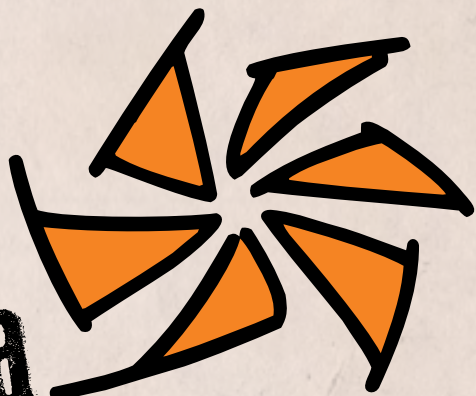


Academia
Educar



PROTAGONISMO
JUVENIL NA
PRÁTICA

GUIA PARA EDUCADORES

Fundação
EDUCAR
DPASCHOOL

30
anos



COMO USAR ESTE PDF NAVEGÁVEL



Este ícone leva à primeira página do documento



Este ícone leva ao sumário



Ao clicar aqui, a janela de impressão aparece



Use as setas para avançar ou retroceder nas páginas do documento

sumário	
Carta aos Educadores:	5
Introdução:	6
Conceitos e conceitos:	14
Conceitos e habilidades:	15
Sumário:	17
Jornal Acadêmico Educ:	18
Principais temas do gráfico:	19
Índice:	20
Menu ATENÇÃO:	21
1. Abertura e combinados:	22
2. Integração:	25
3. Valores e Ética I e II:	29
4. Oficina de Identidade:	34
5. Expressão Corporal I e II:	40
6. Comunicação I e II:	46
7. Comunicação Não Violenta:	51
8. Jogos Cooperativos:	55
9. Diversidade I e II:	63
10. Momento da Cuidado:	66
11. Prevenção do uso de drogas:	71
12. Teatro:	73
13. Redes Sociais:	76
14. Encerramento:	78
15. Boas-vindas:	84
16. A Jornada:	90
17. Estudiar e aprender:	92
18. Criatividade:	96
19. Marketing Pessoal:	98
20. Jovem na História:	101
21. Política:	106
22. Sustentabilidade:	108
23. Eu e o Mundo:	111
24. Filosofia:	114
25. Educação profissional:	116
26. Projeto de vida:	117
27. Chef Academy:	119
28. Adversidade:	121
29. Separação o futuro:	122
30. Anualidade:	124
31. Saúde:	125
32. Encerramento:	126
Menu:	128
Fronteiras desafiadas:	138
Menu ATENÇÃO: Brasil:	139
1. Multiplicação na escola:	140
2. Olhos Educ:	144
3. Conhecendo o Mundo:	153
4. Catavento de Números:	158
5. Catavento de Letras:	172
6. Projeto na Escola:	181
7. Espaço Vivência:	190
Menu:	192
Referências:	199
Glossário:	200

MENU INTERATIVO

O PDF navegável possui um menu interativo embaixo à esquerda, com ícones que demonstram o que pode ser feito na interatividade (veja ao lado dele as explicações). Além disso, o índice navegável leva o leitor diretamente à página de seu interesse, ao clicar com o mouse no assunto que quer ver.

Objetivos pedagógicos:
DESENVOLVER A RECONHECIMENTO PARA OS VALORES HUMANOS QUE INFLUENCIAM ATITUDES E PERSPECTIVAS PESSOAIS; CONSCIENTIZAR A RESPEITO DOS VALORES FUNDAMENTAIS PARA A CONVIVÊNCIA EM GRUPO.

DESCRITAÇÃO: explicar o que são valores.
TEMPO: 20 minutos.
RECURSOS: nenhum.
DESCRIÇÃO: em roda, o monitor deverá estimular uma discussão sobre valores e princípios.
Sugestões de perguntas para estimular a discussão:
- O que são valores humanos?
- Quais são as diferenças entre valores e princípios?
- Por que os valores são importantes em nossas vidas?
- Faça de um comportamento que mostre um valor importante para você.
Basta complementar para o educador/monitor: https://ab.ameg.com.br/portal/wp-content/uploads/2019/10/Construindo_Valores.pdf
Atualizado em: 09 Nov. 2019.

Objetivo: trabalhar o valor honestidade.
TEMPO: 30 minutos.
RECURSOS: papel sulfite e caneta.
DESCRIÇÃO: os jovens deverão descobrir em uma folha, sem se identificarem, uma atitude honesta em uma situação referente à escola, ao trabalho, à família etc.
Quando terminarem, devem entregar a folha ao monitor, que amassará uma bolinha para formar uma bola e, em seguida, amassará essa bola com outra folha e, assim sucessivamente, até que 6 ou 7 folhas formem uma espécie de "bolinha".
Organizados em grupos de 4 ou 7 pessoas, em pequenas rodas, cada grupo receberá seu papinho e um jovem por vez vai tirar uma folha, lendo em voz alta para seu grupo as atitudes honestas e desonestas, até que cada membro da equipe tenha tirado uma folha.

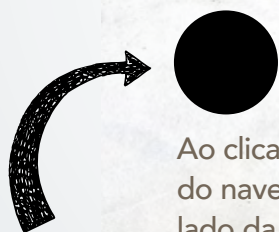
COMO USAR ESTE PDF NAVEGÁVEL

COMO IMPRIMIR OS ANEXOS

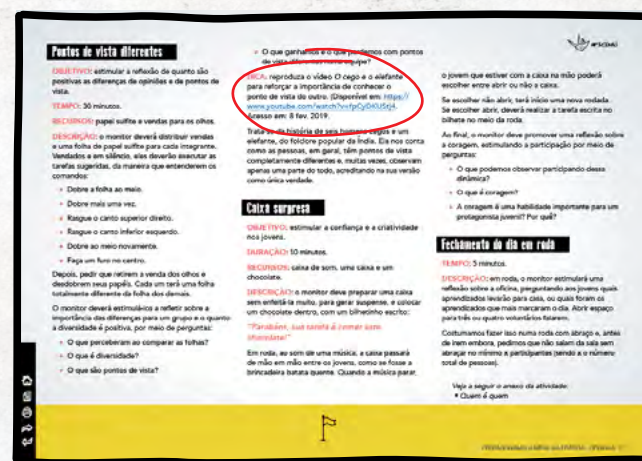
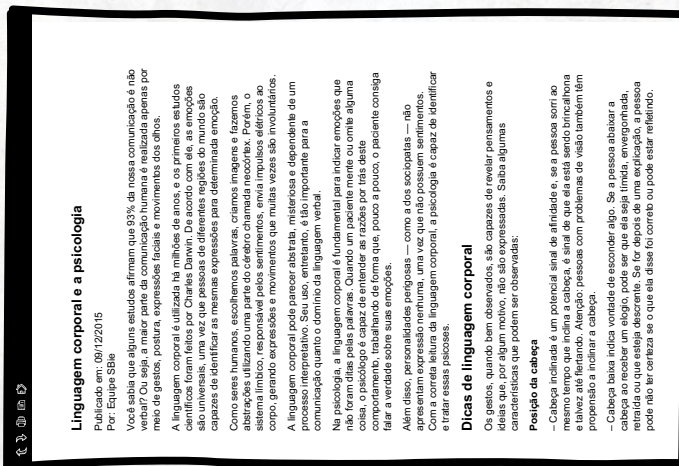
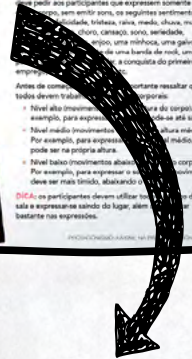
Na atividade que tem anexo, há a frase "clique aqui para acessar o anexo". Ao clicar, você chega à página e pode imprimi-la, se quiser.

COMO VISUALIZAR VÍDEOS, PPTs E SITES INDICADOS

Os links ao longo dos textos levam a vídeos e sites que complementam as atividades. Os links são destacados em azul.




