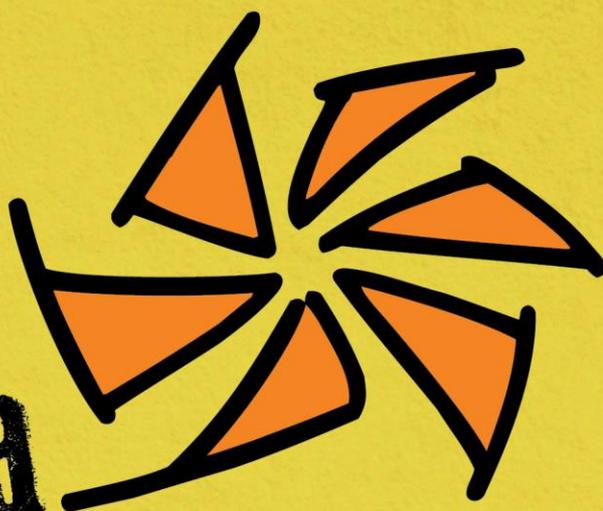


Academia Educar

PROTAGONISMO JUVENIL NA PRÁTICA

GUIA PARA EDUCADORES





PROJETOS-
DESAFIOS

Essa é a parte 3 do Guia Protagonismo Juvenil na Prática – Projeto-desafios em que apresentamos o passo a passo para os educadores que desejarem implementar os projetos na Jornada da Academia Educar. A seguir os roteiros de cada atividade.

Sumário

Projeto-desafio 1: Multiplicação	3
Projeto-desafio 2: Oásis Educar.....	9
Projeto-desafio 3: Conhecendo o Mundo	25
Projeto-desafio 4: Catavento de números	30
Catavento de números – 1ª Oficina	30
Catavento de números: 2ª Oficina	37
Projeto-desafio 5: Catavento de letras.....	41
Catavento de letras – 1ª Oficina.....	41
Catavento de letras – 2ª Oficina.....	47
Projeto-desafio 6: Projeto na Escola	55
Projeto-desafio 7: Estação Vivência	61
Atividades extras - Espetáculo.....	63
Atividades extras – Academia de Férias	65
Atividade extra – Agência de Jornalismo	67
Anexos	74



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 1: Multiplicação

Pilar: Aprender a fazer

Objetivos pedagógicos: fomentar o protagonismo juvenil na escola; multiplicar o aprendizado em protagonismo juvenil, cidadania e competências socioemocionais; desenvolver a liderança, o autoconhecimento, a autorregulação, a solução de problemas, a criatividade, habilidades de convivência, a resiliência, a comunicação e a tomada de decisão responsável.

Multiplicação

Os jovens participam de oficinas facilitadas pelos monitores juvenis e pela equipe da Academia, onde aprendem e constroem conceitos sobre os temas discutidos durante a Jornada da Academia Educar. Por meio da multiplicação, compartilham todo o aprendizado com outros jovens de suas escolas no contraturno escolar, garantindo que consolidem o conhecimento construído, desenvolvam as competências socioemocionais e estimulem o protagonismo juvenil e a cidadania de outros alunos, aumentando a participação na escola.

A multiplicação acontece em duas etapas consecutivas: preparação; execução e acompanhamento.

Antes de iniciar a multiplicação na escola, os monitores oferecem uma oficina de preparação e planejamento. Cada grupo receberá o apadrinhamento de um monitor juvenil e do educador padrinho da escola.

PREPARAÇÃO

Oficina preparatória

Reunião de preparação dos monitores juvenis

Objetivo: explicar o papel do monitor no apadrinhamento das multiplicações.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: O educador da Academia deve reunir os monitores para planejar o acompanhamento das multiplicações. É importante explicar o papel do monitor, de acompanhar e orientar, e não de fazer pelos jovens. Nas multiplicações, a facilitação é do jovem, e o monitor passa a ser suporte. Todo e qualquer conflito fora da normalidade, ou seja,



PROJETOS- DESAFIOS

que coloque o grupo, os jovens ou o sucesso da multiplicação em risco, deve ser informado ao educador da Academia para pensarem juntos na mediação.

É importante motivar e realizar os *feedbacks* ao final de todas as oficinas.

O monitor deve preencher bimestralmente o relatório do monitor padrinho (anexo).

Apresentação da multiplicação

Objetivo: explicar o projeto-desafio multiplicação aos jovens.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os monitores deverão apresentar o projeto-desafio multiplicação, em que, organizados em equipes de cinco jovens por escola, terão a oportunidade de ensinar a outros alunos de suas escolas todo o aprendizado sobre protagonismo juvenil que obtiveram na Academia.

Antes de explicar as regras do projeto-desafio, convide os jovens para uma dinâmica quebra-gelo.

Bola quente

Objetivos: despertar o trabalho em equipe, o raciocínio rápido, a flexibilidade e a paciência.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: uma bola pequena, cesto, caixa de som e música.

Descrição: ao som de uma música, o monitor pede a todos os jovens que caminhem pela sala. Quando a música parar, todos param de andar e não saem mais do lugar. Nesse momento, o monitor explica que entregará uma bolinha ao grupo e ela será como uma batata quente, passando de mão em mão, em ordem alfabética, até chegar ao jovem cujo nome comece com a última letra do alfabeto.

A regra é não deixar a bola cair no chão e não sair do lugar para passá-la (jogá-la) para o próximo jovem. Dependendo da distância e da localização, será preciso jogar a bola com cuidado. Se a bola cair, devem voltar ao início.

O último jovem que pegar a bolinha deve acertar um cesto, que será disponibilizado pelo monitor em um canto da sala, logo no início do jogo.

Ao final, estimular uma discussão sobre as maiores dificuldades que tiveram para atingir os objetivos e relacionar com a multiplicação das atividades. Sugestão de perguntas:

- Quais foram as maiores dificuldades?
- De quais habilidades vocês precisaram para alcançar o objetivo?
- A comunicação influenciou nas relações?

O monitor deve fechar a dinâmica relacionando-a à multiplicação e ressaltando a importância da paciência, empatia, autorregulação, criatividade e pensamento estratégico para solucionar problemas. Essas habilidades são necessárias para o bom andamento da multiplicação.



PROJETOS-
DESAFIOS

Organizando a multiplicação

Objetivos: despertar o senso de responsabilidade e organização para replicar as atividades aprendidas para outros alunos na escola.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: *slides* com orientações para multiplicação das atividades (anexo) e *data show*.

Descrição: o monitor deverá fornecer dicas de como multiplicar as atividades na escola e compartilhar as informações:

- O grupo será formado por cinco jovens da escola. Não é possível trocar de grupo durante o ano.
- Cada escola terá um educador voluntário, que já estará aguardando a multiplicação, previamente acordada entre o educador da Academia Educar e a gestão da escola.
- O grupo terá a mentoria de um monitor juvenil, que visitará as multiplicações para servir de apoio. O monitor será um orientador, pois já passou pela multiplicação no ano anterior. Sua função não é de fazer pelos jovens.
- Os grupos de jovens receberão um fichário com as oficinas da Academia e deverão cuidar do material durante o ano.
- A multiplicação é responsabilidade dos jovens.

Dicas dos *slides*:

Slide 2: É importante que todos saibam a importância da multiplicação para a escola. Por isso, o projeto-desafio deve ser realizado com muita responsabilidade. Os jovens da Academia não poderão faltar nem deixar de preparar a oficina para os jovens da escola.

Slide 3: Como fazer?

- O grupo escolherá um dia da semana fixo para a multiplicação, no contraturno escolar. Este dia precisa ser diferente dos dias de oficina da Academia Educar.
- A multiplicação terá a duração de 1 hora e meia a 2 horas semanais.
- O grupo deve propor um horário em que todos os multiplicadores consigam estar presentes e que seja viável para a escola e para os alunos convidados.
- A Academia disponibilizará uma oficina de 3 horas de cada tema. Cabe ao grupo escolher as dinâmicas que vão aplicar, sempre pensando em cumprir os objetivos pedagógicos. Por isso, é necessária uma reunião semanal de planejamento.
- Criar um grupo no Whatsapp com os cinco integrantes multiplicadores, o monitor padrinho, o educador da Academia e o educador padrinho da escola. Verificar antes se o educador padrinho gostaria de participar do grupo.



PROJETOS- DESAFIOS

- O fichário é de responsabilidade do grupo, que não pode perdê-lo, rasgá-lo ou sujá-lo, pois é uma ferramenta de trabalho.
- O grupo deve dividir as tarefas.

Slide 4: Como fazer?

- Após o planejamento dos jovens, é necessário que marquem uma reunião com o educador padrinho da escola para propor o dia da multiplicação, o horário, combinar uma sala fixa para que o projeto aconteça, a data para divulgar aos jovens, os anos que vão atender (a metodologia é indicada para adolescentes dos 12 aos 17 anos), a data de início e a apresentação do fichário da Academia.
- Antes de iniciar a multiplicação, combinar com a gestão e o padrinho para apresentar o projeto aos professores em uma reunião pedagógica. É importante que todos saibam dele.
- Para divulgar aos alunos, é importante que todos os detalhes estejam definidos (data de início, horário e sala) e os professores estejam informados.

Slide 5: Como fazer?

- Pensar em estratégias para divulgar a multiplicação. É importante passar de sala em sala para divulgar aos alunos.
- A multiplicação só pode ser cancelada com justificativa da escola, como suspensão das aulas, greves, reuniões, etc. E, se acontecer, os alunos devem ser avisados com antecedência.

Slide 6: Antes de iniciar

- Antes de iniciar a multiplicação, é necessário marcar uma reunião para planejar a oficina. A Academia disponibiliza uma programação de 3 horas por tema, mas é preciso adaptá-la para o tempo da multiplicação.

Slide 7: Dicas

- Dicas importantes para uma boa multiplicação. Ressaltar a importância de acreditarem na capacidade de todos os jovens, de garantirem espaço para o diálogo, estimularem o protagonismo e a cidadania por meio da inspiração e da prática.



PROJETOS-
DESAFIOS

Apresentação dos padrinhos

Objetivo: apadrinhar as escolas.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: fichários e documentos impressos para os fichários.

Descrição: os jovens serão apadrinhados por um monitor juvenil, que os orientará durante as multiplicações, com o objetivo de auxiliar nas principais dúvidas e dificuldades iniciais.

No entanto, o monitor não deve fazer pelos jovens do grupo, para que não tire a oportunidade de se desenvolverem.

O monitor visitará semanalmente a multiplicação, dando *feedback* aos jovens multiplicadores, estimulando a reflexão ao final de todas as oficinas, sobre quais foram os pontos fortes, os pontos a melhorar e os planos de ação para corrigir rotas.

O educador responsável perguntará semanalmente aos monitores como estão as multiplicações.

Planejando a multiplicação na escola

Nesse momento, os jovens e padrinhos terão 40 minutos para planejar a proposta de multiplicação para a escola.

Os monitores apresentarão os documentos que estão no fichário:

- Lista de presença: deve ser preenchida em todas as multiplicações e entregue mensalmente aos monitores, que encaminharão o número de participantes ao educador responsável pela Academia.
- Relatório mensal: entregar mensalmente aos multiplicadores. Os multiplicadores devem assinar em todas as multiplicações e avaliar uma vez ao mês.
- Relatório educador padrinho: avaliação do educador padrinho da escola. Entregar a cada dois meses ao educador responsável da Academia.
- Programação: os jovens receberão as programações semanalmente, após a oficina ser aplicada na Academia Educar.

Atitudes que fazem a diferença

Objetivo: refletir sobre como a iniciativa de alguém pode influenciar outras pessoas a fazer a diferença para o bem.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: vídeo *Atitudes que fazem a diferença*.

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=uaGO6Zc8L5M>

Descrição: antes de fechar a oficina com os jovens, reproduzir o vídeo para inspirá-los. Perguntar qual a relação do vídeo com o Projeto-desafio da multiplicação.



PROJETOS-
DESAFIOS

EXECUÇÃO E ACOMPANHAMENTO

Durante todo o período da Academia Educar, semanalmente, os jovens que optaram por realizar o projeto-desafio da multiplicação oferecem uma versão customizada das oficinas temáticas que vivenciaram na Academia Educar em suas respectivas escolas.

A preparação da multiplicação acontece entre os jovens, fora do horário da Academia Educar, de forma autônoma e criativa.

O educador da Academia deve orientar os jovens no que for necessário. É importante não fazer por eles, mas estimular que pensem e encontrem soluções de forma autônoma. A comunicação com a escola deve ser feita pelos jovens, pois é um importante espaço de desenvolvimento. O educador só deverá interferir se for necessário.

Os monitores juvenis designados como padrinhos devem acompanhar presencialmente as multiplicações na escola e, ao final de cada atividade, promover uma rodada de reflexão e fechamento do dia, garantindo espaço de *feedback*, melhoria e aprendizado.



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 2: Oásis Educar

Pilar fortalecido: Aprender a fazer

Objetivos pedagógicos: construir um sonho de uma escola de forma colaborativa; estimular a participar; empoderar o jovem; desenvolver a liderança, a resiliência, a capacidade de criar soluções, a criatividade, a iniciativa, o empreendedorismo, a participação, a coragem, a empatia e a tomada de decisão responsável.

Oásis Educar

Inspirados na metodologia do jogo Oásis, do Instituto Elos, desde 2009 a Academia promove o Oásis Educar, uma experiência empoderadora que permite a construção de um sonho comum da comunidade escolar.

Para conhecer mais sobre o Instituto Elos, acesse:

<http://www.institutoelos.org/games/games/view/jogo-oasis>

A Academia Educar adaptou a metodologia para o contexto dos jovens das escolas parceiras e adequou-a à agenda do projeto.

Passo a passo

Semana 1

Apresentação do Oásis Educar

Objetivo: explicar o projeto-desafio Oásis Educar aos jovens.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: antes de mais nada, os jovens precisam conhecer o Oásis Educar, tim-tim por tim-tim.

A função do Oásis Educar é promover um movimento voluntário integrando a escola à comunidade para a construção de um sonho comum da comunidade escolar, com recursos e mão de obra encontrados no próprio bairro.

Para inspirar:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ft1EzAdCFQ&index=4&list=PL7E89DBDEA2B3D075>



PROJETOS-
DESAFIOS

Escolha da escola

Objetivos: decidir democraticamente qual escola receberá o Oásis Educar; estimular a tomada de decisão consciente.

Tempo: 40 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: na Academia, a escolha da escola que receberá o Oásis é feita pelos jovens; dessa forma, todos se sentem parte do processo desde o início.

