvolvimento e crescimento. A forma como ele é conduzido deve ser baseada na confiança, no respeito e na intenção de contribuir para o sucesso do outro.

Habilidades Socioemocionais

Conjunto de competências necessárias a serem desenvolvidas para um mundo cada vez mais complexo. Essa concepção indica que para promover uma educação mais integradora e preparar seres humanos para um mundo de constantes transformações, além dos conteúdos de letramento, numeramento e habilidades cognitivas, os espaços educativos devem promover interações que ofereçam espaços para desenvolvimento de habilidades sociais (ex: colaboração, respeito a diversidade, empatia) e emocionais (ex: responsabilidade, curiosidade, autoconhecimento).

Hardware

Utilizado comumente na área da informática, o termo se refere as partes concretas de uma máquina como por exemplo: teclado, mouse, monitor, impressora. Já os softwares são os programas (comandos e linguagem lógica) criados para operar os hardwares (ex: Windows, Power Point, Excel, etc).

Jornada Academia Educar

Conjunto de oficinas e projetos-desafios realizados no decorrer do ano pelos participantes da Academia Educar. É a nossa programação pedagógica.

Liderança

O conceito comum de liderança é a capacidade de liderar um grupo. Aqui a palavra é utilizada não apenas na capacidade de mobilizar, orientar, engajar pessoas para algum tipo de ação, mas também no desenvolvimento da habilidade de também liderar a própria vida. De assumir o papel protagonista e escrever a própria história.

Linguagem de jovem para jovem

Utilizamos essa linguagem para fazer referência à importância do jovem ser protagonista durante a Jornada Academia Educar. Ao convidá-lo e apoiá-lo a mediar atividades, o jovem usa palavras de seu repertório, traz dúvidas do seu dia a dia e auxilia na criação de empatia com o restante do grupo, fazendo com que a atividade ganhe mais sentido para quem participa. O grupo que recebe a oficina, por sua vez, é capaz de conectar sua identidade a do outro jovem, o que traz um senso de empoderamento e a crença de que é possível realizar e transformar aquilo que se propõe.



INTRODUÇÃO

Monitor Juvenil

Jovens escolhidos ao término da Jornada Academia Educar para serem voluntários no ano seguinte. O papel deles é, orientados pela coordenação do projeto, co-criar atividades e dividir tarefas nos dias de oficinas ou projetos desafios.

Oficinas Atividades semanais que utilizam diversas linguagens (dinâmicas de grupo, rodas do saber, debates, teatro, etc) e criam oportunidades para que jovens desenvolvam os 4 pilares da Educação: aprender a ser , aprender a conviver, aprender a aprender e aprender a fazer.

Potencial

Partimos da certeza de que todo jovem (e todo e qualquer ser humano) tem todo o potencial dentro de si. Nosso papel em promover atividades é ajudá-lo a tornar o potencial dentro dele, ou seja, a sua própria capacidade, em algo acessível e praticável.

Projetos-desafios

São atividades dentro da Jornada Educar que se diferem das oficinas por se caracterizarem desafios: neles, os jovens terão que propor ideias e soluções a partir de diferentes contextos, repertórios e habilidades. Dentro desse grupo de atividades estão: Oásis, Conhecendo o Mundo, Projeto na Escola, etc.

Protagonismo Juvenil

O propósito do protagonismo juvenil (com foco na Educação e na participação democrática) é criar condições para que o jovem exercite sua autonomia de forma criativa e crítica. Relacionar-se com os amigos e colegas, tanto em tempo cronológico como em intensidade afetiva, costuma assumir o centro das preocupações dos jovens. É importante que aprendam a lidar com essa experiência de forma construtiva, pois esse exercício é que fará com que eles se relacionem também com seus familiares, seus educadores e com a sociedade em geral.

Para promover protagonismo se faz necessário oferecer espaços para o diálogo franco entre jovens e adultos e promover oportunidades para a expressão criativa e responsável do seu potencial.

Revolução

Criada pelo professor Deodato Rivera, trata-se de um processo de mudança social molecular e evolutiva, que tem como base a geração e o investimento constante em capital social, capaz de gerar uma massa crítica de cidadãos empoderados em todos os segmentos da sociedade, de modo a suscitar a possibilidade de mudanças sociais não abruptas, mas de grande abrangência e profundidade. Diferente da revolução que é radical e abrupta.

Software

Utilizados na área de tecnologia e informática, softwares são os programas (comandos e linguagem lógica) criados para operar os hardwares (ex: Windows, Power Point, Excel, etc). Já os hardwares são as partes concretas de uma máquina (ex: monitor, impressora, teclado, mouse).



INTRODUÇÃO

Voluntários

Segundo as Nações Unidas, "o voluntário é o jovem ou o adulto que, devido a seu interesse pessoal e ao seu espírito cívico, dedica parte do seu tempo, sem remuneração alguma, a diversas formas de atividades, organizadas ou não, de bem estar social, ou outros campos...". Recomenda-se que seja assinado o termo de voluntariado para que as partes saibam seus direitos e deveres