Ao clicar neste símbolo ao lado da página a ser impressa, a janela de impressão vai aparecer e você poderá adequar sua impressão ao papel desejado e/ou aumentá-la, caso queira fazê-la em A3.




sumário



Carta aos Educadores	5
Introdução	6
Compartilhe conosco	14
Competências e habilidades	15
Depoimentos	17
Jornada Academia Educar	18
Protagonismo Juvenil na prática	19
Oficinas	20
 Menu oficinas	21
1. Abertura e combinados.....	22
2. Integração	25
3. Valores e Ética I e II.....	29
4. Oficina de Identidade.....	34
5. Expressão Corporal I e II.....	40
6. Comunicação I e II.....	46
7. Comunicação Não Violenta.....	51
8. Jogos Cooperativos.....	55
9. Diversidade I e II	63
10. Momento do Cuidado.....	66
11. Prevenção do uso de drogas	71
12. Teatro.....	73
13. Redes Sociais.....	76
14. Encerramento do 1º semestre	78
15. Boas-vindas e Liderança	84
16. A Jornada do Herói	90
17. Estudar e empreender	92
18. Criatividade e Inovação.....	96

19. Marketing Pessoal	98
20. Jovem na história.....	101
21. Política	106
22. Sexualidade.....	108
23. Eu e o Mundo.....	111
24. Filosofia	114
25. Educação profissional.....	116
26. Projeto de vida.....	117
27. <i>Chef Academy</i>	119
28. Adolescência	121
29. Superação e futuro	122
30. Atualidades	124
31. Saúde.....	125
32. Encerramento	126
Mapa	128

Projetos-desafios..... 138

 Menu projetos-desafios	139
1. Multiplicação na escola.....	140
2. Oásis Educar	144
3. Conhecendo o Mundo	153
4. Catavento de Números.....	158
5. Catavento de Letras	172
6. Projeto na Escola	181
7. Estação Vivência	190
Mapa	192

Referências 199 |

Glossário 200 |

Carta aos Educadores

CAR@S EDUCADORES,

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

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

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

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

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

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

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

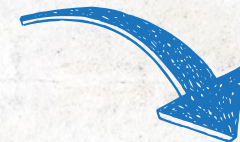
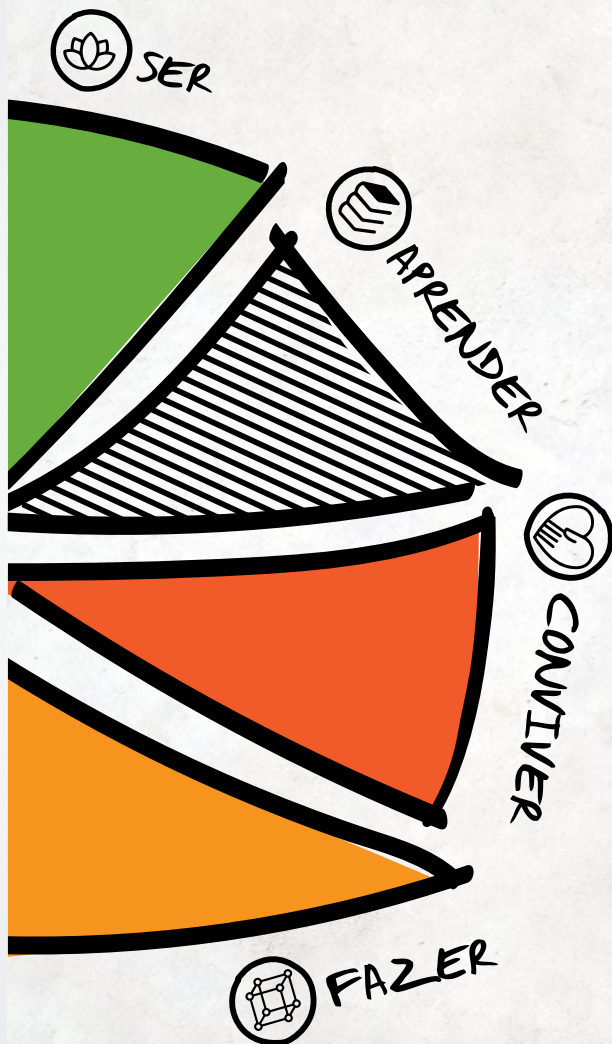


FOTO: ALMIR BINDILATTI

INTRODUÇÃO



Objetivo

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

Sobre a Fundação Educar DPaschoal

A Fundação Educar DPaschoal foi criada em 1989 e é o investimento social privado da Companhia DPaschoal de Participações. Acreditamos na **educação para a cidadania** como estratégia de transformação social, gerando valor compartilhado nas comunidades do Brasil.

Para que a cidadania plena seja exercida, é preciso garantir que as pessoas se reconheçam como protagonistas de suas vidas e de suas comunidades e desenvolvam a capacidade de interpretar o mundo através da leitura. Por isso, elegemos três eixos de atuação: o Educar para Ler, o Educar para o Protagonismo e o Cooperando com o Social. Para saber mais acesse o nosso site:

www.educardpaschoal.org.br

Sobre a Academia Educar

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

Público-Alvo

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



Um pouco de como nasceu o desejo deste guia

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

Em 2016 surgiu o sonho de ampliarmos o alcance da Academia Educar. Como primeiro passo, organizamos os nossos conhecimentos para torná-los ainda mais tangíveis e acessíveis para todos. Esse processo juntou participantes do projeto de diversos anos, ex e atuais colaboradores, assim como alunos e monitores da Academia Educar daquele ano. Confirmada a essência junto a quem vivenciou o projeto e sistematizada a metodologia, lançamos a publicação *Academia Educar: da inspiração à prática*, que pode ser acessada [clikando aqui](#).

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

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

Topam?

Premissas da Academia Educar

Antes de passar para as seções Oficinas e Projetos-desafios, convidamos você a ler de coração aberto e atenção plena algumas dicas, posturas e premissas que adotamos na nossa prática diária como educadores e

que acreditamos serem diferenciais relevantes para o sucesso do trabalho com adolescentes.

Fazemos um convite para

o desenvolvimento

de um **novo olhar**

que colabore na

construção de uma

relação educadora

saudável e afetiva.

Esse olhar é o

olhar da abertura,

do não julgamento e

do interesse pelo outro:

condições necessárias

à formação de vínculos

para o desenvolvimento

dos educandos.

Como dizia nosso saudoso

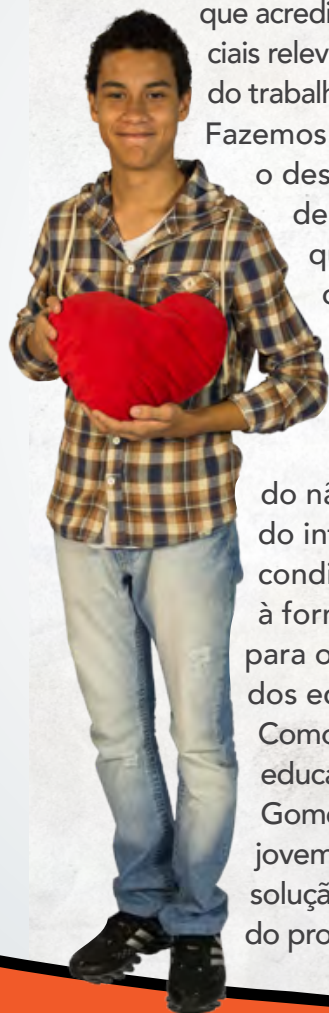
educador Antonio Carlos

Gomes da Costa: olhar o

jovem como parte da

solução, e não como parte

do problema.



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

ACREDITAR NA CAPACIDADE DO JOVEM

Durante a jornada da Academia Educar, o educador deve, por meio de ações e do exemplo, apoiar os jovens e fortalecê-los, acreditando na capacidade de TODOS.

Reconhecer os seus talentos e potenciais, sem fazer por eles. Essa postura revigora a autoestima e lhes confere um senso de pertencimento, despertando a sua confiança.

PROMOVER UMA POSTURA PROTAGONISTA E CIDADÃ

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

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

dependência, colaboração, a autonomia. Na execução dos Projetos-desafios, o Educador-facilitador deve incentivar a participação ativa dos jovens em todas as etapas:

1. A iniciativa foi proposta pelos jovens?
2. Atividades
3. Executaram as atividades planejadas?
4. Os educandos avaliaram as ações realizadas?
5. Os educandos se apropriaram dos resultados?

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

GARANTIR ESPAÇOS PARA O DIÁLOGO

Dar voz aos jovens e praticar a escuta ativa, oferecendo espaço para que essa necessidade natural seja atendida em vez de reprimida. Incentivá-los a expor o seu ponto de vista com base em seu próprio repertório, experiências e histórias. E, baseado nessa bagagem, gerar reflexões sobre escolhas e consequências. Estar disponível para orientá-los sem impor, permitindo assim a construção da compreensão e do conhecimento sempre de forma genuína e sincera, respeitando os sentimentos e opiniões. É especialmente importante dar atenção, espaço e tempo ao “não dito”, que, quando ignorado, corrói as relações, a autoestima e, conseqüentemente, limita o desenvolvimento dos jovens.

INSPIRAR E TRANSPIRAR

Nunca esquecer que o conhecimento deve ser vivido e transformado em ações. Na juventude, tanto quanto em qualquer idade, o ensinamento é absorvido de modo mais profundo quando colocado em prática. As Oficinas são o espaço para a construção coletiva de conceitos e os Projetos-desafios são a oportunidade

de colocá-los em prática. Quando estimulados e desafiados a fazer o bem, os jovens tendem a responder com a energia que concretiza nosso lema: os incomodados que mudem o mundo!

Monitores juvenis

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

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

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

É preciso ter em mente que, apesar de atuar como monitores, os adolescentes escolhidos têm a mesma faixa etária dos demais participantes, por isso precisam também de capacitação, mentoria e boas propostas de aprendizado. Durante a Jornada, eles também irão facilitar o aprendizado, mediar conflitos, oferecer espaço para outros jovens expressarem o que sentem e o que trazem de bagagem cultural. E assumir essas responsabilidades é uma grande oportunidade para desenvolver mais profundamente habilidades, porém não mais na posição de “jovem”, e sim na perspectiva do ator que contribui para o desenvolvimento dos colegas.



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

1. APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA PARA OS MONITORES JUVENIS

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

2. REUNIÃO COM OS PAIS OU RESPONSÁVEIS

Além de representantes legais, os pais ou responsáveis são parceiros fundamentais para o sucesso e o desenvolvimento dos monitores juvenis. Portanto, é fundamental que conheçam o projeto e compreendam o processo de monitoria.