Organizados por escola, os adolescentes terão cinco minutos para pensar na apresentação de sua escola, ressaltando os motivos pelos quais ela deve ser escolhida para receber o Oásis Educar. Cada grupo terá dois minutos para a apresentação. Ao término de todas as apresentações, um representante de cada equipe vai à frente e todos votam na escola que querem adotar. Cada jovem poderá votar somente em uma das escolas.

Comunicação com a escola

Objetivo: fechar a parceria para a realização do Oásis Educar na escola escolhida.

Tempo: a definir.

Recursos: nenhum.

Descrição: assim que a escola for escolhida, é importante comunicar sua equipe gestora. A proposta é que toda a comunidade escolar seja parceira deste movimento e participe ativamente de todo o processo.

Marque uma visita para a apresentação do projeto aos professores e funcionários.

A metodologia do Oásis Educar conta com visitas à escola, então é importante combinar as datas de todos os passos para não atrapalhar o andamento das atividades escolares e do projeto. O intervalo entre uma visita e outra não deve passar de uma semana.

A equipe gestora também precisa autorizar a abertura da escola e da cozinha no final de semana do mutirão, além de reservar um espaço para guardar os recursos conquistados ao longo do processo.

Semana 2

Passo a passo na escola

A partir desse momento, os jovens da Academia vão visitar a escola escolhida, onde terão contato somente com alunos de um dos períodos. Para interação com os demais períodos, organizar um grupo de alunos da escola para participar e replicar a metodologia nos outros períodos, assim garantirão a participação de todos.



PROJETOS-
DESAFIOS

1º passo: Reconhecer as belezas (olhar)

Objetivos pedagógicos: trabalhar o olhar apreciativo, desconstruir preconceitos e enxergar as belezas existentes na escola e na comunidade.

Na maioria das vezes, quando o assunto é a escola, os adolescentes ressaltam mais os pontos negativos do que os positivos. Por isso, este passo consiste em uma visita à escola escolhida, com todos os jovens e monitores para estimular a criação de vínculo com o lugar que irá nos receber.

O tempo de duração é de 3 horas, incluindo o deslocamento.

Dinâmicas

Chegada

Objetivos: trabalhar em equipe; estimular a interdependência entre os participantes.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: balas.

Descrição: em círculo, o educador deve pedir aos participantes que coloquem a mão esquerda para trás e permaneçam dessa forma até o final da dinâmica.

Depois, distribuir uma bala para cada um e lançar o desafio de que retirem o papel da bala e a coloquem na boca, mantendo o braço esticado, sem dobrá-lo e sem sair do lugar. Não vale deixar a bala cair no chão.

Resultado: poucos (ou nenhum deles) conseguirão cumprir o desafio sozinhos. Só conseguirão se descobrirem que cada um deve esticar seu braço em frente ao colega e vice-versa, depois abrir a bala um do outro e colocar a bala na boca do companheiro.

Fechar a dinâmica com uma reflexão sobre a interdependência do grupo, ou seja, a partir daquele momento, o grupo precisa da disponibilidade, cooperação, união e talento de todos os integrantes para alcançar os objetivos.

Apresentação e integração

Objetivos: conhecer e integrar o grupo.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: em círculo, cada integrante dirá o nome ou apelido pelo qual gosta de ser chamado e do que necessita para se sentir à vontade no grupo.

Exemplo: “Meu apelido é Lari e necessito de união do grupo para que eu me sinta à vontade”.



PROJETOS-
DESAFIOS

O essencial é invisível aos olhos

Objetivos: conhecer a comunidade e reconhecer as belezas.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: vendas para os olhos, pincéis, tintas e tecidos.

Descrição: organizar os jovens em duplas. Uma pessoa de cada dupla receberá a venda para colocar nos olhos, e o outro integrante da dupla guiará o jovem vendado em um *tour* pela escola. Durante o *tour*, aquele que estiver vendado deverá ser guiado para sentir a comunidade, tocando nas árvores, nas plantas, em parques, em flores, em pessoas, etc.

Após cinco minutos, as duplas devem trocar os papéis: quem estava guiando passa a ser guiado e vice-versa.

Quando retornarem, cada um deve pintar num pedaço de tecido o que aquela escola significou para ele. A pintura pode ser feita como o participante quiser.

Depois, quem quiser pode compartilhar suas percepções e sentimentos.

Os pedaços de tecido podem ser costurados por um voluntário, montando uma colcha de retalhos que, posteriormente, pode ser presenteada à escola.

Tour pela escola

Objetivo: continuar conhecendo a escola e a comunidade.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: cinco jovens da escola farão um *tour* com os jovens da Academia para observar os espaços. Organizar os jovens em grupos e orientá-los em relação ao tempo, ao roteiro e ao barulho.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o facilitador estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de participantes).



PROJETOS-
DESAFIOS

Semana 3

2º passo: Conhecer os talentos (afeto)

Objetivos pedagógicos: conhecer os alunos, professores, funcionários da escola e moradores da comunidade; descobrir seus talentos; desenvolver a comunicação facilitadora, a escuta atenta, a resiliência e a empatia.

Na segunda visita à comunidade, os adolescentes terão a oportunidade de ouvir os alunos da escola, funcionários e moradores do bairro. É o início da formação do vínculo com as pessoas daquela comunidade.

Dinâmicas

Entendendo o próximo passo

Objetivo: apresentar a programação do dia e o motivo da segunda visita.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: o facilitador deverá explicar o objetivo do dia e, logo em seguida, ressaltar a importância de chegarem à comunidade e à escola sem paradigmas ou preconceitos. A ideia é ouvir, conhecer e descobrir talentos.

Conhecer a comunidade

Objetivos: divulgar o Oásis Educar; conhecer a comunidade e criar uma rede de voluntários.

Tempo: 90 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: organizados em grupos, metade sairá pela comunidade e a outra metade visitará os alunos nas salas de aula.

O objetivo é conversar com as pessoas, conhecer quem são, contar sobre o projeto, divulgar a data da realização, ouvir histórias sobre a escola e o bairro, entender quais são seus talentos e criar uma rede de voluntários para o mutirão. O que cada um gosta de fazer? Quais são as habilidades que gostariam de compartilhar? No Oásis, todos têm seu espaço, o importante é querer ajudar.

Deve ser um bate-papo bem informal.

Antes de saírem pela comunidade, orientar para que a abordagem seja clara, mostrando empatia, respeito e uma escuta atenta. Eles devem levar papel e caneta ou alguma outra forma de registrar o nome e o telefone dos moradores e alunos interessados em participar.



PROJETOS- DESAFIOS

Para os alunos, é indicado confeccionar um bilhete explicativo para enviar aos pais, contando sobre o projeto e a data de realização. E, antes de entrar na sala, é fundamental que os professores estejam cientes e de acordo. Isso deve ser combinado previamente com a equipe gestora.

Além de conversar com os alunos, os adolescentes devem envolver os professores, os funcionários e a equipe gestora, pois todos esses atores são fundamentais para a escola e para a realização de um Oásis Educar relevante e transformador.

Antes de se despedirem dos alunos, deixar uma tarefa para a semana seguinte: cada um deve pensar em um sonho para ser realizado na escola, um sonho que possa ser construído por todos juntos.

Partilha

Objetivo: compartilhar a vivência na comunidade escolar.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: em roda, um representante de cada grupo poderá compartilhar a experiência que tiveram ao falar com a comunidade escolar.

Fechamento do dia

Objetivo: fechar o dia e motivar para o próximo passo.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: fechar com os participantes em roda e abraçados. Quatro deles podem completar a frase: “Hoje, eu me dei conta de que...”

Se o facilitador preferir, pode utilizar outras frases:

Saio daqui com a percepção...”; “O que ficou do dia foi...”; “Resumindo em uma palavra, o dia foi...”

SEMANA 4

3º passo: Descobrir o sonho (sonho)

Objetivos pedagógicos: conhecer os sonhos e fortalecer o vínculo com a comunidade escolar; desenvolver a comunicação, a escuta atenta, a empatia, a capacidade de planejamento e organização e a tomada de decisão.

A proposta da terceira visita à comunidade é conhecer os sonhos da comunidade escolar. Qual é o sonho comum para a escola que todos podem construir juntos?



PROJETOS- DESAFIOS

Chegada e descoberta dos sonhos

Objetivos: receber todos os participantes e explicar sobre o próximo passo.

Tempo: 90 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: em roda, os monitores desejam um bom dia com muita animação.

Depois explicam o objetivo do dia: conhecer os sonhos da comunidade escolar e decidir qual sonho será adotado.

Organizados nos mesmos grupos da semana anterior, os adolescentes irão novamente para as salas de aula e da equipe gestora, mas dessa vez com o objetivo de ouvir os sonhos das pessoas para a escola.

Manter a organização dos grupos facilitará que os alunos se lembrem dos jovens com quem conversaram na semana anterior.

Os grupos devem divulgar a data do evento “mão na massa” e perguntar qual é o sonho para a escola que todos podem construir juntos no final de semana determinado. Para coletar o sonho de todos, os grupos podem distribuir papezinhos e pedir aos alunos, educadores e funcionários que escrevam.

Ao retornar, os grupos terão 15 minutos para compartilhar a vivência na comunidade e listar os sonhos coletados.

O sonho

Objetivo: decidir qual será o sonho adotado.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: listas dos sonhos coletados.

Descrição: cada grupo deverá apresentar os dois sonhos mais indicados pelos alunos e educadores que ouviram. O monitor escreverá na lousa, contabilizando as indicações.

O sonho mais indicado poderá ser adotado pela Academia Educar, desde que a construção/realização seja possível.

O trabalho do educador responsável é analisar a viabilidade e aprovar com a equipe de gestão escolar.

Cuidado da semana

Objetivo: planejar o projeto.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: a definir.

Descrição: a partir desse momento, a conquista dos recursos e a organização do mutirão são de responsabilidade de todos os envolvidos.



PROJETOS- DESAFIOS

Os grupos serão divididos por tarefas para que planejem o Oásis Educar durante a semana. Essa divisão será feita conforme a afinidade do participante, ou seja, se gosta de pintar, deve ficar nessa área e ajudar a planejar.

Podem-se criar grupos nas redes sociais para facilitar a comunicação.

Por exemplo: em determinado ano, um dos projetos Oásis Educar aconteceu em uma escola municipal, e o grupo de voluntários era grande, por isso, foram adotados três sonhos: pintar os brinquedos do parque; reformar os banheiros, grafitando portas e paredes; e criar jogos no chão, para que um aluno cadeirante pudesse participar de brincadeiras no intervalo.

Com os grupos divididos, a primeira tarefa é a idealização do sonho; se necessário, marquem reuniões. É preciso fazer um levantamento dos recursos necessários, inclusive a alimentação para os dois dias de mutirão.

Todos os detalhes devem ser aprovados com a escola e com o educador responsável.

Fechamento do dia

Objetivos: fechar o dia e motivar para o próximo passo.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: fechar a dinâmica com os participantes em roda e abraçados; cada um pode dizer, em uma palavra, quais são suas expectativas para a realização do Oásis Educar.

Semana 5

4º passo: Buscar os recursos

Objetivos pedagógicos: captar recursos para o Oásis; trabalhar a comunicação facilitadora, a resiliência, a empatia, o “jogo de cintura”, a habilidade de negociação, a organização, o planejamento e a gestão de recursos.

A regra é clara: ninguém coloca a mão no bolso! O Oásis acontece com base em doações de parceiros. A ideia é que os próprios jovens conquistem as contribuições para o Oásis Educar.

Buscar os recursos

Objetivo: conseguir os recursos necessários para o Oásis Educar.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: papel e caneta.

Descrição: nesta visita, os grupos devem se reunir para olhar o planejamento que fizeram durante a semana e relembrar os recursos necessários para viabilizar o Oásis Educar.



PROJETOS- DESAFIOS

Quando estiverem prontos, podem sair pela comunidade, contar para os comerciantes e moradores tudo sobre o Oásis Educar, conquistar as parcerias para recursos e também voluntários para o dia da obra.

Algumas dicas:

- Muitos moradores querem ajudar e acabam oferecendo materiais que não são necessários. Vale ressaltar o que é necessário, para não trazer materiais que serão descartados. É fundamental conversar com as pessoas com muita empatia, assim não ficarão chateadas por não aceitarem algum material.
- Alguns comerciantes podem pedir uma carta ou um ofício formal do projeto. Os facilitadores podem ensinar os jovens a preparar um ofício com antecedência e entregar aos grupos antes da saída pelo bairro.
- Algumas pessoas marcam um outro dia para a retirada dos materiais, por isso, é preciso anotar os dados.
- É importante combinar com a escola um lugar para guardar os recursos.
- Alguns jovens precisam pensar na alimentação dos voluntários no dia da obra. Para isso, antes do dia marcado, é preciso pensar em um cardápio. Alimentos como arroz, feijão, macarrão, salsicha, frango, batatas e saladas são mais fáceis de conseguir. Ou seja, elabore um cardápio viável e que agrade os voluntários.
- Oásis Educar precisa ter muita música! Um participante voluntário pode preparar a estrutura de som para o dia da “mão na massa”.

Ao retornarem, os jovens devem guardar os materiais no local indicado pela escola. Um ou dois jovens de cada grupo devem listar o que todos conseguiram.

Os recursos faltantes precisam ser conquistados durante os próximos dias, até a data do mutirão.

Semana 6

5º passo: mão na massa

Mão na massa (milagre)

Objetivos: realizar o mutirão, desenvolvendo nos participantes o senso de realização, responsabilidade, liderança, iniciativa, colaboração, participação e cidadania.

Tempo: 2 dias – a carga horária deve ser planejada de acordo com o sonho.

Recursos: recursos humanos – voluntários e jovens do projeto; materiais necessários para a realização do sonho, coletados durante a semana 5, de busca de recursos.

Descrição: o “mão na massa” é o grande dia! Dia de colocar em prática tudo o que sonharam até agora.



PROJETOS- DESAFIOS

Preparar um dia muito alegre, leve e produtivo é essencial. Para que isso aconteça, a equipe de facilitadores deve garantir que tudo esteja pronto, ou seja, a escola e a cozinha abertas voluntários para cozinhar, materiais e alimentos separados, caixa de som, microfone, voluntários prontos para o mutirão e muito sorriso no rosto.

Os diferenciais do Oásis em relação a outros mutirões são a sua organização e o jogo que a metodologia propõe. É um jogo muito divertido, em que, durante a construção do sonho, algumas pessoas são responsáveis por assumir papéis, representando personagens. Essa ferramenta contribui para a mobilização e para o clima de colaboração.

Como jogar:

Todos participam do jogo, e o objetivo final é cumprir as tarefas planejadas. Algumas pessoas são escolhidas pelo facilitador para assumir os personagens. Para identificar os personagens, os escolhidos ganharão um crachá ou cartas, com a descrição das tarefas no verso.