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

3. DOCUMENTAÇÃO

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

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

4. COMUNICAÇÃO

É fundamental que a comunicação entre os responsáveis pelo projeto e os monitores seja horizontal, livre de hierarquias ou autoritarismo. A proposta é que seja uma troca de experiências, considerando o que já conhecem e trazem de bagagem e incluindo novos repertórios. Para isso, várias ferramentas podem ser utilizadas: debates, estudos de caso, aprendizagem baseada em problemas, *workshops*, rodas do saber etc. em um dia dedicado somente aos monitores.

5. RESPONSABILIDADES

Nas primeiras reuniões do ano, os monitores precisam conhecer suas responsabilidades. Quando as responsabilidades são claras, as entregas são mais eficazes. Na Academia Educar, eles participam de todo o processo, desde o planejamento inicial do projeto, a construção do cronograma até o acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos adolescentes.



Principais responsabilidades:

- **Construção das Oficinas e Projetos-desafios** > Além de facilitar as atividades, contribuem para a construção das Oficinas e Projetos-desafios, pesquisando sobre cada tema e compartilhando suas ideias e propostas. Para essa construção, é necessário combinar um dia da semana fixo para a reunião com o grupo de monitores. Neste dia, é aconselhável nos primeiros 20 minutos compartilhar sobre o andamento do projeto, bem como as dúvidas, os acontecimentos e o *feedback* da equipe. Antes de entrar no cronograma, o educador precisa reforçar o objetivo de trabalhar a atividade em questão com os adolescentes. Antes de fazer sentido para os participantes, precisa fazer sentido para os monitores. Para isso, utilize exemplos da vida real, do dia a dia deles. Nessa reunião, todos os monitores precisam ser ouvidos, então, pergunte aos mais tímidos suas opiniões, para que todos tenham o mesmo espaço. Antes de digitar ou escrever as

programações, é preciso decidir quais serão as atividades aplicadas no dia e qual monitor irá aplicá-las.

- **Seleção dos jovens** > Os monitores, junto à equipe da Academia Educar, selecionam os jovens da Academia por meio de uma dinâmica em grupo e de uma entrevista. Nesse processo aprendem a analisar, desenvolvem a percepção e exercitam a tomada de decisão.
- **Organização do espaço** > Toda a equipe, monitores e educadores, precisa organizar o espaço antes de receber os jovens. A organização em roda ou meia-lua facilita o processo de comunicação. Os recursos precisam estar disponibilizados em lugares fáceis para a aplicação das dinâmicas e uma música alegre o ambiente enquanto a oficina não começa.
- **Facilitação das oficinas** > No dia da construção da programação, os monitores escolhem as atividades que irão facilitar, no entanto, vale combinar de estudarem todas as atividades para que conheçam a



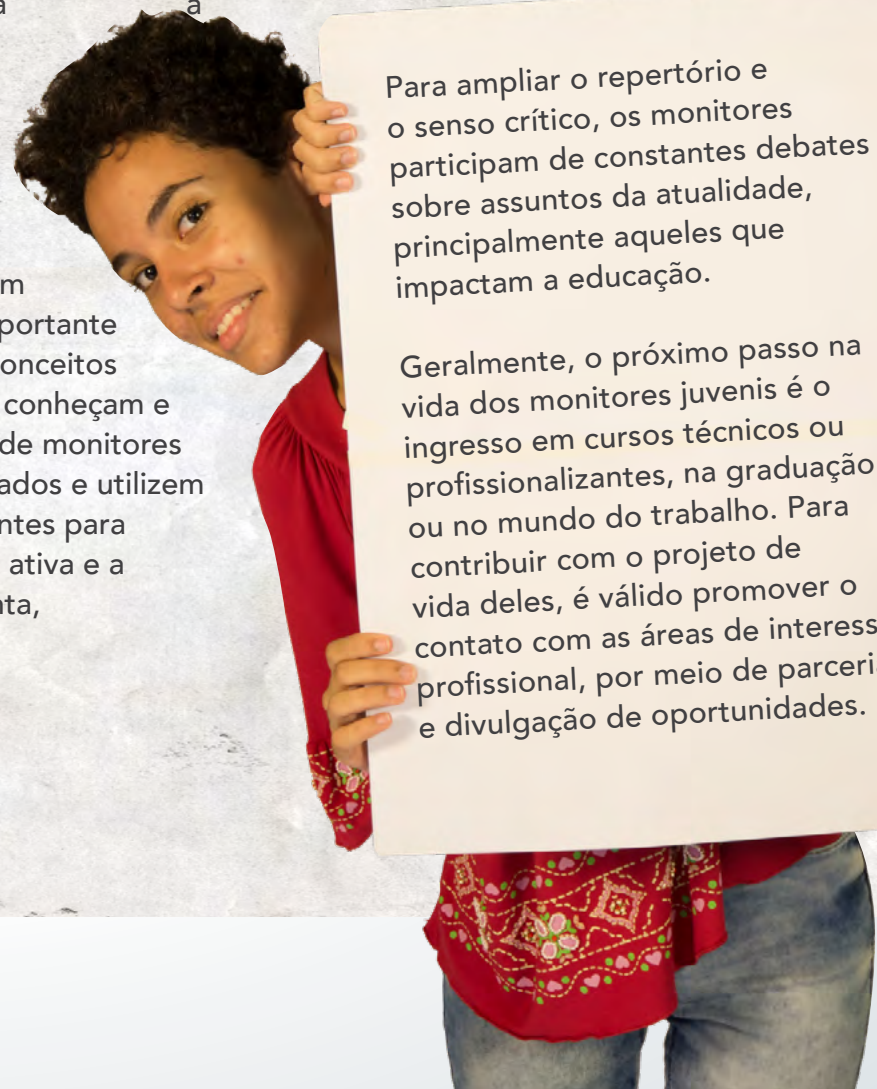
programação por completo. Antes de iniciar as Oficinas, treine com eles, tire as dúvidas e forneça dicas. Ao final de cada oficina, reúna-os para refletirem sobre os pontos positivos e os pontos a melhorar.

- **Apadrinhamento** > Os monitores acompanham todas as ações desenvolvidas pelos jovens em suas escolas ou comunidades, como, Conhecendo o Mundo, Oásis, Projeto na Escola e Multiplicações. A proposta é ser referência, e nunca fazer pelo jovem. Ter o papel de estimular o protagonismo, fazer perguntas que levem à reflexão para gerar mudanças, facilitar o desenvolvimento e trocar experiências, já que vivenciaram o projeto no ano anterior.

- **Formação** > Cada grupo de monitores tem um perfil diferente. Não existe uma receita pronta para a formação, por isso, a percepção dos educadores é fundamental para que, ao longo do processo, ela seja planejada de acordo com cada necessidade. É importante que compreendam os conceitos que baseiam o Projeto; conheçam e se apropriem do papel de monitores juvenis; sejam apresentados e utilizem as ferramentas importantes para a atuação, como escuta ativa e a comunicação não violenta, por exemplo.

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

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



Atores e componentes da Academia Educar

EDUCADOR FACILITADOR:

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



MONITORES JUVENIS:

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

GRUPO DE JOVENS:

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

OS FAMILIARES:

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

ESPAÇO:

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

MADRINHA/PADRINHO:

na Academia Educar recebemos jovens de escolas públicas, assim, cada escola indica um educador do corpo docente para assumir esse papel de madrinha ou padrinho. Caso

você seja de uma escola ou de um projeto social e consiga aplicar diretamente as atividades com os jovens já atendidos, então essa figura pode ser opcional.

JORNADA ACADEMIA EDUCAR:

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

CARGA HORÁRIA:

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

TAMANHO DA TURMA:

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

MATERIAIS:

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



OFICINAS:

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

PROJETOS-DESAFIOS:

Os Projetos-desafios são as oportunidades para a aprendizagem do protagonismo juvenil na prática.

O educador facilitador e os monitores precisam garantir, ao longo do processo, que as decisões sejam tomadas COM os jovens e não PARA os jovens. Além disso, devem garantir o espaço e as condições para eles empreenderem os projetos de forma autoral e livre.

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

Compartilhe conosco

Ao *remixar* e adaptar as Oficinas e Projetos-desafios, lembre-se de buscar a construção de um percurso pedagógico que intercale as Oficinas com Projetos-desafios, realizados em grupos.

Muito do conteúdo apresentado aqui já é um *remix* de metodologias criadas por outras instituições e pessoas. Neste Guia não nos colocamos como autores de todos esses conteúdos, e sim como curadores de temáticas e práticas educativas ativas que, elencadas nessa sequência pedagógica, têm-se mostrado como efetivas e potentes no desenvolvimento de jovens protagonistas e cidadãos.

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

#ProtagonismoJuvenilNaPratica

#AcademiaEducarNaRede

Competências e habilidades

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

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

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

Após quase 25 anos de atividade da Academia Educar, em 2016 foi realizada uma avaliação de impacto do projeto pela Epistemics (<http://www.epistemics.com.br/>), empresa de inteligência aplicada que utiliza uma metodologia científica inovadora de *big data*.

Os dados revelaram de forma bem conclusiva que a participação na Academia Educar altera a trajetória de vida dos jovens, amplia significativamente o acesso ao ensino superior, a conscientização política – sem orientação ideológica –, assim como o engajamento social e ambiental dos jovens egressos. O relatório completo e o artigo resumido com os principais resultados podem ser acessados em: <http://www.educardpaschoal.org.br/web/files/files/Artigo-Avaliacao-de-Impacto-Academia-Educar-Epistemics.pdf>.

Outra pesquisa de impacto foi realizada também em 2016 pelos pesquisadores Felipe Resende Oliveira e Tatiane Almeida de Menezes, ambos da Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Professora Elaine Toldo Pazello, da FEA-RP/USP. O estudo foi restrito à turma de jovens de 2016, com grupos de tratamento e controle utilizando os métodos de Propensity Score Matching e Diferenças em Diferenças. O objetivo foi avaliar o impacto do projeto Academia Educar sobre aspectos relativos às habilidades socioemocionais e participação política dos estudantes.

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

Autoconhecimento e autorregulação

Sociabilidade e competências de relacionamento

Curiosidade

Decisões responsáveis

APRENDER A SER

- Autoconfiança
- Autocuidado
- Autoestima
- Autonomia
- Determinação
- Equilíbrio emocional

APRENDER A CONVIVER

- Comunicação
- Cooperação
- Empatia
- Harmonia
- Respeito
- Responsabilidade

APRENDER A APRENDER

- Atenção
- Compreensão
- Compromisso
- Disposição
- Interesse
- Visão de Mundo

APRENDER A FAZER

- Coragem
- Criatividade
- Energia
- Iniciativa
- Liderança
- Participação
- Resiliência



Foram encontrados efeitos positivos e significativos sobre as competências de Sociabilidade, Assertividade e Participação Política (dobrou a porcentagem inicial de interessados em participar da política do país). Informações completas sobre a avaliação podem ser acessadas no artigo “Avaliação de impacto do Projeto Academia Educar 2016 da Fundação Educar DPaschoal”, que, inclusive foi primeiro lugar na categoria “Microeconomia e Sociedade – Resumo” no IV Encontro Pernambucano de Economia, em 2017.

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

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

<https://www.feac.org.br/academia-educar-traz-experiencias-de-transformacao-e-protagonismo-para-o-conecta-educacao/>

Elaboração: Fundação Educar DPaschoal
Fonte de referência: Relatório Um tesouro a descobrir



IARA SILVA RODRIGUES

*Participou da Academia Educar 2012
Era aluna da Escola Estadual Luiz
Gonzaga Horta Lisboa*

É até difícil saber por onde começar, o medo de não

saber transformar em palavras todas as grandiosidades que Academia Educar proporcionou em minha vida nos quesitos pessoal, profissional e intelectual é grande! Mas a gente tenta! A partir do ano em que fui jovem na Academia Educar, nunca mais deixei de protagonizar de fato a minha própria história, de desejar mais e de correr atrás de realizar todos os meus sonhos e alcançar todos os meus objetivos, e posso dizer com toda certeza do mundo que essa sede de ser, aprender e fazer mudou completamente a minha vida. Como prova disto, nesses últimos 7 anos colecionei conquistas inimagináveis, como ter sido coralista do Coral Cênico Canarinhos da Terra – UNICAMP, ter os representado numa participação especial no Criança Esperança 2017 (Projac/Rede Globo) e mais tarde ter sido a diretora de confecção de figurino do Coral Cênico para o Musical Hair Spray, ter entrado na faculdade dos

meus sonhos e estar cursando uma dupla graduação (Design de Moda e Publicidade e Propaganda), ter sido empossada Embaixadora da Juventude pelo projeto social Elos que Empoderam – STC e ter os representado em diversas entrevistas pela Rádio e TV como protagonista juvenil, ter trabalhado como assistente executiva de diversos projetos sociais e eventos corporativos voltados ao terceiro setor através da SCT-Campinas, ter realizado uma exposição de moda autoral dentro de um evento cultural com apoio de diversas instituições como a ESAMC, Pandora Escola de Artes, Copyway, Que chuchu Moda Vintage entre outros, estar atuando como estilista, personal stylist, figurinista, produtora de moda, entre outros por conta própria, ter conquistado mais de 30 certificados de cursos em diversas áreas, ter realizado palestras sobre escolha profissional e preparo para o vestibular por meios populares em escolas públicas, entre tantas outras que me renderiam um livro. Portanto, eu só tenho a agradecer, e a esperar que este projeto continue mudando a vida de milhares de jovens e que não deixe de existir jamais!

MATHEUS GONÇALVES DE AZEVEDO

*Participou da Academia Educar em 2017
Era aluno da Escola Estadual Dr. Telemaco Paioli Melges*

A Academia Educar muda a vida de quem participa pelo simples fato de existir uma preocupação. Eu como jovem no ano de 2017 tive todo o apoio em relação ao meu desenvolvimento, é algo que se torna uma grande família acolhedora, e aí, eu tive certeza em 2018, quando fui voluntário e senti a transformação, os objetivos que eu tinha foram alcançados, as metas cumpridas, as mudanças feitas. E quando eu vi que eu estava ajudando no desenvolvimento de outros jovens, foi uma sensação de prazer e dever cumprido imensa. A Academia Educar muda vidas porque ela te mobiliza a se preocupar com você e com o próximo!



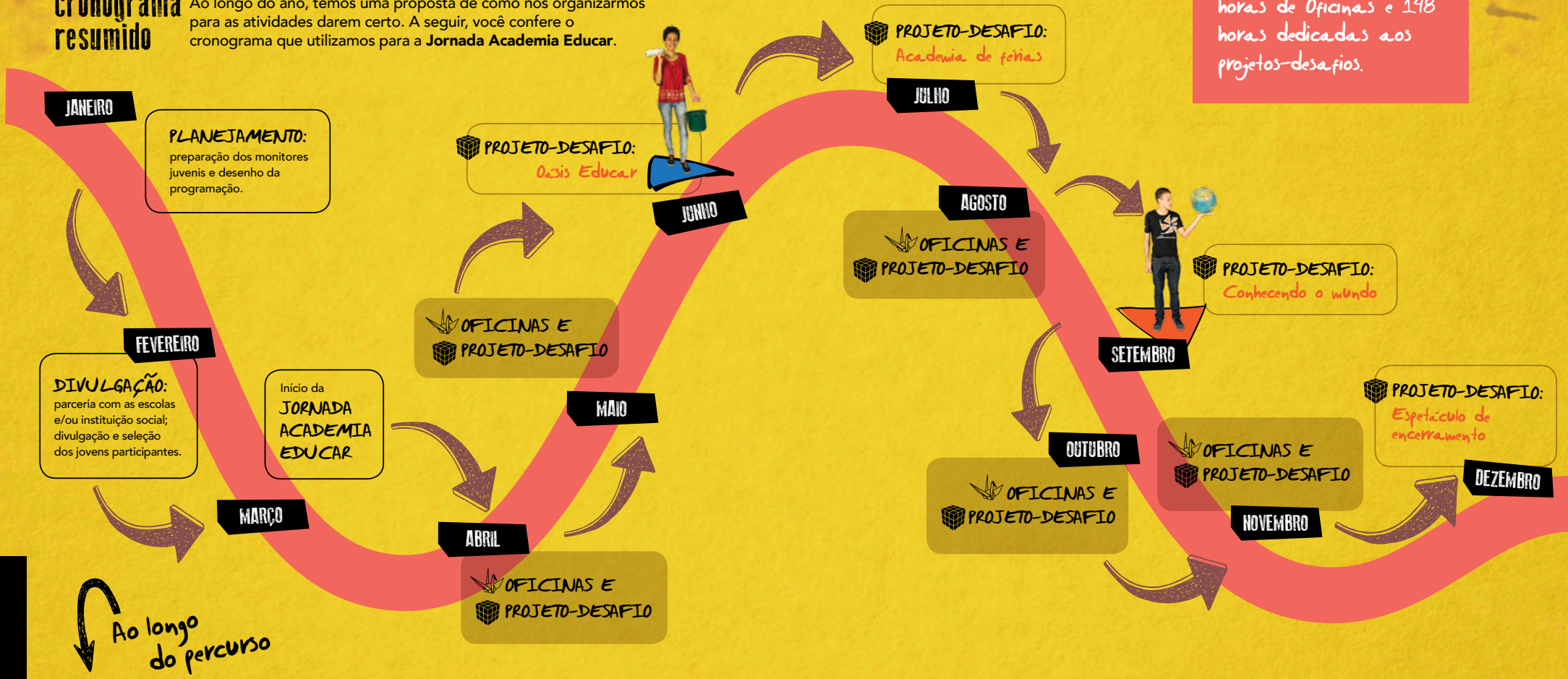
JORNADA Academia Educar

Na metodologia Academia Educar, a Jornada é a programação de atividades desenvolvidas no decorrer do ano. Com base nos pilares da educação da Unesco, cada Jornada é criada pelo facilitador e a equipe de monitores juvenis a que os jovens participantes serão expostos. A riqueza da construção dessa Jornada com os monitores juvenis está na garantia de um olhar atualizado, horizontal e significativo, numa construção de jovem para jovem.