É importante ressaltar que a construção é totalmente cooperativa, e os personagens ajudarão nas outras atividades. Essa informação precisa ficar clara, pois pode acontecer de o jovem achar que deve focar somente no papel designado ao personagem ou de não gostar quando o colega executa um papel que é tarefa do personagem designado a ele.

O jogo deve ser explicado no primeiro dia de “mão na massa”, assim os voluntários da comunidade podem participar. Os personagens são:

Ventinho – as crianças gostam de ajudar e trazem muita alegria para o Oásis. São os ventinhos, responsáveis pelas tarefas:

- 1- Apresentar os participantes do Oásis para as pessoas da comunidade.
- 2- Para que o participante se sinta integrado ao projeto, mesmo que chegue após o início, a equipe organizadora pode conseguir fitinhas para todos colocarem no braço, com uma frase do Oásis Educar. Na Academia Educar, geralmente colocamos a frase “os incomodados que mudem o mundo” ou “Oásis Educar”. A proposta é incluir todos os participantes. A fita pode ser substituída por um acessório, como um abadá, coletes, etc. Os ventinhos são responsáveis por entregar a fita às pessoas que chegam.

Anfitrião – é aquele que gosta de agitar, receber pessoas e conhecer gente nova. Tarefas: convidar a comunidade; cuidar dos que chegam; indicar as atividades que estão acontecendo aos novos participantes. O anfitrião trabalha junto com o ventinho.



PROJETOS-
DESAFIOS

Caçador – é a pessoa que se relaciona bem com todo mundo e que adora conseguir coisas para os outros. Suas tarefas são: conseguir recursos da comunidade; materiais para a obra; ferramentas; mão de obra diante das necessidades que surgem de última hora.

Guardião – é aquele que gosta de organizar e tomar conta das coisas. Tarefas: cuidar dos materiais e ferramentas, anotando em todos os objetos o nome e os dados dos donos, além de cuidar para que ninguém os perca. No final do dia, é ele que guarda os materiais e ferramentas e, ao final do Oásis, devolve tudo aos donos.

Facilitador – é aquele que gosta de cuidar dos detalhes do jogo, dos princípios e da metodologia. Tarefas: acompanhar todo o processo do grupo na comunidade e facilitar as principais atividades do Oásis. É a equipe organizadora.

Agricultor – é o jogador que gosta muito da natureza. Tarefas: cuidar para que ninguém prejudique a natureza, por exemplo, descartando materiais em locais indevidos.

Farol – é o que tem boas ideias e dá uma luz quando tudo parece escuro. Sua tarefa é: ser um mestre de obras; cuidar do todo; dar direção para os perdidos. O farol é essencial para o jogo Oásis; é o especialista. Por exemplo: pedreiro, pintor, mestre de obras, etc.

Mensageiro – é o que adora registrar o que acontece, contar para os outros e agitar a galera. Tarefas: postar todas as informações na internet e conectar pessoas para apoiar o Oásis. O mensageiro pode usar diferentes formas de comunicação e tecnologias.

Sugestão de programação do “mão na massa”

1º dia

Recepção dos voluntários

Objetivo: receber os voluntários.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: caixa de som, fitinhas coloridas para amarrar no braço, microfone e música.

Descrição: os facilitadores e anfitriões receberão os voluntários com sorrisos no rosto e animação. Em seguida, formar uma grande roda, apresentar o jogo e entregar as fitinhas. Antes de amarrar as fitinhas, cada um pode fazer um pedido muito especial para o Oásis Educar e depois pedir à pessoa que está ao lado direito que amarre sua fita.



PROJETOS-
DESAFIOS

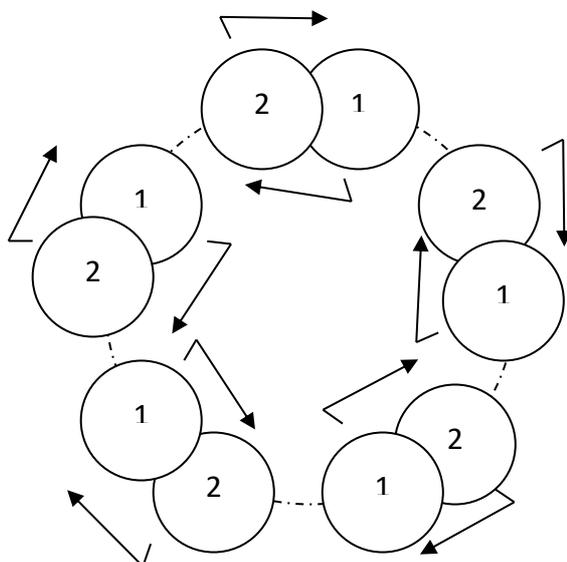
Dança circular – “Shetland”

Objetivos: integrar os voluntários e criar um clima de descontração.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: música “Shetland” (anexa), caixa de som, *notebook* e microfone.

Descrição: em roda, deverão formar duplas, ficando um de frente para o outro. Quem está à direita da dupla será o número 1, e caminhará sempre para o sentido anti-horário na roda. O outro será o número 2, e caminhará sempre para o sentido horário.



Passo 1: cumprimentar – as mulheres/meninas simulam segurar o vestido e flexionar os joelhos, e os homens/meninos simulam tirar o chapéu.

Passo 2: bater 3 vezes nas palmas da mão do seu parceiro com a mão direita.

Passo 3: cumprimentar novamente

Passo 4: bater 3 vezes nas palmas da mão do seu parceiro com a mão esquerda.

Passo 5: com a mão direita, bater 3 vezes na mão do amigo.

Passo 6: com a mão esquerda, bater 3 vezes na mão do amigo.

Passo 7: girar no lugar uma volta inteira, com as duas mãos para cima e girando.

Passo 8: colocar a mão direita no cotovelo direito do amigo e dar uma volta inteira com ele no lugar (semelhante ao passo da dança junina).

Passo 9: colocar a mão esquerda no cotovelo esquerdo do amigo e dar uma volta com ele no lugar (semelhante ao passo da dança junina).

Passo 10: dar um passo à frente para encontrar o próximo parceiro.



PROJETOS- DESAFIOS

E recomeçar a dança no passo 1.

Na troca de pares, vale lembrar aos participantes que, na dúvida, eles devem olhar no sentido em que iniciaram, ou seja, número 1, sentido anti-horário, e número 2, sentido horário. Caso alguém se perca e fique sozinho na roda, é só correr para dançar com quem ficou sozinho também.

Links para vídeos da dança “Shetland”:

<http://www.youtube.com/watch?v=111ijViDb04>

<http://www.youtube.com/watch?v=YI39II5nXAo>

Apresentação dos personagens

Objetivo: apresentar o jogo.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: cartas ou crachás.

Descrição: o facilitador deve apresentar o jogo, conforme as regras descritas acima.

Matriz do jogo

Objetivo: apresentar o sonho e incluir os voluntários.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os facilitadores apresentarão o sonho e todas as tarefas que serão realizadas no dia. Os voluntários que chegarem somente para o mutirão e não participaram do passo a passo podem escolher um dos lugares para trabalhar.

Após chegarem aos locais de trabalho, um dos facilitadores apresenta numa folha as metas que a equipe deve alcançar durante o dia, dividindo-as nos períodos de manhã e tarde.

Dica: geralmente, após o almoço, o rendimento dos grupos tende a cair, então pode-se sugerir que as equipes determinem as metas consideradas mais complexas, ou mais difíceis e pesadas, para a parte da manhã, deixando as atividades mais leves para a parte da tarde.

O facilitador divulgará onde serão colocadas todas as matrizes (metas) do jogo. Elas deverão ficar em um local de boa visibilidade para o grupo todo.

A partir daí, cada grupo trabalhará em suas tarefas.



PROJETOS-
DESAFIOS

Mão na massa

Objetivo: realizar o sonho.

Tempo: 6 horas.

Recursos: todo o material coletado na preparação.

Descrição: para realizar o mutirão, os jovens e os voluntários são divididos por áreas de trabalho, de acordo com as afinidades. Por exemplo: quem gosta de pintar vai para a pintura, quem gosta de grafitar vai para o grafite, etc.

As áreas são lideradas pelos monitores, que garantem a participação de todos e a organização do trabalho. É recomendável organizar os jovens antes do dia do mutirão, para que já cheguem organizados.

Após o almoço, vale animar com uma dança circular, um grito de guerra ou algo que mantenha elevada a energia dos voluntários.

Os jovens da Academia Educar gostam muito do grito de guerra:

Braço de ferro, punho de aço, Oásis Educar veio mudar o pedaço.

Barba de bode, carcanhá de grilo, ócros de ray ban, Oásis, Oásis, Oásis Educar.

Arrumação e limpeza

Objetivos: limpar e guardar todos os itens para serem utilizados no dia seguinte.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: vassouras, pás e sacos de lixo.

Descrição: trinta minutos antes do encerramento do dia, os facilitadores devem propor um mutirão de limpeza nas áreas onde estão trabalhando. A partir desse momento, tudo deve ser guardado no local combinado com a escola para ser utilizado novamente no dia seguinte.

2º dia

Recepção dos voluntários

Objetivo: receber os voluntários.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: caixa de som, microfone e música.

Descrição: os facilitadores e anfitriões receberão os voluntários novamente com um sorriso no rosto e animação. Em seguida, formar uma grande roda e iniciar a saudação de bom dia. Para animar, o facilitador pode contar até três e todos gritam “bom dia” juntos.



PROJETOS-
DESAFIOS

Cumprimentando

Objetivos: integrar novos voluntários; estimular a energia e a alegria dos participantes.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: caixa de som, microfone e música.

Descrição: em roda, ao som de uma música, os participantes deverão cumprimentar as pessoas conforme a orientação do facilitador. Quando a música parar, receberão um novo comando de cumprimento, e assim sucessivamente.

Cumprimentos:

- Piscar com os dois olhos
- Aperto de mão
- Beijo no rosto
- Quadril com quadril
- Pé com pé
- Abraço

Matriz do jogo

Objetivo: traçar estratégias para alcançar o resultado esperado.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: organizados nas equipes de trabalho, os participantes devem rever a matriz do jogo, observando as tarefas cumpridas e colocando as metas para o término do Oásis.

Durante o dia, vale lembrar e cantar o grito de guerra.

Continuação do “Mão na massa”

Objetivo: realizar o sonho.

Tempo: 6 horas.

Recursos: todo o material coletado na preparação.

Descrição: os grupos devem continuar o trabalho do dia anterior, com o objetivo de finalizar o sonho até o final do dia.

Não pode faltar motivação! Então, prepare caixas de som, grito de guerra e muita alegria para garantir a motivação de todos.



PROJETOS-
DESAFIOS

Arrumação e limpeza

Objetivo: limpar e guardar todos os itens para serem utilizados no dia seguinte.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: vassouras, pás e sacos de lixo.

Descrição: trinta minutos antes do encerramento do dia, os facilitadores devem propor um mutirão de limpeza para organização e descarte correto dos materiais utilizados.

Fechamento

Tempo: 20 minutos.

Descrição: quando terminar a obra, é muito importante que a roda seja feita e que algumas pessoas compartilhem o que sentiram participando do mutirão.

Vale fechar com um grito de guerra!

Semana 7

Avaliação

Tempo: 30 minutos.

Recursos: papel sulfite e canetas.

Descrição: reserve um tempinho de uma oficina para avaliar o Oásis Educar. Organizados em grupos, os jovens devem discutir as questões:

- *O Oásis Educar conseguiu realizar o sonho da comunidade escolar?*
- *Quais foram os maiores desafios?*
- *Quais foram os aprendizados?*
- *Como foi o envolvimento da escola?*
- *Vocês têm recomendações após o mutirão para a escola que recebeu o Oásis Educar? Se tiverem, quais são?*

Os grupos devem apresentar suas respostas para que todos discutam



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 3: Conhecendo o Mundo

Pilar fortalecido: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular a curiosidade; ampliar a visão de mundo e o repertório cultural; desenvolver a capacidade de transformar informação em conhecimento; desenvolver o trabalho em equipe, a responsabilidade, a comunicação, a organização, o empreendedorismo, a criatividade, a resiliência e o equilíbrio emocional.

Conhecendo o Mundo

O Projeto-desafio Conhecendo o Mundo consiste em um trabalho em grupo em que os jovens são desafiados a pesquisar sobre um país e produzir uma apresentação para convidados e uma banca avaliadora. O grupo que receber a maior média de notas ganhará um prêmio.

Passo a Passo

1ª Fase: Oficina de preparação

Apresentação do Projeto-desafio Conhecendo o Mundo

Objetivo: explicar o Projeto-desafio Conhecendo o Mundo aos jovens.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os monitores deverão lançar, de forma animada, o Projeto-desafio Conhecendo o Mundo.

Leitura do roteiro

Objetivo: compreender todas as etapas do Projeto-desafio Conhecendo o mundo.

Tempo: 60 minutos.

Recursos: roteiros do Projeto-desafio.

Descrição: em roda, todos os jovens receberão o roteiro do projeto e farão a leitura coletiva. A equipe da Academia explicará todos os tópicos.

O roteiro consiste em 3 etapas: pesquisa, produção de um vídeo (*teaser*) e apresentação. Os grupos terão dois meses para a pesquisa e construção das etapas. Os jovens podem dividir as responsabilidades durante todas as etapas, mas é importante que se encontrem durante o



PROJETOS- DESAFIOS

processo para reunir as informações, as ideias, corrigir rotas e construir coletivamente o vídeo e a apresentação.

O *teaser* e a apresentação devem ser construídos pelo grupo; a proposta é estimular a autoria e ressaltar a importância de usarem a criatividade para empreender sem gastar dinheiro. Quanto mais surpresas e criatividade, mais interessante será a apresentação.

Sorteios

Objetivos: sortear os países, os padrinhos, as datas e os horários das apresentações; iniciar o planejamento do projeto.

Tempo: 60 minutos.

Recursos: lista dos países, das datas e dos horários das apresentações.

Descrição: a equipe da Academia deverá realizar o sorteio dos países, das datas, dos horários das apresentações e dos padrinhos – monitor juvenil. É importante fazer do sorteio um momento de alegria e celebração; os educadores devem ter uma comunicação que gere expectativa. Antes de escolher os países, é necessário verificar se existem nativos na região, para que nenhum grupo fique em desvantagem no aprendizado.

Após os sorteios, os grupos farão a primeira reunião. A equipe da Academia passará nos grupos para tirar dúvidas e estimular a criatividade.

Na Academia, devem ser organizados grupos de 5 alunos da mesma escola, para facilitar as reuniões que farão durante o processo de construção. Em caso de desistência durante o percurso, o grupo permanecerá o mesmo, sem incluir novos membros.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais são as expectativas para o Projeto-desafio Conhecendo o Mundo. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).