A JORNADA ACADEMIA EDUCAR completa tem 250 horas, sendo 102 horas de Oficinas e 148 horas dedicadas aos projetos-desafios.

Cronograma resumido

Ao longo do ano, temos uma proposta de como nos organizarmos para as atividades darem certo. A seguir, você confere o cronograma que utilizamos para a Jornada Academia Educar.



**PROTAGONISMO
JUVENIL NA PRÁTICA**





ESSA COLETÂNEA DE ATIVIDADES FOI CONSTRUÍDA AO LONGO DA NOSSA PRÁTICA NUM PROCESSO DE COCRIAÇÃO COM OS MONITORES JUVENIS DE CADA ANO, INSPIRADA EM MUITAS REFERÊNCIAS E PESQUISAS EM LIVROS, SITES, VÍDEOS, VIVÊNCIAS EM CURSOS E EVENTOS. ASSIM, O QUE SISTEMATIZAMOS AQUI É A CURADORIA DESSES CONTEÚDOS, A ORGANIZAÇÃO E O ENCADEAMENTO DE ATIVIDADES E FERRAMENTAS QUE NÃO FORAM CRIADAS PELA EDUCAR, MAS SIM APROPRIADAS E REMIXADAS PARA CUMPRIR A NOSSA MISSÃO DE EDUCAR **PARA E NA** CIDADANIA POR MEIO DO PROTAGONISMO JUVENIL.

Veja menu com as Oficinas na próxima página





1. ABERTURA E COMBINADOS

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

2. INTEGRAÇÃO

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

3. VALORES E ÉTICA I E II

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

4. OFICINA DE IDENTIDADE

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

5. EXPRESSÃO CORPORAL I E II

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

6. COMUNICAÇÃO I E II

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

7. COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA

Trabalhar a comunicação não violenta, o respeito e a tolerância; estimular o trabalho em equipe, a empatia, a flexibilidade e a resiliência.

8. JOGOS COOPERATIVOS

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

9. DIVERSIDADE I E II

Estimular o autoconhecimento; perceber que a diversidade existe e é positiva; refletir sobre a importância da quebra de paradigmas para alcançar a liberdade individual e coletiva.

10. MOMENTO DO CUIDADO

Estimular o autoconhecimento; aliviar a tensão; trabalhar o equilíbrio emocional e fortalecer a união do grupo.

11. PREVENÇÃO AO USO DE DROGAS

Desenvolver o poder de escolha; prevenir o uso de drogas e refletir sobre isso.

12. TEATRO

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

13. REDES SOCIAIS

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

14. ENCERRAMENTO DO 1º SEMESTRE

Encerrar as oficinas do 1º semestre.

15. OFICINA DE BOAS-VINDAS E LIDERANÇA

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

16. A JORNADA DO HERÓI

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

17. ESTUDAR E EMPREENDER

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

18. CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

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

19. MARKETING PESSOAL

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

20. JOVEM NA HISTÓRIA

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

21. POLÍTICA

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

22. SEXUALIDADE

Orientar, conceituar e esclarecer dúvidas sobre ISTs (infecções sexualmente transmissíveis), formas de prevenção e métodos contraceptivos; trabalhar a importância das tomadas de decisão conscientes; refletir sobre objetivos de vida.

23. EU E O MUNDO

Conscientizar sobre a importância de preservar o meio ambiente.

24. FILOSOFIA

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

25. EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Compartilhar conhecimentos sobre o mundo do trabalho; construir currículo; participar de entrevistas e dinâmicas em grupo.

26. PROJETO DE VIDA

Estimular a construção autônoma do projeto de vida dos jovens.

27. CHEF ACADEMY

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

28. ADOLESCÊNCIA

Discutir temas relevantes para o grupo.

29. SUPERAÇÃO E FUTURO

Estimular o autoconhecimento, a autoestima e a autoavaliação; dar feedback.

30. ATUALIDADES

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

31. SAÚDE

Estimular hábitos saudáveis, o autocuidado e prevenir doenças e transtornos.

32. ENCERRAMENTO

Encerrar a Jornada e entregar os certificados de conclusão.

1 ABERTURA E COMBINADOS

Objetivos pedagógicos:

APRESENTAR O PROJETO AOS JOVENS;
CONHECER O GRUPO E PROMOVER
A INTEGRAÇÃO; CRIAR UM CLIMA
DE CONFIANÇA E COOPERAÇÃO;
ESTABELECEER OS COMBINADOS PARA O
ANO, PREPARANDO OS PARTICIPANTES
PARA OS TEMAS E DESAFIOS QUE SERÃO
TRABALHADOS AO LONGO DA JORNADA;
ESTIMULAR A POSTURA EMPÁTICA E
RESPONSÁVEL.



Boas-vindas

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: se necessário, microfone e caixa de som.

DESCRIÇÃO: serão dadas as boas-vindas aos novos participantes e apresentadas as pessoas que trabalharão com eles durante o desenvolvimento do projeto, contando um pouco sobre cada uma e suas respectivas trajetórias. É o momento de começar a criar vínculo com o grupo.

Aplicação do questionário diagnóstico

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: avaliação diagnóstica (pré-teste), canetas e pranchetas (apoio).

DESCRIÇÃO: antes de qualquer atividade do projeto, é importante aplicar um teste diagnóstico. Para não assustar, não chame de avaliação; utilize a palavra questionário ou teste.

Vale ressaltar que o propósito é saber o que já trazem de conhecimento. No final do ano, repetir o teste para analisar o desenvolvimento do grupo. Não vale nota e não exclui ninguém da Academia Educar.

Com os resultados dos pré e pós-testes, conseguiremos analisar quais são as maiores dificuldades do grupo e melhorar o projeto, corrigindo rotas.



Tocou, colou

OBJETIVOS: quebrar o gelo; integrar; estimular a cooperação e o comprometimento.

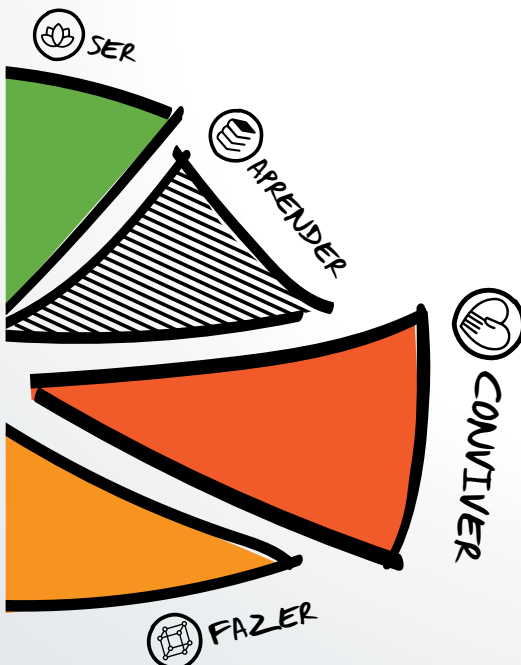
TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: para iniciar o projeto, o monitor diz que é necessário fazer um juramento. Mas não um juramento qualquer!

Então, convida os participantes a estenderem o braço direito à frente, a fim de iniciar o juramento, sabendo que tudo o que o condutor disser deve ser repetido pelos integrantes:

“Eu juro (e os participantes repetem em seguida cada frase) que vou me dedicar e multiplicar tudo o que eu aprender no projeto.”



Então, o condutor diz:

1. “Para selar este juramento, cada um deve, com sua mão direita, tocar outra pessoa que esteja usando camiseta branca.” [ou outra característica, por exemplo: sapato escuro, cabelo enrolado, óculos, calça jeans etc.]

Depois, o condutor deve dizer que se *esqueceu* de falar que o nome da dinâmica é “Tocou, colou”; portanto, ninguém mais pode se “descolar”.

A seguir, dá o segundo comando:

2. “Para este juramento ter mais sentido, precisamos entrar nele de corpo inteiro. Para isso, vamos elevar a mão esquerda e ‘colar’ em um amigo que esteja vestindo jeans.” Se necessário, os participantes podem se deslocar, só não podem descolar de quem já haviam tocado com a mão direita. Ou seja, todos andam juntos.

E continua:

3. “Mas, para ficarmos ainda mais unidos neste juramento, vamos entrar com o pé direito no projeto. Encoste o pé direito em alguém que tenha cabelo castanho.”
4. “Agora, para ter validade mesmo, temos de entrar com o pé esquerdo. Encoste o pé esquerdo em alguém que tenha um sorriso no rosto.”
5. “Para finalizar e mergulhar de cabeça neste juramento, encoste a cabeça no ombro da pessoa mais próxima. Agora [em tom de brincadeira], dê duas cambalhotas, uma pirueta e um salto mortal.”

Ao final, o monitor convida o grupo a refletir, estimulando o diálogo por meio de perguntas. É importante não fazer todas as perguntas de uma vez, permitindo que os jovens reflitam sobre cada uma:

Isto que fizemos foi um jogo? O que faz disso um jogo? Será que, em um jogo, sempre há um ganhador e um perdedor? Alguém perdeu neste jogo?

“Tocou, colou” é um jogo cooperativo, ou seja, todos saem vencedores, colaboram para alcançarem o objetivo, cumprindo as regras. Ao final, os participantes ganham juntos.

O condutor pode fechar com uma reflexão sobre o projeto. Assim como no jogo cooperativo, se todos fizerem sua parte, o grupo ganhará em desenvolvimento na Academia Educar.

Fonte: Projeto Cooperação – www.projetocooperao.com.br. Acesso em: 9 jan. 2019.

Explicação do Projeto Academia Educar

OBJETIVOS: explicar e tirar dúvidas sobre o projeto para que os participantes se engajem.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: caixa de som e projetor de slides.

DESCRIÇÃO: será explicado o que é a Academia Educar, quais são os objetivos, a importância, as oficinas e os projetos-desafios que acontecerão durante a jornada. É importante reservar um tempo para que os jovens tirem suas dúvidas.

DICA: faça um vídeo sobre seu projeto. Apresente-o e estimule os participantes, mostrando quanto aprenderão e se desenvolverão. É importante que os jovens conheçam a estrutura física onde acontecerão as atividades (banheiros, por exemplo). Se a alimentação for feita no local, mostre o refeitório, onde ficam os talheres, bandejas, etc.

Vídeo: Academia Educar – 2 minutos.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=sh-5tiByVTQ&list=PL7E89DBDEA2B3D075>. Acesso em: 9 jan. 2019.

Combinados

OBJETIVO: estabelecer acordos que deverão ser praticados durante o ano.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: folha para flip-chart ou cartolina e canetão.

DESCRIÇÃO: sentados em roda, no chão, os jovens e a equipe de monitores falarão aleatoriamente sobre acordos que deverão ser praticados durante o ano. É importante que todos estejam sentados na roda, assim quebra-se a hierarquia.

Um monitor voluntário anotar todos os combinados. Ao terminarem, vale uma leitura para ver se todos estão de acordo. Para selar, podem assinar a folha, que ficará exposta durante o ano todo na sala.

Feitiço

OBJETIVOS: integrar; facilitar a memorização dos nomes dos participantes do grupo; levar à reflexão sobre a importância de se colocar no lugar do outro, desenvolvendo a empatia.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: se possível, aparelho de áudio com acesso à internet, para reproduzir música de fundo quando alguém der uma sugestão que envolva música.

DESCRIÇÃO: em roda, o primeiro integrante se apresenta, dizendo nome, idade, a escola de onde veio e uma tarefa que o participante que está à sua direita deve executar.

Exemplo:

"Meu nome é 'Fulano', tenho 'x' anos e sou da escola 'XYZ'. Quero que meu colega 'XXX' dance salsa no meio da roda".

Depois que todos disserem o que o outro deve fazer, o condutor revelará que esqueceu apenas de um detalhe: o nome da dinâmica é "Feitiço", e que ele se volta contra o feiticeiro. Então, cada um terá de executar a tarefa que indicou para o companheiro ao lado. Só revelar o nome da dinâmica nesse momento.

Após cumprirem as tarefas, o educador deve levá-los à reflexão sobre a importância de cada um se colocar no lugar do outro e de sentir como se fosse o outro, ou seja, apresentar os conceitos de empatia.

DICA: se puder, comece com algum integrante que conhece a dinâmica e que tenha facilidade para se expor a "pagar um mico".

Mapa da empatia

OBJETIVO: gerar empatia no protagonista.

TEMPO: 30 minutos.

DESCRIÇÃO: organizados em grupos, os jovens responderão às perguntas do mapa da empatia. Este exercício permite que eles se coloquem no lugar de um personagem (o protagonista, neste caso).

1. O que ele **PENSA E SENTE**? (O que realmente conta, principais preocupações e aspirações de um protagonista.)
2. O que ele **ESCU**TA? (O que os amigos dizem, o que os adultos (professores e família) falam, o que os influenciadores dizem.)
3. O que ele **VÊ**? (Ambiente, amigos, o que a sociedade oferece.)
4. O que ele **FALA E FAZ**? (Atitude em público, aparência, comportamento com os outros.)
5. **DOR** (Medos, frustrações, obstáculos).
6. **GANHOS** (Desejos e necessidades, formas de medir sucesso, obstáculos).

Cada grupo apresentará uma parte do mapa, e, depois, os demais jovens poderão complementá-lo, se tiverem necessidade.

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).

Flexibilidade do percurso

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

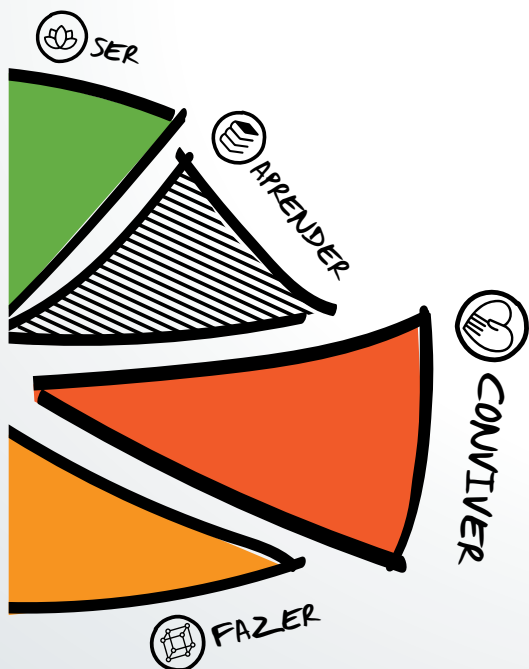


2 INTEGRAÇÃO



Objetivos pedagógicos:

INTEGRAR OS PARTICIPANTES; VALORIZAR E RECONHECER A IMPORTÂNCIA DE CADA UM PARA O GRUPO; ESTIMULAR A COMUNICAÇÃO, A HARMONIA, A COOPERAÇÃO E O TRABALHO EM EQUIPE.



Percebendo o outro

OBJETIVOS: integrar; quebrar o gelo; estimular a percepção do outro e o relacionamento com pessoas novas.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: caixa de som e música.

DESCRIÇÃO: o monitor deve pedir aos participantes que se espalhem pela sala. Ao som da música, eles devem seguir para o ponto mais distante de onde se encontram, no menor tempo possível e sem encostar em nenhum outro participante.

Em seguida, eles deverão repetir a atividade, mas, dessa vez, o desafio é seguir olhando nos olhos das pessoas que encontrarem pelo caminho. Da terceira vez, o desafio é o mesmo, mas devem cumprimentar uns aos outros, dando um abraço ou aperto de mão. Depois disso, devem escolher um lugar para se sentar ao lado de pessoas diferentes, de preferência com quem nunca tenham conversado.

Ao final, é importante levá-los à reflexão sobre a importância de perceber o outro no dia a dia. Faça isso perguntando qual das três experiências gostaram mais: mudar de lugar sem encostar em ninguém, mudar de lugar olhando nos olhos ou mudar de lugar cumprimentando os colegas. Quando olhamos para o outro e percebemos um olhar recíproco, um sorriso ou um rosto aberto e simpático, somos mais felizes. No dia a dia, mesmo com a correria, podemos fazer este exercício de perceber o outro, valorizando as afinidades e as diferenças.

Quem sou eu? Quem é você?

OBJETIVOS: quebrar o gelo; estimular o vínculo entre os jovens.

TEMPO: 35 minutos.

RECURSOS: papel sulfite, caneta, fita adesiva e música.

DESCRIÇÃO: distribuir meia folha de papel sulfite para cada jovem e pedir-lhes que escrevam cinco palavras que representem características pessoais (por exemplo: time de futebol para o qual torce, ator preferido, banda da qual é fã, etc.). O jovem deverá fixar a folha na parte da frente da camiseta com fita adesiva. Em seguida, ao som de uma música, deverão andar aleatoriamente pela sala, observando as características dos colegas. Quando a música parar, deverão formar duplas com pessoas que tenham alguma característica semelhante à sua. A dupla conversará durante um minuto, trocando informações pessoais. Isso se repetirá três vezes, com pessoas diferentes. Ao término da terceira vez, cada um deverá apresentar seu parceiro de dupla para o grupo.



Quem é quem?

OBJETIVOS: integrar, conhecer o outro e quebrar gelo.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: bombons, fichas impressas ([clique aqui](#) para ver o modelo) e canetas.

DESCRIÇÃO: os monitores entregarão uma ficha impressa a cada jovem. O desafio será descobrir as pessoas que respondem ao questionário, completando a ficha no menor tempo possível. No entanto, cada um só pode assinar uma vez na folha do outro, e o jovem não pode assinar a própria folha.

Quem terminar primeiro ganhará bombons.

Teatro de notícias

OBJETIVOS: desinibir os participantes; desenvolver o trabalho em equipe, a capacidade de improvisar e a criatividade.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: reportagens, papel sulfite, caneta e acessórios.

DESCRIÇÃO: o monitor deve disponibilizar reportagens para que os participantes leiam individualmente. Após a leitura, organizados em pequenos grupos, cada um deve contar sua notícia. A equipe, então, reunirá fragmentos das notícias e criará um roteiro de teatro de, no máximo, três minutos para apresentar aos demais.

EXEMPLO:

Notícia 1: o caso do pai que atirou a filha pela janela.

Notícia 2: surto de gripe aviária.

Notícia 3: um acidente de avião.