2ª Fase: Pesquisa e construção da apresentação

Mentoria

Objetivos: desenvolver o *teaser* e a apresentação.

Tempo: no mínimo oito reuniões de duas horas, sem contar o tempo para a pesquisa individual.

Recursos: computadores, acesso a internet, material para anotação e preparação das apresentações.



PROJETOS- DESAFIOS

Descrição: a partir desse momento, os jovens construirão o *teaser* e a apresentação fora do horário das oficinas, com a mentoria do monitor juvenil padrinho. O Projeto-desafio Conhecendo o Mundo é exigente, pois muitos jovens não estão acostumados com pesquisas, e isso gera certo receio. Por isso, é importante que o educador esteja atento às dificuldades e os ajude a não desistir.

3ª Fase: Apresentações

Objetivo: apresentar o país pesquisado aos colegas, aos convidados e à banca avaliadora, compartilhando todo o conhecimento desenvolvido no processo.

Tempo: 1 hora por país.

Recursos: *notebook*, *data show*, caixa de som e materiais levados pelos grupos.

Descrição: cada país terá 1 hora para ambientar a sala e 1 hora para apresentar.

A equipe da Academia Educar garantirá os recursos audiovisuais, e o grupo levará a decoração para ambientação da sala.

Ao final de cada apresentação, a banca avaliadora dará o *feedback*, ressaltando os pontos fortes e os pontos a melhorar, levando sempre em conta que é a primeira apresentação da maioria dos jovens.

Os familiares dos jovens são convidados a assistir a apresentação e, após a palavra da banca avaliadora, a equipe da Academia os convida a ir à frente para fazer uma homenagem surpresa aos jovens que apresentaram, dizendo o quanto estão orgulhosos por sua conquista e dedicação. A equipe da Academia deve garantir a ida do familiar e combinar a surpresa com eles antes de iniciar a apresentação.

Avaliação

As médias finais dos grupos são compostas pela média de notas da banca avaliadora – formada por três voluntários –, a nota da equipe da Academia Educar – composta do Educador facilitador e de estagiários ou voluntários que assistiram a todas as apresentações, como um estagiário ou outro profissional convidado –, e a nota do *teaser*. Os monitores não participam da avaliação, pois concorrem ao prêmio junto com as equipes que apadrinharam.

Banca Avaliadora

É formada por três voluntários convidados pela equipe da Academia Educar, com o objetivo de avaliar a apresentação com notas de 0 a 5, conforme legenda no anexo, e, ao final da apresentação, dar um *feedback* para o grupo, ressaltando os pontos fortes e os pontos a melhorar. As bancas devem ser contextualizadas antes das apresentações, pois trata-se da primeira fala em público oficial realizada pela maioria dos jovens; dessa forma, o *feedback*



PROJETOS- DESAFIOS

deve ser sincero, contribuir para o desenvolvimento dos jovens, porém as exigências devem considerar a idade e a falta de experiência.

É muito importante que a banca seja composta por três pessoas em todas as apresentações, garantindo uma avaliação justa.

A equipe da Academia fará uma média das notas dos três jurados.

Academia Educar

A equipe da Academia Educar, exceto os monitores que apadrinharam os jovens, assiste a todas as apresentações e avalia com uma média de 0 a 100. A nota da Academia vale mais que a nota da banca avaliadora e é composta por: apresentação geral, criatividade e esforço durante o planejamento. Na apresentação geral, serão avaliados o trabalho em equipe, a preocupação com a plateia (conforto, cuidado e empatia) e o comprometimento com a equipe.

As notas são somadas e divididas por 3 para tirar a média.

Teaser

O vídeo será avaliado pela Academia Educar, que dará uma nota de 0 a 100, levando em conta o tempo do vídeo, a criatividade e a apresentação geral (coerência na edição). A entrega atrasada acarreta a perda de 50% da nota.

Prêmio

O grupo que conquistar a maior nota receberá um prêmio. Podem ser medalhas, um passeio, um certificado ou uma viagem cultural.

Apesar de existir a premiação, é fundamental que o educador e os monitores valorizem o processo, para que os jovens percebam que o mais importante é o desenvolvimento individual e coletivo, que acontece durante o processo de elaboração da apresentação e do *teaser*.

Celebração

Ao final de cada apresentação, é importante parabenizar os jovens com uma salva de palmas e produzir fotos da equipe, além da homenagem dos familiares.



PROJETOS-
DESAFIOS

Autoavaliação

Após todas as apresentações, reserve um espaço de uma oficina para que os grupos façam uma autoavaliação, respondendo às perguntas:

- *Quais foram os principais desafios da equipe?*
- *Quais foram as principais conquistas?*
- *Quais foram os principais aprendizados?*
- *Quais são as sugestões para fortalecer o Projeto-desafio Conhecendo o Mundo?*

Em roda, abra espaço para que os jovens compartilhem a autoavaliação.



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 4: Catavento de números

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular o gosto pela matemática; desenvolver o raciocínio lógico, a interpretação de textos, a resolução de problemas e o engajamento com o aprendizado.

Cata-vento de números

Este Projeto-desafio consiste em uma gincana anual, em que os jovens são organizados em equipes e participam de oficinas e desafios valendo pontos. A equipe que acumular mais pontos durante o ano ganha uma visita cultural, geralmente a um museu.

A proposta não é ensinar conteúdos curriculares, mas estimular o desejo de aprender e dar significado ao conhecimento, mostrando que vão utilizá-lo no dia a dia.

A gincana é composta por 2 oficinas de Matemática com desafios, conforme programações anexas.

Catavento de números – 1ª Oficina

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: praticar as operações matemáticas; estimular a concentração; desenvolver raciocínio lógico e raciocínio rápido.

Entrada da tabuada

Objetivos: trabalhar a tabuada e o raciocínio rápido.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os jovens farão uma fila em frente à porta da sala e, para entrar, terão de responder um número da tabuada perguntado pelo monitor.

Quem não acertar voltará ao final da fila.



PROJETOS-
DESAFIOS

Apresentação do Cata-vento de números

Objetivo: apresentar o Projeto-desafio Cata-vento de Números.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os monitores explicarão aos jovens o Projeto-desafio Cata-vento de números, que é composto de oficinas e gincanas em equipes que valerão pontos.

Divisão dos grupos

Objetivo: divisão dos grupos para participação na gincana.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: lista com os nomes dos jovens.

Descrição: serão formados grupos de aproximadamente cinco jovens por meio de um sorteio.

Após o sorteio, os monitores disponibilizarão uma série de nomes no chão e convidarão um representante de cada grupo para que escolha um para sua equipe. Os nomes espalhados deverão ter uma temática, por exemplo: grandes cientistas, deuses gregos, as maravilhas do mundo, autores brasileiros, etc.

A pontuação dos grupos será controlada pela equipe da Academia Educar por uma planilha de Excel. Costumamos não contar a pontuação para gerar expectativa, e no final da jornada revela-se o grupo vencedor, que ganhará um prêmio, como por exemplo uma visita cultural.

Significado dos nomes

Objetivos: ampliar o repertório cultural; estimular a integração das equipes e a motivação.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: para a próxima oficina, os jovens devem pesquisar o significado do nome da equipe e preparar um grito de guerra. O grupo que apresentar ganhará 5 pontos para a gincana.



PROJETOS-
DESAFIOS

Explicação da Tabuada relâmpago

Objetivo: explicar a tabuada relâmpago aos jovens.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: folhas de papel sulfite e canetas.

Descrição: em qualquer momento das oficinas do Cata-vento de números, um monitor anunciará a tabuada relâmpago de um número. Nesse momento, os grupos da gincana deixarão de lado qualquer atividade para fazer a tabuada. Os três grupos que entregarem primeiro e com a tabuada correta ganharão pontos:

1º grupo = 3 PONTOS

2º grupo = 2 PONTOS

3º grupo = 1 PONTO.

No início da oficina os monitores distribuirão papel e caneta a todos os grupos.

Multiplicando e dividindo

Objetivo: explicar multiplicação e divisão.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: quadro branco, canetão e vídeo do Telecurso – aula 19.

Descrição: o monitor explicará a multiplicação simples e a divisão. Em seguida, será apresentado o vídeo do Telecurso – aula 19 para reforço.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=SFJEN5a4cyo>.



PROJETOS- DESAFIOS

Pin!

Objetivos: desenvolver o raciocínio rápido e a atenção.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: Nenhum.

Descrição: em roda, os jovens falarão os números em ordem crescente, um de cada vez. No entanto, antes de iniciar, o monitor orientará que, no lugar dos múltiplos de determinado número, deverão dizer a palavra “pin”.

Por exemplo: Múltiplos de 4

Jovem 1: um

Jovem 2: dois

Jovem 3: três

Jovem 4: pin

Jovem 5: cinco

Jovem 6: seis

Jovem 7: sete

Jovem 8: pin

E assim por diante, até chegar ao 40. Não terão tempo para pensar; quem errar sai do jogo, e a equipe perde 1 ponto. A qualquer momento o monitor poderá trocar o número, e a pessoa que estiver com a vez deverá iniciar novamente.

A equipe vencedora ganhará 5 pontos.

Após o término, os monitores deverão ressaltar que a tabuada e a atenção são fundamentais para a Matemática.

Momento Tabuada relâmpago!



PROJETOS-
DESAFIOS

Caça ao tesouro

Objetivo: exercitar a solução de problemas matemáticos.

Tempo: 40 minutos.

Recursos: frases cortadas, problemas matemáticos e pistas.

Descrição: os jovens serão organizados nos grupos da gincana e participarão de uma caça ao tesouro. Em cada pista receberão um problema, e só receberão a próxima pista quando acertarem. Os três primeiros grupos que vencerem ganham 3 pontos.

- 1) SOU PRETO E EMITO SOM (som)
- 2) PRECISO DE ÁGUA PARA SOBREVIVER (planta)
- 3) SOU BEGE ABRO E FECHO (armário)
- 4) COMO A VISTA ESTÁ BELA HOJE! (janela)
- 5) VOCÊ SE APOIA EM MIM PARA SUBIR AS ESCADAS (corrimão)
- 6) ME USAM PARA DEITAR (tapete)
- 7) SOU MORENA DOS OLHOS CASTANHOS (monitora)
- 8) SOU MARROM E VOCÊS ME USAM PARA ESCREVER (pranchetas)
- 9) SOU COLORIDA E AS HISTÓRIAS DESCANSAM EM MIM (estante)
- 10) CUIDADO COM O DEGRAU (escada)
- 11) QUE SEDE! (bebedouro)
- 12) CHAMA O BOMBEIRO (extintor)
- 13) VENHA PESQUISAR INFORMAÇÕES EM MIM (*notebook*)

Exercícios

1. No cofrinho de Isabel há algumas moedas de R\$ 1,00, 25 moedas de R\$ 0,50 e 11 moedas de R\$ 0,25, totalizando R\$ 22,25. Quantas moedas de R\$ 1,00 estão no cofre?
R.: 7 moedas.
2. Uma fruta pesa 0,25 kg. Quanto pesarão 1000 frutas iguais a essa? **R.: 250 kg.**
3. Na casa de Marcelo, o consumo de energia foi de 450 kWh. A companhia de energia do seu estado cobra o valor de R\$ 0,53 por kWh utilizado. Qual o valor da conta de luz de Marcelo? **R.: R\$ 238,50.**



**PROJETOS-
DESAFIOS**

4. Roberta comprou 2 metros de tecido por R\$ 18,99. A) Quanto ela gastará para comprar 6 metros de tecido? Ela dividirá os custos dos 6 metros de tecido com sua mãe. B) Quanto ficará para cada uma? **R.: A) R\$ 56,97. B) R\$ 28,48.**

5. Roberta comprou 2 metros de tecido por R\$ 18,99. A) Quanto ela gastará para comprar 14 metros de tecido? Ela dividirá os custos dos 14 metros de tecido com sua mãe. B) Quanto ficará para cada uma? **R.: A) R\$ 132,93. B) R\$ 66,46.**

6. Um restaurante especialista em omeletes comprou 18 caixas de ovos com uma dúzia de ovos em cada caixa. A) Quantos ovos o restaurante comprou? B) Sabendo que o chefe usa 4 ovos para fazer cada omelete, quantos omeletes serão preparados se nenhum ovo estiver estragado? **R.: A) 216 ovos. B) 54 ovos.**

7. Durante as férias escolares, Paulinha viajou para Porto Seguro, onde tirou muitas fotos com sua máquina digital. Na volta, ela resolveu passar na papelaria e imprimir as fotos. Paulinha colocou 18 fotos em cada página do álbum. O álbum, de 47 páginas, ficou completamente cheio. Quantas fotos Paulinha colocou no álbum? **R.: 846 fotos.**

8. Em uma escola, será construída uma sala teatral para as apresentações de final de ano. A sala possuirá 16 filas de poltronas, e cada fila contará com 38 poltronas. A) Quantas pessoas poderão ser convidadas para a festa de final de ano, sendo que todas devem estar sentadas? Haverá uma apresentação do 9ºB, e os convites serão divididos pela quantidade total de alunos. Quantos convidados cada aluno poderá levar, sabendo-se que a turma é formada por 32 pessoas? **R.: A) 608 pessoas sentadas. B) 19 convidados.**

9. Paulo comprou 5 caixas de bolinhas de gude. Em cada caixa havia 234 bolinhas. Ele vendeu 586 bolinhas. Quantas bolinhas ele comprou? Quantas bolinhas ainda não foram vendidas? **R.: Ele comprou 1170 bolinhas. 584 bolinhas ainda não foram vendidas.**



PROJETOS-
DESAFIOS

10. Minha mãe comprou 4 caixas de bombons de morango, com 126 bombons em cada uma, e 3 caixas de bombons de coco, com 323 bombons em cada. Quantos bombons ela comprou ao todo? **R.: Ela comprou, ao todo, 1473 bombons.**
11. Marina comprará 6 pacotes de bolacha. Cada pacote custa R\$ 3,35. A) Quantos reais Marina irá gastar com as bolachas? Marina pagou com uma nota de R\$ 50,00. Quanto recebeu de troco? **R.: A) R\$ 20,10. B) Recebeu R\$ 29,90 de troco.**
12. Dona Maria foi ao supermercado e comprou 1,5 kg de carne. A) Se o quilo da carne estava custando R\$ 7,80, quanto Dona Maria gastou no total? Dona Maria servirá a carne para 6 pessoas. B) Se todos comerem a mesma quantidade de carne, quanto cada um comerá? **R.: A) R\$ 11,70. B) 0,250 g.**
13. Resolva: $3.249 \times 0,45$. **R.: 1462,05.**

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o facilitador estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo **x** participantes (sendo **x** o número total de pessoas).