Notícia 4: descoberta de um novo poço de petróleo.

Notícia 5: o caso de um médico que assassinou o paciente.

Notícia 6: o caso de um senhor que ajudou instituições em sua cidade por meio de doações.

ROTEIRO: Um médico muito mau queria trazer mais pacientes para seu consultório, com o objetivo de enriquecer. Para isso, ele encheu um avião com frangos infectados pela gripe aviária, mas um dos frangos era saudável e tentou impedi-lo.

O médico esqueceu que estava pilotando o avião e arremessou pela janela a ave, que, por sua vez, não sabia voar. O avião, sem controle, caiu no mar. O frango caiu em uma terra desconhecida e, depois de uns dias, descobriu por lá um enorme poço de petróleo. Ficou rico e doou grande parte de seu dinheiro para um centro de pesquisas e tratamento de frangos com gripe aviária, impedindo assim que mais frangos e humanos fossem contaminados.

Fechar a atividade com uma reflexão sobre a importância de saber improvisar, usar a criatividade, com uma comunicação clara e que todos entendam, utilizando todos os talentos.

Defendendo os sonhos

OBJETIVOS: reforçar a importância dos sonhos e do planejamento para que possam se tornar realidade; levar à reflexão sobre a importância do cuidado com o outro, o respeito, a solidariedade e o companheirismo.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: bexigas, palitos de dente, caixa de som, papel sulfite e caneta.

DESCRIÇÃO: os participantes receberão uma bexiga vazia, um pedaço de papel pequeno e uma caneta. Todos deverão escrever o sonho mais importante de sua vida no papel, dobrá-lo e colocá-lo dentro da bexiga. Em seguida, encherão as bexigas, dando um nó na ponta. Na sequência, cada participante receberá um palito de dente. Quando todos estiverem prontos, farão uma roda e devem prestar muita atenção no comando do monitor: "Agora, protejam seus sonhos. Valendo!".

Após o comando, a maioria terá sua bexiga estourada.

DICA: coloque uma música de suspense enquanto os participantes estiverem protegendo as bexigas.

Quando perceber que todas ou quase todas as bexigas foram estouradas, o monitor pode parar a música e estimular uma discussão, por meio de perguntas:

- O que aconteceu?
- Qual foi o comando?
- Por que se esqueceram do comando?
- Isso acontece na vida real? Como?
- O que podemos perceber com essa dinâmica?

O monitor deve fechar a dinâmica com uma reflexão sobre a importância de cada um cuidar dos seus sonhos e planejar para que se tornem realidade, sem destruir os sonhos dos outros. É importante, então, lembrarmos sempre da empatia e do respeito nas relações.

Ao final, explicar o conceito de empatia.

Para estimular a reflexão, reproduzir o vídeo:

Awake: uma experiência Lipton (Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=L5RCYvcXRrk>.

Acesso em: 14 jan. 2019.)

Pontos de vista diferentes

OBJETIVO: estimular a reflexão de quanto são positivas as diferenças de opiniões e de pontos de vista.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e vendas para os olhos.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá distribuir vendas e uma folha de papel sulfite para cada integrante. Vendados e em silêncio, eles deverão executar as tarefas sugeridas, da maneira que entenderem os comandos:

- Dobre a folha ao meio.
- Dobre mais uma vez.
- Rasgue o canto superior direito.
- Rasgue o canto inferior esquerdo.
- Dobre ao meio novamente.
- Faça um furo no centro.

Depois, pedir que retirem a venda dos olhos e desdobrem seus papéis. Cada um terá uma folha totalmente diferente da folha dos demais.

O monitor deverá estimulá-los a refletir sobre a importância das diferenças para um grupo e o quanto a diversidade é positiva, por meio de perguntas:

- O que perceberam ao comparar as folhas?
- O que é diversidade?
- O que são pontos de vista?

- O que ganhamos e o que perdemos com pontos de vista diferentes numa equipe?

DICA: reproduza o vídeo *O cego e o elefante* para reforçar a importância de conhecer o ponto de vista do outro. (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fpCyDKUStj4>.

Acesso em: 8 fev. 2019.

Trata-se da história de seis homens cegos e um elefante, do folclore popular da Índia. Ela nos conta como as pessoas, em geral, têm pontos de vista completamente diferentes e, muitas vezes, observam apenas uma parte do todo, acreditando na sua versão como única verdade.

Caixa surpresa

OBJETIVO: estimular a confiança e a criatividade nos jovens.

DURAÇÃO: 10 minutos.

RECURSOS: caixa de som, uma caixa e um chocolate.

DESCRIÇÃO: o monitor deve preparar uma caixa sem enfeitá-la muito, para gerar suspense, e colocar um chocolate dentro, com um bilhete escrito:

“Parabéns, sua tarefa é comer este chocolate!”

Em roda, ao som de uma música, a caixa passará de mão em mão entre os jovens, como se fosse a brincadeira batata quente. Quando a música parar,

o jovem que estiver com a caixa na mão poderá escolher entre abrir ou não a caixa.

Se escolher não abrir, terá início uma nova rodada. Se escolher abrir, deverá realizar a tarefa escrita no bilhete no meio da roda.

Ao final, o monitor deve promover uma reflexão sobre a coragem, estimulando a participação por meio de perguntas:

- O que podemos observar participando dessa dinâmica?
- O que é coragem?
- A coragem é uma habilidade importante para um protagonista juvenil? Por quê?

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).

Veja a seguir o anexo da atividade:

- Quem é quem



QUEM É QUEM?
DESCUBRA UMA PESSOA NESSE GRUPO QUE:

JÁ FEZ UMA APRESENTAÇÃO DE DANÇA	
É FILHO(A) ÚNICO(A)	
TEM O NOME COM A MESMA INICIAL DO SEU NOME	
TEM DOIS IRMÃOS	
TEM A MESMA COR DOS SEUS OLHOS	
TEM DOIS CACHORROS	
GOSTA DE PRATICAR ESPORTE	
TOCA UM INSTRUMENTO MUSICAL	
CANTA MUITO BEM	
ADORA COZINHAR	
ADORA AVENTURAS RADICAIS	
JÁ FEZ UMA VIAGEM INTERNACIONAL	
SONHA EM MORAR EM OUTRO PAÍS	
GOSTA DE COMER FÍGADO	
É VOLUNTÁRIA	
NÃO GOSTA DE AZEITONA	
NÃO GOSTA DE DOCES	

3 VALORES E ÉTICA I E II

Objetivos pedagógicos:

DESPERTAR A PERCEÇÃO PARA OS VALORES HUMANOS QUE INFLUENCIAM ATITUDES E PERSPECTIVAS PESSOAIS; CONSCIENTIZAR A RESPEITO DOS VALORES FUNDAMENTAIS PARA A CONVIVÊNCIA EM GRUPO.



“Pensar é agir sobre o objeto e transformá-lo.”

Jean Piaget



VALORES E ÉTICA I



Discussão sobre valores

OBJETIVO: explicar o que são valores.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: em roda, o monitor deverá estimular uma discussão sobre valores e princípios.

Sugestões de perguntas para estimular a discussão:

- O que são valores humanos?
- Quais são as diferenças entre valores e princípios?
- Por que os valores são importantes em nossas vidas?
- Fale de um comportamento que mostre um valor importante para você.

Texto complementar para o educador/monitor:

https://s3.amazonaws.com/porvir/wp-content/uploads/2013/10/Dicionario_de_Valores.pdf

Acesso em: 8 fev. 2019.

Repolho da honestidade

OBJETIVO: trabalhar o valor honestidade.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e caneta.

DESCRIÇÃO: os jovens deverão descrever em uma folha, sem se identificarem, uma atitude honesta e uma desonesta. Pode ser uma situação referente à escola, ao trabalho, à família etc.

Quando terminarem, devem entregar a folha ao monitor, que amassará uma delas para formar uma bola e, em seguida, envolverá essa bola com outra folha, e assim sucessivamente, até que 6 ou 7 folhas formem uma espécie de “repolho”.

Organizados em grupos de 6 ou 7 pessoas, em pequenas rodas, cada grupo receberá seu repolho e um jovem por vez vai tirar uma folha, lendo em voz alta para seu grupo as atitudes honestas e desonestas, até que cada membro da equipe tenha lido uma folha.

Após a leitura, o grupo vai discutir as questões:

- O que é honestidade?
- Vocês acham que a honestidade é um valor? Por quê?
- A honestidade é importante no dia a dia? Se for, em quais situações?

Quando finalizarem a discussão, os grupos deverão apresentar suas respostas para todos.

Por último, reproduzir o curta-metragem *Revolução – a mudança começa em você!*, elaborado pelos jovens da Academia Educar. Disponível em: <https://youtu.be/S--86zVEPOE>. Acesso em: 14 jan. 2019.

Discussão: “O que é o amor?”

OBJETIVO: abordar o “amor” como forma de cuidar, agir de boa vontade, respeitar e ser solidário.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: com os participantes sentados em roda, de olhos vendados ou fechados, o monitor estimulará uma reflexão sobre o amor. Para isso, podem-se utilizar algumas perguntas, que não devem ser respondidas, apenas para reflexão:

- Para você, o que é amor?
- Você é amado?
- Na sua família, as pessoas demonstram amor?
- Você demonstra amor pelas pessoas?
- Quem são as pessoas que você mais ama?