PROJETOS-
DESAFIOS

Catavento de números: 2ª Oficina

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular o gosto pela Matemática e o engajamento no aprendizado; exercitar o raciocínio dedutivo, a atenção, o pensamento estratégico e a concentração; desenvolver a interpretação de textos; estimular a organização de dados e a formulação de hipóteses; trabalhar sob pressão; desenvolver controle emocional, resiliência e criatividade na resolução de situações de conflito.

Apresentação dos grupos

Objetivo: apresentar a pesquisa sobre o nome das equipes e o grito de guerra.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os grupos deverão apresentar a pesquisa sobre o significado do nome da equipe e o grito de guerra, conforme solicitado na primeira oficina do Cata-vento de números. A apresentação valerá 5 pontos para a equipe.

Você sabe seguir instruções?

Objetivos: trabalhar a atenção, a concentração e refletir sobre a importância da leitura atenta.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: cópias impressas do exercício “Você sabe seguir instruções?” (anexo 1) e canetas.

Descrição: distribuir o exercício impresso aos jovens, que deverão realizar as atividades individualmente e em silêncio. A maioria terá executado várias tarefas desta folha. Porém, quem tiver feito a leitura atentamente, como orienta a primeira instrução, terá preenchido somente a primeira linha: “nome completo”.

Os 3 primeiros jovens que terminarem e acertarem o desafio ganharão os pontos para a equipe:

1º jovem a entregar com acerto: 3 pontos para a equipe.

2º jovem a entregar com acerto: 2 pontos para a equipe.

3º jovem a entregar com acerto: 1 ponto para a equipe.

Após o término, o educador deverá corrigir a atividade coletivamente, para que todos entendam o desafio.



PROJETOS- DESAFIOS

Dica: o educador poderá refletir com os jovens sobre a falta de costume de se realizar uma leitura atenta e concentrada antes de interpretar e executar tarefas.

Teste de Q.I. (Quociente de Inteligência)

Objetivos: despertar a prática do raciocínio lógico e a atenção individual.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: cópias impressas do exercício “Teste de Q.I.” (anexo 2), gabarito e canetas.

Descrição: distribuir o exercício impresso aos jovens, que deverão resolver o desafio individualmente.

Os 3 primeiros jovens que terminarem e acertarem o desafio ganharão os pontos para a equipe:

1º jovem a entregar com acerto: 3 pontos para a equipe.

2º jovem a entregar com acerto: 2 pontos para a equipe.

3º jovem a entregar com acerto: 1 ponto para a equipe.

Maratona em grupo

Desafios de lógica

Objetivos: desenvolver interpretação de texto, raciocínio lógico, organização de dados e formulação de hipóteses.

Tempo: 25 minutos.

Recursos: cópias impressas dos exercícios: “Desafios de lógica – Na construção” e “Profissionais da comunicação”; “Desafios de lógica – As noivas” e “Horta caseira” (anexos 3 e 4); gabaritos e canetas.

Descrição: os jovens deverão resolver os problemas de lógica em grupo. Podem optar por preencher o quadro do exercício, escrevendo “S”, quando for **sim**, e “N”, quando for **não**.

As respostas finais devem ser escritas para agilizar a correção.

As 3 primeiras equipes que terminarem e acertarem o desafio ganharão os pontos:

1ª equipe a entregar com acerto: 3 pontos.

2ª equipe a entregar com acerto: 2 pontos.

3ª equipe a entregar com acerto: 1 ponto.

Dica: um representante de cada equipe deverá levar a atividade para correção, para que a fila fique mais organizada.



PROJETOS-
DESAFIOS

Você sabe a resposta?

Objetivos: trabalhar o raciocínio lógico e o dedutivo e a criatividade para propor soluções em situações de conflitos.

Tempo: 25 minutos.

Recursos: *slides* com os desafios “Você sabe a resposta?”.

Descrição: o monitor lerá o desafio do *slide*, e as equipes terão 1 minuto para escrever a resposta. Após esse tempo, o monitor falará a resposta, e as equipes que acertarem ganham 1 ponto.

Exercite a mente

Objetivos: exercitar o raciocínio lógico, a resiliência, o trabalho sob pressão, a flexibilidade, o trabalho em equipe, o raciocínio rápido, a estratégia e o controle emocional.

Tempo: 60 minutos.

Recursos: canetas, lápis, borrachas, apontadores e cópias impressas dos desafios (anexos):

- “Ilha das questões” (anexo 9).
- “Dicas quebra-cabeça estados” (1 cópia por grupo) e “Jogo quebra-cabeça estados” (1 conjunto de peças recortadas e um tabuleiro para colar ou escrever as informações do quebra-cabeça por grupo) – anexo 10.
- “Desafio sorvete” (anexo 11).
- “Burros mágicos de Barnaum” (anexo 12).
- “Desafio do palito de fósforo” (anexo 13).

Entregar e corrigir um desafio por vez.

As 3 primeiras equipes que terminarem e acertarem cada desafio ganharão os pontos:

1ª equipe a entregar com acerto: 3 pontos.

2ª equipe a entregar com acerto: 2 pontos.

3ª equipe a entregar com acerto: 1 ponto.

Jogo da resposta socrática

Objetivos: treinar agilidade mental, rapidez nas respostas.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: com todos os participantes em círculo, o monitor escolherá um jovem do grupo para que responda a quatro perguntas com a letra que lhe propuser. Se o jovem responder, ele escolhe um colega da roda para responder também, porém com letra diferente. Tudo isso deve acontecer com agilidade, sem tempo para pensar. Quando a pessoa não souber



PROJETOS- DESAFIOS

responder ou não responder com rapidez, ela perde a vez e sai do jogo. O último que permanecer é o vencedor e ganhará 6 pontos para a equipe.

Dicas:

- Quando a pessoa sair do jogo, o educador deve escolher outro jovem para recomeçar a dinâmica.
- A pessoa que escolheu o jovem faz as perguntas. Para facilitar, vale escrever num cartaz e colar na parede, disponibilizar no *flip chart* ou até projetar. O importante é facilitar a lembrança das perguntas.
- Para ficar mais divertido e também trabalhar a atenção, pode-se utilizar uma bolinha para escolher o próximo jovem.

Perguntas:

Qual é seu nome?

Qual é sua profissão?

De onde vem?

Para onde vai?

Exemplo: Fulano vai falar com a letra R.

Qual é seu nome? Ricardo.

Qual é sua profissão? Radialista.

De onde vem? Rio de Janeiro.

Para onde vai? Ribeirão Preto.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o facilitador estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens

quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo **x** participantes (sendo **x** o número total de pessoas).



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 5: Catavento de letras

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular o gosto pela Língua Portuguesa; estimular a prática da leitura e da escrita; contribuir para o desenvolvimento da interpretação de textos e do raciocínio lógico.

Cata-vento de Letras

Este projeto-desafio consiste em uma gincana anual, em que os jovens são organizados em equipes e participam de oficinas e desafios valendo pontos. A equipe que acumular mais pontos durante o ano ganha uma visita cultural, geralmente a um museu. A proposta não é ensinar conteúdos curriculares, mas estimular o desejo de aprender e dar significado ao conhecimento, mostrando que vão utilizá-lo no dia a dia.

Premiação

A pontuação dos grupos deve ser contabilizada durante todo o Projeto-desafio Cata-vento de letras. No final de todas as atividades – oficinas e Maratona Texto Uau! –, somam-se os pontos, e o grupo que alcançar a maior pontuação ganhará o prêmio.

Catavento de letras – 1ª Oficina

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular o gosto pela leitura e pela língua portuguesa; fornecer dicas de redação.

Apresentação do Cata-vento de letras

Objetivo: apresentar o Projeto-desafio Cata-vento de letras.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os monitores explicarão aos jovens o Projeto-desafio Cata-vento de letras, uma gincana composta de:



PROJETOS- DESAFIOS

1. Oficinas de português, com desafios valendo pontos.
2. Clube do Livro, com o objetivo de estimular a leitura.
3. Maratona de Texto UAU!, para estimular e desenvolver a escrita.

A pontuação dos grupos será controlada pela equipe da Academia Educar por uma planilha de Excel. Costumamos não contar a pontuação para gerar expectativa, e no final da jornada revela-se o grupo vencedor, que ganhará um prêmio,

Divisão dos grupos

Objetivo: divisão dos grupos para participação na gincana.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: lista com os nomes dos jovens.

Descrição: serão formados grupos de aproximadamente cinco jovens por meio de um sorteio.

Após o sorteio, os monitores disponibilizarão uma série de nomes no chão e convidarão um representante de cada grupo para que escolha um para sua equipe. Os nomes espalhados deverão ter uma temática, por exemplo: deuses gregos, as maravilhas do mundo, autores brasileiros, etc.

Significado dos nomes

Objetivos: ampliar o repertório cultural; estimular a integração das equipes e a motivação.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: para a próxima oficina, os jovens devem pesquisar o significado do nome da equipe e preparar um grito de guerra. O grupo que apresentar ganhará 5 pontos para a gincana.

Lançamento do Clube do Livro

Objetivos: lançar o clube do livro; estimular o gosto pela leitura.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: livros e vídeo Ler devia ser proibido.

Descrição: os monitores apresentarão o desafio do Clube do Livro, em que os jovens devem escolher um livro por mês para ler. Vale qualquer título!

A Academia disponibilizará alguns títulos para essa finalidade.

Todos os meses, o educador marcará a data para a roda do Clube do Livro, em que cada jovem terá 40 segundos para falar sobre o livro que leu, porém sem spoiler da história ou de seu final.

A ideia é despertar o interesse dos amigos para a leitura do livro.



PROJETOS- DESAFIOS

O jovem que tiver lido um livro ganhará 3 pontos para sua equipe. Caso não tenha feito a leitura, sua equipe perderá 3 pontos, ou seja, além de a equipe não ganhar os 3 pontos da leitura, perderá 3 pontos.

É importante dar significado à leitura na vida deles, por isso, os monitores devem perguntar por que eles acham que temos o Clube do Livro na Academia. Depois de ouvir as respostas, a equipe da Academia apresentará os índices de aprendizado de Português e de Matemática, que podem ser encontrados em <https://www.qedu.org.br>. A seguir, reproduzir o vídeo Ler devia ser proibido, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iRDoRN8wJ_w.

Dicas para uma boa escrita

Objetivo: fornecer dicas para uma boa escrita.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: slides “Dicas para uma boa escrita” e data show.

Descrição: os monitores apresentarão os slides com as dicas. Para estimular a interação e a atenção, cada jovem lerá uma frase do slide.

Mais informações disponíveis em: <https://redacaonline.com.br/blog/materiais-gratuitos/> e <https://brasilecola.uol.com.br/>.

Labirinto do gerúndio

Objetivos: melhorar a escrita; evitar o gerundismo.

Tempo: 25 minutos.

Recursos: dois dados, papel com as frases impressas, cordas, vendas para os olhos, barracas, canetas e gabaritos.

Descrição: reunidos nos grupos da gincana, os jovens vão participar de desafios valendo pontos. Os monitores farão um labirinto com cordas e frases penduradas, utilizando o gerundismo. Dois integrantes de cada grupo deverão atravessar o labirinto juntos, com as mãos amarradas, sendo que um deles estará vendado, para estimular a cooperação. Ao longo do caminho, a dupla deverá pegar uma frase e levar até o seu grupo para transformar o gerundismo em verbo de ação.

Gerundismo é o uso exagerado do gerúndio.

Exemplo:

Gerundismo: Vou estar transferindo sua ligação.

Verbo de ação: Vou transferir sua ligação.

O educador ficará disponível para a correção. Para cada frase correta, o grupo ganhará 1 ponto e poderá buscar outra frase no labirinto. Quanto mais frases corretas, mais pontos para a equipe.



PROJETOS- DESAFIOS

Regras do desafio:

- ☐ As duplas jogarão o dado para estabelecer a ordem de entrada no labirinto.
- ☐ Os jovens deverão formar a fila na frente do monitor indicado para a correção.
- ☐ Cada grupo ganhará 1 ponto por frase correta.
- ☐ O grupo só pode pegar outra frase após a correção. Em caso de erro, o grupo volta a pensar na mesma frase, até que acerte a correção.

Frases para o labirinto:

1. Vou estar completando sua ligação.
2. A operadora vai estar entrando em contato para resolver o problema.
3. No próximo mês, Talita vai estar completando cinco anos.
4. Um minuto, que eu vou estar verificando seu problema.
5. Vou estar transferindo sua ligação para outro setor.
6. Estamos tendo que fazer tudo manualmente.
7. Vou estar encaminhando sua solicitação.
8. Aguarde um momento, pois vou estar verificando para você.
9. Amanhã vou estar viajando para o Rio de Janeiro.
10. Semana que vem vou estar trabalhando.
11. Quando a minha irmã voltar vou estar estudando.
12. Esse horário vou estar assistindo televisão.
13. Ele vai estar te atendendo assim que possível.
14. Vou estar dando seu recado para ela.
15. Vou estar enviando seus documentos para a secretaria.

Batata quente do plural

Objetivo: trabalhar o uso correto do plural.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: frases e uma bola pequena.

Descrição: em roda e ao som de uma música, os jovens passarão uma bola de mão em mão.

Quando a música parar, o participante que estiver com a bola na mão receberá uma frase para colocar no plural. Cada acerto valerá 1 ponto para o grupo do jovem que responder.

Quem errar sai do jogo.



PROJETOS- DESAFIOS

Frases:

1. A mulher andou de metrô.
2. O ventilador parou de funcionar.
3. A mão ficou suja de tinta.

4. O pião do colega rodopia muito bem.
muito bem.

5. A tua cor vermelha é fantástica.
fantásticas.

6. O papel azul rasgou-se.

7. Minha irmã é portuguesa.

8. O cabelo dela é comprido.

9. Houve acidente no trajeto.

10. O guarda-civil está chegando.

11. Aquele sapato não é grande.

12. O teu livro é novo.

13. Aqui está a receita de pão de ló.
ló.

14. O banqueiro acaba lucrando.

15. A boneca está quebrada.

16. O farol fechou.

17. A classe é peralta.

18. Ele tem dinheiro.

19. A bexiga está vazia.

20. A chave está enroscando.

21. A flor murchou.

22. O anzol está muito caro.

23. Experimentei banana-maçã.
maçãs.

24. Comi pastel.

25. Ganhamos o troféu.

26. Esse cara é charlatão.

27. Ele é cruel.

28. A senhora levará chapéu.

29. O alemão está estressado.

30. O limão está azedo demais.

31. O botão caiu.

As mulheres andaram de metrô.

Os ventiladores pararam de funcionar.

As mãos ficaram sujas de tinta.

Os piões do colega rodopiam

As tuas cores vermelhas são

Os papéis azuis rasgaram-se.

Minhas irmãs são portuguesas.

Os cabelos dela são compridos.

Houve acidentes nos trajetos.

Os guardas-civis estão chegando.

Aqueles sapatos não são grandes.

Os teus livros são novos.

Aqui estão as receitas de pão de

Os banqueiros acabam lucrando.

As bonecas estão quebradas.

Os faróis fecharam.

As classes são peraltas.

Eles têm dinheiro.

As bexigas estão vazias.

As chaves estão enroscando.

As flores murcharam.

Os anzóis estão muito caros.

Experimentei bananas-maçã/bananas-

Comi pastéis.

Ganhamos os troféus.

Esses caras são charlatães/charlatões.

Eles são cruéis.

As senhoras levarão chapéus.

Os alemães estão estressados.

Os limões estão azedos demais.

Os botões caíram.



PROJETOS- DESAFIOS

- | | | |
|-----|--------------------------------------|--|
| 32. | A garrafa é pequena. | As garrafas são pequenas. |
| 33. | O vidro de esmalte quebrou. | Os vidros de esmalte quebraram. |
| 34. | O menino comeu um prato de macarrão. | O menino comeu uns pratos de macarrão. |
| 35. | A menina ganhou algum troféu. | A menina ganhou alguns troféus. |
| 36. | O aluno conversa na sala. | Os alunos conversam na sala. |
| 37. | Eu quero a paçoca dele. | Eu quero as paçocas dele. |
| 38. | A menina quer a bexiga. | A menina quer as bexigas. |
| 39. | Ela sente falta de um amigo. | Ela sente falta de uns amigos. |

Comunicado

Objetivo: trabalhar a escrita conforme as dicas apresentadas anteriormente.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: papel e caneta.

Descrição: nos grupos da gincana, os jovens receberão o desafio:

Júlia estava pronta para sua festa de 15 anos, mas, uma semana antes, seus pais disseram que teriam que cancelar a festa, pois o dinheiro não daria para pagar os fornecedores. Cada grupo receberá, por sorteio, um dos envolvidos para criar um comunicado informando sobre o cancelamento da festa:

1. Convidados
2. DJ
3. Buffet
4. Decoradores
5. Familiares
6. Aluguel de roupa
7. Fornecedor do espaço

O educador deverá corrigir o comunicado; cada erro de ortografia e pontuação descontará 1 ponto da equipe. Se houver até 3 erros no total, a equipe receberá 5 pontos e não será descontado nenhum ponto.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.



PROJETOS- DESAFIOS

Descrição: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).

Catavento de letras – 2ª Oficina

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: estimular o gosto pela leitura e pela Língua Portuguesa; relembrar os gêneros textuais.

Apresentação dos grupos

Objetivo: apresentar a pesquisa sobre o nome das equipes e o grito de guerra.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: os grupos deverão apresentar a pesquisa sobre o significado do nome da equipe e o grito de guerra, conforme solicitado na primeira oficina do Cata-vento de letras. A apresentação valerá 5 pontos para a equipe.

Construção de frases

Objetivos: desenvolver o pensamento rápido, o trabalho em equipe, a coerência na construção de frases e treinar ortografia.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: alfabeto móvel.

Descrição: cada grupo receberá um alfabeto móvel. O desafio é formar frases coerentes, com as regras e os temas compartilhadas pelos monitores.

Regras:

- Em cada rodada, o monitor fornecerá um tema para as equipes, e as frases deverão ser construídas de acordo com esses temas.
- Cada grupo terá apenas um alfabeto móvel em mãos; durante a apresentação da frase, os integrantes poderão trocar de lugar para formar as palavras, porém, caso algum deles troque de lugar errado, perderá a oportunidade de ganhar os pontos.



PROJETOS- DESAFIOS

- Os grupos terão 2 minutos para pensar na frase e 30 segundos para apresentá-la. O grupo que conseguir apresentar a frase corretamente, sem errar a ordem e a apresentação das palavras, que seja coerente e sem erros ortográficos, receberá 2 pontos para a gincana.
- Após os 2 minutos para pensar na frase, eles não poderão combinar mais nada. O grupo que conversar perderá o direito de apresentar a frase.
- Se passar dos 30 segundos de apresentação, o grupo está desclassificado naquele tema.

Temas:

1. Preconceito.
2. Inclusão.
3. Família.
4. Empatia.
5. Amor.
6. Brasil.

Soletrando na dança das cadeiras

Objetivo: perceber a importância da ortografia correta, ampliar o vocabulário

Tempo: 20 minutos.

Recursos: cadeiras, palavras e música.

Descrição: os monitores deverão propor o jogo da dança das cadeiras, em que os participantes andam, dançam em volta das cadeiras e, quando a música parar, devem sentar na cadeira.

Quem não conseguir sentar terá que soletrar uma palavra. Caso acerte, ganhará 1 ponto para a equipe e continuará no jogo. Em caso de erro, sairá do jogo e a equipe perderá 1 ponto.

Sugestão de palavras:

acelga	acolhimento	agressão
acentuação	aconchego	aguçar
aceso	aconselhar	alçapão
acesso	acontecer	algazarra
achar	açúcar	algoritmo
achatar	açucena	ancestral
acima	acusação	anestesista
açoitar	adjunto	anorético
	adolescência	ânsia



PROJETOS- DESAFIOS

ansiedade	coeficiente	harmonioso
antisséptico	cognição	heterônimo
antitóxico	colmeia	hidrosfera
apocalipse	comichão	hidrotérmico
apóstrofe	compreensível	hífen
apressar	concepção	hipermetropia
aproximar	cônego	imprescindível
arbitrário	contracepção	imunodeficiência
asfixia	contratempo	inércia
assíduo	cooperativismo	insubordinação
assistência	coordenação	intencionalidade
aversão	cônjuge	irrecusável
avidez	crustáceo	irretratável
azarado	cupuaçu	leucócito
bacilo	depressão	lisonjear
bactéria	desclassificar	maquiavélico
bafômetro	desidratação	nascença
bálsamo	discussão	neurotóxico
benefício	dissertação	nitrogênio
bexiga	ecumênico	obstetrícia
bíceps	embrionário	paraquedas
brônquio	encruzilhada	preexistente
bússola	escrúpulo	próstata
cachecol	esquematar	reaproximar
câmara	esquizofrenia	rejuvenescer
camurça	excesso	remoção
caprichoso	exclamar	renascentista
carbônico	êxtase	rubrica
cardíaco	farináceo	salsicha
carrossel	feminilidade	seborreia
chafariz	flexível	seiscentos
chuchu	gaseificar	versículo
chulé	glicídio	vértice
circunstância	glóbulo	vibrátil
climatização	guarda-chuva	xingar



PROJETOS-
DESAFIOS

Tipos e gêneros textuais

Objetivo: lembrar os tipos e gêneros textuais.

Tempo: 25 minutos.

Recursos: vídeo sobre tipos e gêneros textuais, som, notebook e data show.

Descrição: reproduzir dois vídeos do Prof. Noslen sobre tipos e gêneros textuais, disponíveis em:

https://www.youtube.com/watch?v=ibwf_X3498c

<https://www.youtube.com/watch?v=Ucjb4LT8CSg>

Acerte o tipo textual!

Objetivos: colocar em prática todas as dicas fornecidas anteriormente e fixar o conteúdo.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: textos dos gêneros: dissertativo, narrativo, informativo, autobiografia e carta.

Descrição: organizados nas equipes da gincana, os jovens receberão um texto, e o desafio será responder a que tipo textual esse texto pertence.

As equipes terão até 10 minutos para analisar o texto; no momento em que o monitor gritar a palavra “relâmpago”, as equipes deverão responder, uma de cada vez, dizendo como identificaram o texto.

As equipes que acertarem ganham 3 pontos.

Sugestões de textos:



PROJETOS-
DESAFIOS

Texto dissertativo

Efeito estufa

Eduardo de Freitas

O efeito estufa tem como finalidade impedir que a Terra esfrie demais, pois se a Terra tivesse a temperatura muito baixa, certamente não teríamos tantas variedades de vida. Contudo, recentemente, estudos realizados por pesquisadores e cientistas, principalmente no século XX, têm indicado que as ações antrópicas (ações do homem) têm agravado esse processo por meio de emissão de gases na atmosfera, especialmente o CO₂.

O dióxido de carbono (CO₂) é produzido a partir da queima de combustíveis fósseis usados em veículos automotores movidos a gasolina e óleo diesel. Esse não é o único agente que contribui para a emissão de gases; existem outros, como as queimadas em florestas, pastagens e lavouras após a colheita.

Com o intenso crescimento da emissão de gases e também de poeira, a temperatura do ar tem um aumento de aproximadamente 2 °C em médio prazo. Caso não haja um retrocesso na emissão de gases, esse fenômeno ocasionará uma infinidade de modificações no espaço natural e, automaticamente, na vida do homem.

Texto narrativo

Tragédia brasileira

Manuel Bandeira

Misael, funcionário da Fazenda, com 63 anos de idade. Conheceu Maria Elvira na Lapa – prostituída, com sífilis, dermatite nos dedos, uma aliança empenhada e os dentes em petição de miséria. Misael tirou Maria Elvira da vida, instalou-a num sobrado no Estácio, pagou médico, dentista, manicura... Dava tudo quanto ela queria. Quando Maria Elvira se apanhou de boca bonita, arranhou logo um namorado. Misael não queria escândalo. Podia dar uma surra, um tiro, uma facada. Não fez nada disso: mudou de casa. Viveram três anos assim. Toda vez que Maria Elvira arranjava namorado, Misael mudava de casa. Os amantes moravam no Estácio, Rocha, Catete, Rua General Pedra, Olaria, Ramos, Bom Sucesso, Vila Isabel, Rua Marquês de Sapucaí, Niterói, Encantado, Rua Clapp, outra vez no Estácio, Todos os Santos, Catumbi, Lavradio, Boca do Mato, Inválidos... Por fim na Rua da Constituição, onde Misael, privado de sentidos e de inteligência, matou-a com seis tiros, e a polícia foi encontrá-la caída em decúbito dorsal, vestida de organdi azul.



PROJETOS-
DESAFIOS

Texto informativo

Fonte: G1. Acesso em: 27/02/2016

Diminuiu em nove o número de pontos impróprios para banho em Santa Catarina. O relatório da Fundação do Meio Ambiente (Fatma) divulgado nesta sexta (26) apontou que dos 211 locais analisados, 140 estão próprios para banho.

As praias de Garopaba, Guarda do Embaú, em Palhoça, e Praia de Porto Belo, no Litoral Norte, já podem ser frequentadas pelos visitantes que desejam entrar no mar.

Porém, as cidades de Balneário Camboriú, no Litoral Norte, e Florianópolis têm mais pontos impróprios em relação ao relatório passado. Na capital, há 44 pontos em boas condições e 31 impróprios.

As cidades de Imbituba e Laguna, ambas no Sul do estado, também voltaram a ter pontos impróprios.

Autobiografia

Ana Júlia Barboza Oliveira dos Santos

Meu nome é Ana Júlia Barboza Oliveira dos Santos, tenho 11 anos e nasci no dia 01/06/2000, na cidade de Pesqueira-PE. Sou filha de Ana Maria Barboza Oliveira dos Santos e Edvaldo Pedro dos Santos. Tenho 3 irmãos: João Paulo, Ana Livia e Ana Laura. Aos 2 anos, por conta do trabalho do meu pai, me mudei com minha família para Poços de Caldas-MG. Fiquei por lá até os 3 anos. Em seguida, mudei-me para Recife-PE, onde estou atualmente. Com 3 anos entrei no Colégio Souza Veras, onde estudei até os 10 anos. Lá fiz alguns amigos. Durante os anos de 2003 e 2010, fiz natação, ganhando alguns torneios (e medalhas) e me destacando em alguns nados. No ano de 2010, fiz um preparatório para entrar no Colégio de Aplicação e fiquei muito feliz quando o resultado saiu e nele tinha o meu nome como uma das selecionadas. No começo achei difícil, pois não conhecia quase ninguém, mas com o tempo fui me habituando e conhecendo pessoas que, com a convivência, se tornaram meus amigos. Não sei muito bem a carreira que quero seguir. Só desejo que seja feliz no que eu fizer e que goste do meu trabalho. É claro que meus amigos também estão nos meus planos para futuro. Gosto de ler, de escrever e de falar no MSN com meus amigos e com a minha família que ficou em Pesqueira, lugar que sempre visito nas férias. E, modéstia à parte, sou muito engraçada e poderia ser comedianta e ganhar “rios de dinheiro”. Tudo isso que vivi até agora me ajudou a ser do jeito que eu sou, às vezes engraçada, alegre, animada, realista, mas acima de tudo otimista.



PROJETOS-
DESAFIOS

Carta

Disponível em: <https://www.mundovestibular.com.br/articles/4486/1/CARTA-ARGUMENTATIVA/Paacutegina1.html>

Londrina, 10 de setembro de 2002

Prezado editor,

O senhor e eu podemos afirmar com segurança que a violência em Londrina atingiu proporções caóticas. Para chegar a tal conclusão, não é necessário recorrer a estatísticas. Basta sairmos às ruas (a pé ou de carro) num dia de "sorte" para constatarmos pessoalmente a gravidade da situação. Mas não acredito que esse quadro seja irremediável. Se as nossas autoridades seguirem alguns exemplos nacionais e internacionais, tenho a certeza de que poderemos ter mais tranquilidade na terceira cidade mais importante do Sul do país.

Um bom modelo de ação a ser considerado é o adotado em Vigário Geral, no Rio de Janeiro, onde foi criado, no início de 1993, o Grupo Cultural Afro Reggae. A iniciativa, cujos principais alvos são o tráfico de drogas e o subemprego, tem beneficiado cerca de 750 jovens. Além de Vigário Geral, são atendidas pelo grupo as comunidades de Cidade de Deus, Cantagalo e Parada de Lucas.

Mas combater somente o narcotráfico e o problema do desemprego não basta, como nos demonstra um paradigma do exterior. Foi muito divulgado pela mídia – inclusive pelo seu jornal, a Folha de Londrina – o projeto de Tolerância Zero, adotado pela prefeitura novaiorquina há cerca de dez anos.

Por meio desse plano, foi descoberto que, além de reprimir os homicídios relacionados ao narcotráfico (intenção inicial), seria mister combater outros crimes, não tão graves, mas que também tinham relação direta com a incidência de assassinatos. A diminuição do número de casos de furtos de veículos, por exemplo, teve repercussão positiva na redução de homicídios.

Convenhamos, senhor editor: faltam vontade e ação políticas. Já não é tempo de as nossas autoridades se espelharem em bons modelos? As iniciativas mencionadas foram somente duas de várias outras, em nosso e em outros países, que poderiam sanar ou, pelo menos, mitigar o problema da violência em Londrina, que tem assustado a todos.

Espero que o senhor publique esta carta como forma de exteriorizar o protesto e as propostas deste leitor, que, como todos os londrinenses, deseja viver tranquilamente em nossa cidade.

Atenciosamente,

M.



PROJETOS- DESAFIOS

Maratona de Texto UAU!

Objetivo: estimular o gosto pela escrita, desenvolver a capacidade de produção textual, estruturação de ideias e estimular debates sobre temas atuais.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: tema e tipo de texto.

Descrição: os monitores vão lançar a Maratona Texto UAU!, em que os jovens entregarão, quinzenalmente, textos com temas e tipos fornecidos pela equipe da Academia. Para estimular o senso crítico, vale propor temas indicados para o ENEM.

As redações serão corrigidas e devolvidas com um feedback. O educador acompanhará a evolução de cada jovem, e esse controle pode ser feito em planilha de Excel, por meio de notas. Existem plataformas que corrigem redações e geram relatórios, o que facilita e agiliza o trabalho do educador.

Os jovens que entregarem a redação ganharão 3 pontos para sua equipe. Se algum jovem não entregar, além de a equipe não ganhar os pontos, ela perderá 3 pontos.

As redações deverão conter entre 20 e 30 linhas. Redações que não respeitarem o número de linhas e os plágios serão zerados, além de a equipe perder os 3 pontos.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 6: Projeto na Escola

Pilar: Aprender a fazer

Objetivos pedagógicos: estimular a construção de projetos de autoria dos jovens para atender a uma necessidade ou resolver um problema da escola; desenvolver a liderança, o trabalho em equipe, a criatividade, a capacidade de resolução de problemas; ampliar a visão de mundo e a gestão de projetos; valorizar a escola; praticar a cidadania e o protagonismo juvenil.

Projeto na Escola

Organizados nos grupos das escolas, os jovens construirão um projeto para atender a uma necessidade ou resolver um problema de sua unidade escolar.

A equipe da Academia Educar facilitará oficinas para ensinar a metodologia de construção de projeto. Todos os projetos serão de autoria dos jovens.

Passo a Passo

Oficina 1

Apresentar o Projeto na Escola

Objetivo: estimular a motivação para a construção do projeto na escola.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: *notebook, slides* e som.

Descrição: os monitores devem lançar o projeto-desafio Projeto na Escola, contando aos jovens sobre o conceito de projeto e suas características, além de estimular a vontade de fazer a diferença positiva, transformando alguma coisa na escola (utilizar *slides* 1-4).

Checklist

Objetivos: ampliar a visão dos jovens em relação à escola; contribuir para o diagnóstico da escola.

Tempo: 25 minutos.

Recursos: *slide 5, checklist* e canetas.



PROJETOS- DESAFIOS

Descrição: os jovens preencherão o *checklist* (anexo) para fazer o diagnóstico da escola.

Diagnóstico

Objetivo: fazer o diagnóstico da escola pelo olhar do jovem.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: *slide 6*, papel e caneta.

Descrição: os jovens deverão escrever o diagnóstico da escola, contendo a análise do *checklist* que fizeram sobre a escola.

Incômodos

Objetivo: escrever todos os incômodos ou problemas que percebem na escola.

Tempo: 15 minutos.

Recursos: *slide 7*, *flip chart*, *post it* e canetas.

Descrição: os jovens deverão escrever nos *post its* os principais incômodos em relação à escola e colar na folha de *flip chart*. Vale colocar o que quiserem nesse momento, sem filtro! Colar a folha na parede.

4 principais incômodos

Objetivo: diminuir a quantidade de incômodos a serem analisados nesse momento.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: *slide 8*, canetões e folha dos incômodos.

Descrição: de todos os incômodos que escreveram, os jovens deverão circular os 4 maiores, na visão deles.

Principal incômodo

Objetivo: decidir qual é o maior incômodo ou problema da escola.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: *slide 9*, canetões e folha dos incômodos.

Descrição: os jovens deverão discutir para decidir qual é o maior incômodo e circulá-lo.

Entrevistas

Objetivo: ouvir a comunidade escolar.

Tempo: 40 minutos.

Recursos: papel e caneta.

Descrição: os jovens já discutiram sobre a escola, no entanto, muitas vezes têm uma visão somente de sua sala de aula. Chegou o momento de ampliar a visão; para isso, precisam escutar outros atores da comunidade escolar.

A tarefa é construir uma entrevista para ouvir outras pessoas da escola e validar se o maior incômodo deles é de fato um problema da escola.



PROJETOS- DESAFIOS

A entrevista deverá ter cerca de 5 questões, que visem identificar os principais problemas da escola.

O educador deve auxiliar nas perguntas, para que elas não direcionem as pessoas a concordar com o incômodo dos jovens.

Além da entrevista, os jovens devem passar em todas as salas para perguntar aos alunos quais são os principais problemas ou necessidades da escola.

Sugestão de roteiro:

Explicar rapidamente o que é o Projeto na Escola e, em seguida, entregar papéis aos alunos e pedir que escrevam os principais problemas de sua escola.

Marcar a data para trazerem as respostas. É importante um intervalo de aproximadamente 2 semanas.

Fechamento do dia

Oficina 2

Resultado das entrevistas

Objetivo: analisar as respostas das entrevistas.

Tempo: 20 minutos.

Recursos: entrevistas feitas pelos jovens.

Descrição: nos grupos das escolas, os jovens deverão ler o resultado de todas as entrevistas e os problemas escritos pelos alunos, fazendo uma lista dos problemas e o número de vezes em que cada um foi citado.



PROJETOS- DESAFIOS

Como nós poderemos...?

Objetivo: adotar um problema para construir o projeto.

Tempo: 10 minutos.

Recursos: canetões, *flip chart* e folha dos incômodos.

Descrição: após a leitura das entrevistas, os jovens devem conversar para validar se o maior incômodo deles é o mesmo que foi indicado nas entrevistas. A partir daí vão escolher um problema ou necessidade da escola.

Em seguida, devem completar a frase: “Como nós poderemos...” em uma folha de *flip chart*. Por exemplo, se o problema adotado for o *bullying*, vão escrever: “Como nós poderemos diminuir o *bullying* na escola?”

Antes de passar para a próxima etapa, os monitores perguntarão aos jovens se é esse problema ou necessidade que realmente querem adotar para construir o projeto.

As folhas devem continuar sendo coladas nas paredes, dando continuidade à construção do projeto.

Brainstorming

Objetivo: levantar ideias para solucionar o *Como nós poderemos...*

Tempo: 20 minutos.

Recursos: *flip chart* e canetões.

Descrição: os grupos deverão escrever ideias para solucionar o problema escolhido (*Como nós poderemos...*)

Ampliar repertório

Objetivo: ampliar o repertório compartilhando projetos construídos por jovens.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: textos com projetos realizados por alunos no Brasil.

Descrição: os monitores disponibilizarão textos de projetos construídos por jovens brasileiros. Cada um terá 10 minutos para ler e, em seguida, compartilhar com seu grupo. Nesse momento, se surgir alguma ideia para o projeto deles, poderão incluir no cartaz.

Dica: o *site* do Criativos da Escola disponibiliza vários projetos de autoria de jovens.

Troca de ideias

Objetivo: trocar experiências com os jovens de outras escolas.

Tempo: 60 minutos.

Recursos: lista de ideias.



PROJETOS- DESAFIOS

Descrição: utilizando a metodologia *World café*, a proposta será conhecerem as ideias de projetos uns dos outros e compartilhar sugestões, conforme o roteiro a seguir.

1. Escolher um anfitrião, que permanecerá em seu grupo o tempo todo. O papel é receber os jovens de outras equipes, compartilhar o desafio – *Como nós poderemos...* – e as ideias que levantaram para solucioná-lo.
2. Os jovens farão um rodízio nas equipes, em sentido horário, para que possam conhecer as ideias de outras escolas, por meio do anfitrião. Após a fala do anfitrião, os jovens darão sugestões com base no que já foi construído, ou seja, não vão discutir as ideias já estabelecidas; a proposta é aumentar o número de sugestões e soluções para o problema. O anfitrião deve anotar todas as considerações.
3. Após passarem por todas as equipes, os jovens retornarão para os grupos de origem, e o anfitrião deverá compartilhar todas as sugestões que ouviu.
4. O grupo deverá de fato adotar a(s) ideia(s) para solucionar o problema e/ou necessidade da escola.

Fechamento do dia

Oficina 3

Escrevendo o projeto

Objetivo: escrever o projeto.

Tempo: 2 horas.

Recursos: papel e caneta.

Descrição: depois de identificar o problema e as soluções, os jovens devem escrever o projeto e pensar nos demais detalhes, conforme o Roteiro de elaboração de um projeto, do professor Antônio Carlos Gomes da Costa (anexo).

Apresentação

Objetivo: apresentar os projetos.

Tempo: 40 minutos.

Recursos: projetos elaborados pelos grupos.

Descrição: os jovens deverão apresentar seus projetos na Academia Educar. Os colegas dos outros grupos e a equipe da Educar podem dar sugestões e tirar dúvidas.

Apresentação na escola

Objetivo: apresentar os projetos para a escola.

Tempo: a definir.



PROJETOS- DESAFIOS

Recursos: projetos elaborados pelos grupos.

Descrição: os jovens devem organizar a apresentação do projeto para as escolas. O primeiro passo é aprová-lo com o educador padrinho e com a equipe gestora. Depois, apresentá-lo aos demais educadores e alunos.

Mãos à obra

A partir da aprovação, os jovens podem implantar o projeto de acordo com o cronograma. Os monitores e a equipe da Academia Educar permanecem à disposição para a mentoria.

Apresentação de resultados

O educador deve marcar um dia para que os jovens apresentem os resultados do projeto da forma que decidirem.

Avaliação

Objetivo: refletir sobre o Projeto na Escola.

Tempo: 30 minutos.

Recursos: cópias impressas da avaliação Projeto na Escola.

Descrição: organizados nas equipes das escolas, os jovens deverão responder a avaliação. Em seguida, compartilhar as respostas com os jovens das outras equipes.

Fechamento do dia



PROJETOS-
DESAFIOS

Projeto-desafio 7: Estação Vivência

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: despertar valores, ampliar o repertório cultural, estimular o voluntariado e a busca pelo conhecimento.

Estação Vivência

Oferece a oportunidade de os jovens conhecerem patrimônios culturais, projetos, instituições sociais e educacionais por meio de visitas com um olhar curioso e observador.

Passo a Passo

Oficina 1

Seleção do local a ser visitado

O educador, em parceria com os jovens monitores, deve selecionar o equipamento cultural a ser visitado, de acordo com a disponibilidade de recursos, tempo e viabilidade de deslocamento em segurança. Após a seleção do local, os educadores farão uma oficina de preparação da visita.

Sugestões de visita:

Colégios técnicos públicos: muitos jovens estão concluindo o Ensino Fundamental e precisam de repertório para construir seus projetos de vida. Durante a Academia, costumamos levar várias dicas das oportunidades disponíveis.

Museus, teatros e espaços culturais: muitos jovens nunca entraram em um museu nem frequentam espaços culturais, como exposições, por exemplo.

Instituições sociais: visita a instituições sociais para conhecer metodologias ou fazer intercâmbio com outros jovens.

Tour na cidade: para conhecer a história e os patrimônios culturais.

Apresentação do local a ser visitado

Objetivo: apresentar o local a ser visitado.

Tempo: 5 minutos.

Recursos: nenhum.

Descrição: apresentar, com muito entusiasmo, o local da visita. Em seguida, organizar os jovens em pequenos grupos para o desafio “Profissão Repórter”.



PROJETOS- DESAFIOS

Profissão Repórter

Durante a visita, os jovens deverão produzir uma reportagem sobre o local, com filmagem e entrevistas. Cada grupo ficará livre para escolher o tema e o foco da reportagem. O vídeo produzido deverá ser apresentado na Academia. Cada equipe terá 5 minutos para a apresentação.

Visita

Objetivo: conhecer o local escolhido.

Tempo: indicamos o tempo mínimo de 3 horas, incluindo os deslocamentos.

Recursos: transporte, lanches, lista de presença e autorizações.

Descrição: a equipe da Academia deve pensar nas condições para que a visita aconteça, como providenciar o transporte, solicitar que os jovens levem a autorização dos responsáveis assinada, combinar a visita previamente com o equipamento cultural, providenciar lanches, entre outros.

Oficina 2

Apresentação Profissão Repórter

Objetivo: trocar experiências sobre a vivência.

Tempo: 5 minutos por grupos.

Descrição: os grupos deverão apresentar os vídeos produzidos no Profissão Repórter.

Ao final, os monitores abrirão espaço para que os jovens comentem sobre os aprendizados dessa atividade.

Fechamento do dia em roda

Tempo: 5 minutos.

Descrição: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).



PROJETOS-
DESAFIOS

Atividades extras - Espetáculo

Pilar: Aprender a fazer

Objetivos pedagógicos: desenvolver as competências socioemocionais; celebrar o encerramento da jornada da Academia Educar; apresentar um espetáculo de autoria dos jovens aos familiares e convidados.

Espetáculo

Para encerrar a jornada da Academia, os jovens apresentam um espetáculo aos familiares, educadores e gestores que acompanharam o projeto durante o ano, parceiros e convidados. O espetáculo é mais um espaço para desenvolverem as competências que não conseguiram desenvolver durante a jornada. Então, o olhar do educador deve voltar-se para toda a construção, promovendo o desenvolvimento durante todo o processo.

A proposta é que seja de autoria dos jovens, portanto, a construção deve ser feita por eles.

Tema

Aproximadamente dois meses antes do início dos ensaios, a equipe da Academia faz um levantamento com os jovens das sugestões de tema para o espetáculo.

Roteiro

O roteiro deve ser construído com os jovens. Organizados em pequenos grupos, eles vão propor histórias e, após a criação, vão apresentá-las. A história mais votada será adotada por todos.

Na roda, o educador pedirá aos jovens que digam o que não pode faltar na história.

É importante que todos os jovens se apresentem no palco, por isso, o espetáculo é composto de atuação, coreografias e de outras ideias que surgirem durante a construção.

O roteiro deve ser finalizado pela equipe da Academia – educador e facilitadores – e submetido à aprovação dos jovens.

Núcleos

Com o roteiro em mãos, os facilitadores devem organizar-se nos núcleos de ensaios: coreografias, atuação, música, etc.



PROJETOS- DESAFIOS

Os jovens escolhem onde querem atuar. Geralmente temos mais voluntários para o núcleo de atuação do que personagens. Nesse caso, a equipe da Academia fará uma seleção. Como o olhar é voltado para o desenvolvimento durante todo o processo, os jovens da atuação não precisam ser os melhores ao atuar, mas sim comprometidos em estudar o roteiro.

Os jovens devem incluir no roteiro uma homenagem aos familiares e aos educadores. Os núcleos são liderados pelos jovens e facilitadores. Nas coreografias, eles analisam, escolhem todas as músicas e constroem a dança.

O educador terá o papel de juntar todos esses núcleos em uma única apresentação.

Ensaios

Para que o espetáculo fique pronto, são realizados aproximadamente 12 ensaios, aos sábados, na Academia, para juntar as turmas da manhã e da tarde. Cada ensaio terá a duração de quatro horas, em dias diferentes das oficinas.

Antes de iniciar os ensaios, é importante alinhar os combinados: não podem faltar; devem chegar no horário; cuidar do espaço; atentar ao roteiro, pois todos os núcleos passarão uma mensagem para compor a história; não podem incluir passos perigosos ou saltos ousados; as músicas precisam ser analisadas, lembrando que se trata de um espaço educativo.

Figurinos

Durante o processo, os jovens devem confeccionar seus figurinos.

Cenário

Como cenário, costumamos utilizar no telão imagens que ilustram bem as cenas.

Espectáculo Academia Educar 2018

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IR8XpaSonUA&t=3531s>



PROJETOS-
DESAFIOS

Atividades extras – Academia de Férias

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: contribuir para o projeto de vida dos jovens; ampliar a visão de mundo; desenvolver competências técnicas; estimular o senso crítico.

Academia de Férias

Durante as férias de julho, a Academia Educar proporciona uma série de vivências voluntárias para os jovens, que contribuem para o projeto de vida, ampliam a visão de mundo, desenvolvem competências técnicas e estimulam o senso crítico.

A equipe da Academia apresenta as atividades, e os jovens escolhem de qual(is) desejam participar, preenchendo a ficha Adesão Academia de Férias. A proposta é colocar o máximo de jovens em sua primeira opção. A seleção leva em consideração o compromisso e a vontade de aprender.

As atividades são oferecidas por parceiros e voluntários.

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.

Debates: apresentação de um filme que discutirá assuntos da atualidade, como o documentário *Nunca me sonharam*.

Foca na Redação: oficinas de redação preparatórias para o ENEM.



PROJETOS-
DESAFIOS

Curta na Educar: projeto sociocultural que oferece curso de cinema e vídeo e proporciona a construção de um curta-metragem, desde a escolha do tema até a atuação. A parceria é realizada com uma produtora de filmes, em que os profissionais ensinam sobre suas áreas de atuação para que os jovens produzam o filme, com a mentoria dos especialistas.

Os curtas já produzidos podem ser acessados no canal do YouTube: Fundação Educar DPaschoal – Curta na Educar. Os nomes e temas dos curtas são:

A PODEROSA CHEFINHA – consumo consciente de água;

REPROVADOS – UMA BRINCADEIRA SEM GRAÇA – *bullying*;

E AGORA, ELENA? – gravidez na adolescência;

M@LU. MUNDO VIRTUAL. PERIGO REAL – perigo das redes sociais;

E AÍ, QUAL VAI SER? – drogas;

REVOLIÇÃO – A MUDANÇA COMEÇA EM VOCÊ – as pequenas corrupções do nosso dia a dia *versus* a cobrança por ética que fazemos com o poder público;

INSTINTO ANIMAL? – preconceito;

Cicatrizes – violência doméstica.

Os incomodados – protagonismo juvenil.



PROJETOS-
DESAFIOS

Atividade extra – Agência de Jornalismo

Autoras e voluntárias dessa oficina: Fernanda Mello e Patricia Coutinho

Pilar: Aprender a aprender

Objetivos pedagógicos: 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.

Oficinas de Jornalismo

Os jovens participam de oficinas facilitadas por voluntárias, onde são abordados temas como: O que é jornalismo? Por que todos deveriam ser jornalistas? Quando estamos nos comunicando? Temos ética ao compartilhar informações? Elementos de um jornal, etc. Após as oficinas iniciais os jovens são convidados a pensar nos temas que gostariam de compartilhar através de um jornal feito inteiramente por eles. A partir deste momento, todo o processo do jornal simula a produção de um periódico profissional. São realizadas reuniões de pauta, divididas funções e responsabilidades, combinado prazos.

Todo esse processo estimula a participação, o protagonismo e a ampliação da visão de mundo dos participantes.

INSCRIÇÃO

Recomenda-se que o projeto das Oficinas de Jornalismo seja apresentado aos jovens participantes da Academia por um monitor juvenil que participou em anos anteriores explicando qual foi sua experiência com o jornal. Os interessados devem explicar por que querem participar. Serão selecionados até 12 jovens para participar das Oficinas.



PROJETOS-
DESAFIOS

IMERSÃO

Oficina I

Quem somos nós? O que é jornalismo e por que deveríamos ser todos jornalistas?

Objetivo: Oferecer um momento de integração e estabelecer laços de confiança entre os facilitadores e os participantes do projeto. Compreender a motivação de cada um ao participar das oficinas. Estabelecer combinados e responsabilidades. Introduzir o conceito de jornalismo, suas responsabilidades e funções.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: notebook, projetor e vídeo o que é Jornalismo - <https://www.youtube.com/watch?v=UfvBU7iWmdY>.

Descrição: os facilitadores começam a oficina se apresentando e explicando como chegaram ao jornalismo. Na sequência, pedem que os jovens se apresentem e expliquem por que decidiram participar das oficinas e o que esperam dela. É importante explicar que muito mais que aprender a escrever os jovens devem tomar gosto pela leitura e desenvolver um senso crítico a toda a informação que eles têm acesso, seja ela um jornal, revista, posts de Facebook ou até mesmo alguma “fofoca” que está rolando na escola.

Após entender as expectativas de cada um deve-se passar o vídeo “O que é Jornalismo”. Em seguida, incentivamos um debate sobre o que entenderam do vídeo. Outro bom exercício é passar duas matérias sobre o mesmo tema com enfoque totalmente diferentes. Aqui a sugestão são duas matérias sobre educação exibidas em um programa nacional de grande audiência.

Abandono da Educação no Brasil - <https://globoplay.globo.com/v/3200956/>

Escolas que deram certo - <https://globoplay.globo.com/v/3216988/>

Perguntas para fomentar a discussão após ver os vídeos:

As duas matérias falam de educação. O que elas têm de diferente?

Vocês acham que elas foram isentas?

Ouviram todas as partes?

Qual a mensagem de cada matéria?

Quais os elementos foram utilizados para reforçar essa mensagem?

Para finalizar a oficina os facilitadores pedem que cada participante traga um exemplo de jornalismo que tem no dia a dia. Pode ser uma matéria de TV, rádio, jornal impresso, revista, site, vídeo do youtube. Eles deverão explicar o porquê escolheram aquele exemplo e se ele atende a todos os requisitos de uma matéria jornalística.



PROJETOS-
DESAFIOS

Oficina II

Os elementos e características de um jornal

Objetivo: introduzir as bases teóricas de elementos, profissões, veículos, etc que o jornalismo compreende. Incentivar a visão crítica em relação as informações recebidas.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: apostila, jornais e revistas para análise.

Descrição:

1ª. Etapa - 30 minutos: os jovens devem apresentar rapidamente as notícias que escolheram. Deve-se fomentar algumas discussões sobre a veracidade das informações, por que gostam daquele conteúdo, o que chamou atenção e se respondem as 6 perguntas básicas.

2ª. Etapa - 30 minutos: Na sequência, os facilitadores iniciam o encontro com a leitura/explicação dos elementos do jornalismo.

Pede-se que os jovens se dividam em 4 grupos de 3 pessoas e entrega-se um jornal/revista a cada grupo. Eles deverão encontrar os elementos de uma matéria jornalística (lead, título, linha fina, gráfico, etc) e definir que tipo de texto jornalístico é (editorial, notícia, artigo, infográfico, etc)

3ª. Etapa - 20 minutos: Pede-se que cada grupo apresente o que achou e que os demais grupos avaliem se a análise está correta os se fariam alguma observação.

Durante a semana os jovens deverão pensar quais as atividades estão acontecendo na Academia Educar, em suas escolas ou no cotidiano em geral que gostariam de compartilhar no jornal. É muito importante frisar que o objetivo do jornal é incentivar melhorias e, por isso, os temas a serem sugeridos devem ser soluções e bons exemplos.

MÃO NA MASSA

Oficina III

Reunião de Pauta

Objetivos: despertar o trabalho em equipe, o respeito a todas as opiniões, incentivar a análise de informações e desenvolver habilidades de priorização e isenção.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: flipchart ou lousa e canetão.

Descrição: os facilitadores irão simular uma reunião de pauta. Todos os jovens são convidados a sentar em roda e um a um explicar qual sua sugestão de pauta, por que escolheram esse tema, contextualizar o assunto e discutir com os demais os possíveis



PROJETOS- DESAFIOS

entrevistados e fontes de informação. Alguém deve ficar responsável por anotar todas as ideias no flipchart ou lousa.

Após todos apresentarem suas ideias convidar os jovens a analisar todas as sugestões e organizá-las no jornal. Conseguimos colocar todas? Alguma se repetiu? Podemos juntar mais de uma sugestão na mesma matéria? Quais são prioritárias e por que devem estar no jornal? Quando as pautas estiverem definidas e organizadas é feita a distribuição de responsabilidades. Quem ficará responsável por cada texto? A sugestão é que no máximo 3 alunos sejam responsáveis por cada pauta. Após a definição dos responsáveis pede-se que eles se reúnam para combinar as responsabilidades, entrevistados, perguntas a serem feitas, imagem que ilustrará a matéria, etc. Reforçar a importância de ter fotos em alta resolução para jornais impressos.

No fechamento do dia, combinar qual o prazo de envio da primeira versão das matérias. Recomenda-se 15 dias.

Produção dos textos

Objetivos: estimular a escuta e respeito a informação e diferentes pontos de vista e o protagonismo através da busca de informação; desenvolver habilidades de comunicação através das entrevista e produção de textos; estimular a leitura e escrita. **Tempo:** Duas semanas.

Recursos: *nenhum.*

Descrição: os jovens devem buscar informações, formular perguntas, fazer entrevistas, fotos e pesquisas para a produção dos textos.

Oficina IV

Entrega e edição de textos

Objetivos: estimular o senso crítico e a melhoria contínua na escrita.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: *nenhum.*

Descrição: os participantes deverão apresentar as primeiras versões dos textos combinados. Sugere-se que eles compartilhem os textos com outros jovens para que os mesmos façam uma análise crítica e edição. Nessa oficina todos passam a representar também o papel de editores de um jornal. Os facilitadores podem sugerir pontos para revisão como: as 6 perguntas foram respondidas? Ouviram as duas partes? Foram objetivos? Citaram as fontes? Faltou alguma informação relevante? É importante enfatizar que o tom da análise deve ser construtivo.

Os jovens editores devem apresentar sua avaliação ao grupo e, caso seja necessárias alterações, os responsáveis por cada matéria terão o prazo de uma semana para realizá-las.



PROJETOS- DESAFIOS

Pede-se que os textos definitivos sejam enviados por e-mail assim como as imagens de cada matéria para que, no próximo encontro, aconteça a diagramação do jornal.

Obs. Na primeira edição do jornal, geralmente, é necessário mais que um encontro até chegar a versão final dos textos. O importante é estimular os jovens a serem responsáveis com os prazos e comprometidos com a melhora contínua.

Oficina V - Diagramação

Objetivo: criar em parceria com os jovens a identidade visual do jornal.

Tempo: 120 minutos.

Recursos: PC e programas de edição gráfica.

Descrição: neste encontro contamos a participação de um voluntário da área de design gráfico. Ele construirá junto com os jovens a identidade visual do jornal. Caso algum jovem tenha as habilidades e ferramentas necessárias, ele poderá ser responsável pelo projeto gráfico.

Neste dia são definidas a matéria de capa do jornal, organização das matérias e editorias, o expediente, etc. No caso de um voluntário ficar responsável pela diagramação do jornal, todas as decisões e orientação serão dadas pelo jovem e o diagramador poderá trabalhar durante a semana no projeto editorial criando em conjunto.

Finalização

Revisão

Objetivo: melhorar a qualidade da análise de textos, leitura e edição; sanar erros e possíveis falhas no jornal.

Tempo: não se aplica.

Recursos: PC.

Descrição: pede-se que um monitor juvenil faça a revisão final do jornal já diagramado para garantir que nenhum erro passe sem ser notado. Os facilitadores também podem fazer a revisão, mas é bastante interessante e produtivo que os monitores possam ser responsáveis por essa etapa.

Impressão

O arquivo final deve ser encaminhado a uma gráfica em pdf alta resolução com as especificações do arquivo para impressão.



PROJETOS-
DESAFIOS

Distribuição

Após impressão recomendamos que os jornais sejam primeiro entregues aos jovens responsáveis por sua produção para incentivar o sentimento de orgulho e dever cumprido. Eles poderão compartilhar o material com suas famílias, amigos e escolas.

Novo jornal

Finalizado o processo do primeiro jornal retomamos com os jovens a partir da reunião de pauta e repetimos todo o processo para a produção de um novo jornal. Geralmente, a cada ano, são produzidos 3 jornais. O processo tende a ser mais curto e eficiente a cada edição.

OFICINAS EXTRAS

Foto

Objetivo: oferecer um novo olhar aos jovens através da fotografia.

Tempo: 120 min.

Recursos: fotógrafo voluntário.

Descrição: caso seja possível ter um fotógrafo voluntário sugere-se que ele converse com os jovens sobre sua profissão e principalmente sobre o olhar do fotógrafo. Alguns temas a serem abordados podem ser como encontrar boas histórias e imagens em locais considerados negativos. Com tanto acesso a câmeras, qual o diferencial da foto jornalística.

Design

Objetivo: possibilitar a imersão no mundo do design, seus objetivos e desafios.

Tempo: 120 min.

Recursos: designer voluntário.

Descrição: caso seja possível ter um designer voluntário sugere-se que ele converse com os jovens sobre sua profissão e principalmente sobre qual a importância e influência do design na história. Como e o que cada elemento comunica.



PROJETOS-
DESAFIOS

Sugestão de cronograma:

	Semanas											
Oficina	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I												
II												
Foto												
III												
Design												
Produção de textos												
IV												
Finalização dos textos												
V												
Revisão												
Impressão												
Distribuição												



PROJETOS-
DESAFIOS

Anexos

Todos os anexos citados neste documento poderão ser acessados publicamente no site da Fundação Educar DPaschoal seguindo a rota: > Formação de educadores > Guia para educadores