Após a reflexão individual, o monitor convida os participantes a tirarem as vendas ou abrirem os olhos, a fim

de compartilharem o real significado da palavra.

O amor tem vários significados, dentre eles, é entendido como a disposição dos afetos para querer ou fazer o bem a algo ou alguém. Por exemplo, amor à humanidade, amor aos animais. (Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/amor>. Acesso em: 8 fev. 2019.)

Trata-se do amor no sentido da lealdade, de trabalho em equipe, do respeito à dignidade e à diversidade. Respeitar o outro com suas histórias e experiências de vida. Por meio do amor, podem-se colocar em prática outros valores, essenciais para o convívio em grupo: paciência, tolerância, humildade, bondade, respeito, honestidade e compromisso. Ao liderarem na escola, precisarão do amor servidor.

Pessoas escolhem ser líderes, ocupar funções, cargos ou atividades de liderança: se escolheu liderar, deve escolher também amar, pois a essência da liderança é o amor.

“Quando escolhemos ser líderes, optamos por amar e doar-nos aos outros, livremente.”
(HUNTER, 2006).

Leitura complementar para o educador/monitor:
O Monge e o Executivo: uma História Sobre a Essência da Liderança, de James C. Hunter.

Eu te amo mesmo assim

OBJETIVO: trabalhar a tolerância e o respeito ao próximo.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: os jovens deverão escolher um parceiro e sentar-se em duplas, espalhados pela sala, um de

frente para o outro. O jovem “A” deverá dizer coisas que tenha feito e que não faria novamente, ou alguns de seus defeitos, para o jovem “B”. A cada defeito ou ação dita pelo jovem “A”, o jovem “B” deve dizer a frase: “Eu te amo mesmo assim”, da forma mais sincera possível, expressando aceitação, respeito e tolerância.

Após cinco minutos, as duplas invertem os papéis.

Ao final, deverá ser discutido o conceito de tolerância. É interessante perguntar aos jovens como se sentiram ao serem acolhidos e tolerados pelo parceiro e tolerando os defeitos do outro. Ressaltar que, mesmo quando as pessoas nos aceitam como somos, devemos ser honestos e fazer uma autoavaliação de nossas atitudes. Se percebermos algo errado, é preciso buscar oportunidades de mudança.

Bexigas da cooperação

OBJETIVO: refletir sobre a importância da cooperação, da união, do amor e da responsabilidade.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: bexigas e música.

DESCRIÇÃO: cada integrante receberá uma bexiga e deverá enchê-la pensando em seus problemas. Daquele momento em diante, as bexigas deverão representar os problemas.

O monitor explicará que, ao ouvir a música, todos deverão jogar suas bexigas para o alto e trabalhar em equipe para mantê-las no alto, sem segurá-las.

Durante a dinâmica, a voz de comando dirá para algumas pessoas abandonarem suas bexigas e

saírem do jogo. Aqueles que ficarem devem cuidar também das bexigas que foram abandonadas, sem deixá-las cair, não importando mais de quem é a bexiga, mas sim que nenhuma toque o chão.

Provavelmente, os jovens que ficarem em pé terão dificuldades para manter todas as bexigas no alto.

Depois de alguns minutos, o monitor deverá levá-los à reflexão de quanto o grupo ganha se cada um cooperar. A falta de cooperação de um participante pode fazer grande diferença nos resultados finais. Por isso, é fundamental que cada um entregue seus talentos para que todos ganhem.

DICA: você pode trocar os problemas por sonhos, talentos, qualidades ou algum outro conceito que queira trabalhar com seu grupo.

Liberdade

OBJETIVOS: expressar o que é a liberdade; refletir sobre a diferença entre liberdade e libertinagem.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e lápis de cor.

DESCRIÇÃO: os jovens terão à disposição papel sulfite e lápis de cor para desenharem algo que represente a liberdade para eles. Depois disso, em equipe, deverão confeccionar uma grande bandeira, incluindo todos os desenhos.

Em seguida, estimular uma discussão sobre a liberdade e suas diferentes formas (liberdade de expressão; liberdade de ir e vir; liberdade para sair tarde da noite; liberdade de fazer aquilo que quiser, dentro dos limites da lei etc.). Ao final,

o monitor poderá estimular a discussão sobre a diferença entre liberdade e libertinagem.

CONCEITOS SEGUNDO O DICIONÁRIO HOUAISS:

LIBERDADE: “[...] poder que tem o cidadão de exercer a sua vontade dentro dos limites que lhe faculta a lei; [...] capacidade individual de optar com total autonomia, mas dentro dos condicionamentos naturais, por meio da qual o ser humano realiza a sua plena autodeterminação, organizando o mundo que o cerca e satisfazendo suas necessidades materiais”

LIBERTINAGEM: “[...] insubmissão, indisciplina”

LIBERTINO: “[...] que negligencia deveres e obrigações”

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).

VALORES E ÉTICA II

Dança das cadeiras cooperativa

OBJETIVO: desenvolver para o trabalho em equipe.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: cadeiras e música.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá propor a dinâmica da dança das cadeiras, dispondo-as em uma roda que contenha um número menor de cadeiras que de participantes (por exemplo: 15 jovens e 14 cadeiras). Reproduzir uma música animada e pedir ao grupo que dance ao redor das cadeiras. Quando a música parar, todos devem sentar-se, e quem não conseguir sairá da dinâmica. A cada rodada, uma cadeira deve ser retirada, até que sobre somente uma, com dois participantes para disputar o lugar.

Quando terminar essa dinâmica, propor uma segunda dança das cadeiras, em que o desafio será maior, pois o monitor tirará as cadeiras, mas os participantes devem permanecer no jogo, sem que nenhum fique em pé. As regras são: todos devem se sentar, e não pode ser no chão; não podem quebrar cadeiras, nem sentar no encosto ou no braço. A solução será que se sentem no colo um do outro.

É importante fechar a dinâmica refletindo sobre a diferença entre apenas um vencer o jogo sozinho e todos vencerem juntos. A segunda opção proporciona mais divertimento, união e cooperação, enquanto na primeira ocorrem muitas reclamações, disputa e exclusão.

A cooperação nos projetos coletivos é fundamental para que todos ganhem.

Estimule uma discussão sobre isso.

DICA: para a dança das cadeiras cooperativa, deixe duas cadeiras no final, para não sobrecarregar de peso. Tire uma foto com a turma gritando “os incomodados que mudem o mundo”, a turma se diverte!

Respeitar o próximo é respeitar

a si mesmo

OBJETIVOS: discutir sobre os temas respeito e empatia; despertar para a cooperação.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: pirulitos, lápis e papel sulfite.

DESCRIÇÃO: organizados em dois grupos, os jovens deverão elaborar 5 perguntas e 1 tarefa para o outro grupo executar. O monitor pode sugerir um tema para as perguntas, por exemplo: aquecimento global.

Depois de elaborar as perguntas e as tarefas, a surpresa será que cada grupo terá de responder às perguntas e executar a tarefa que elaborou. O grupo que acertar todas as perguntas ganhará pirulitos para todos os integrantes.

Ao final, em roda, estimular a reflexão:

- Se você soubesse que seu próprio grupo responderia às perguntas, teria pensado em questões mais fáceis?
- E a tarefa? Vocês dedicaram tempo para escolher a mais difícil de realizar? Comparem esta atitude àquelas do nosso dia a dia.

Estimular a reflexão sobre as escolhas que foram feitas e o que as motivou.

Fechar a dinâmica levando-os à reflexão sobre a importância de se colocarem no lugar do outro.

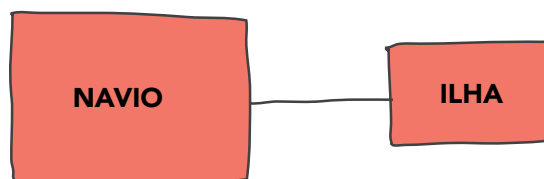
Ilha da União

OBJETIVOS: discutir o conceito de união do grupo e a reação perante desafios conjuntos.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: fita-crepe ou placas de papelão.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá colar a fita-crepe ou as placas de papelão no chão, conforme a ilustração:



O espaço não pode ser muito grande, mas deve comportar todos os integrantes da turma. O quadrado maior representará o navio e o menor, a ilha. Depois de montar, é importante conectá-los por meio de uma linha (a ponte).

Os participantes “embarcam” no navio, e o monitor conta a seguinte história: “Todos vocês são viajantes e estão dentro do navio. Imaginem a imensidão do mar à volta, o vento batendo no rosto, os raios de sol aquecendo-os. Acontece que, de repente, partes do navio começam a se soltar, e ele começa a afundar. Não muito longe de vocês, há uma ilha, que é a única salvação para os viajantes, mas o mar está cheio de tubarões, e quem cair na água, automaticamente, morrerá. O mastro do navio se quebra e cai entre a ilha e o navio, formando uma estreita ponte”.

O desafio dos jovens será: todos os passageiros devem passar para a ilha, em ordem alfabética, em 5 minutos, sem que nenhum coloque o pé fora das linhas ou da ponte.

Ao final, o monitor deve estimular os jovens a conversar sobre as estratégias utilizadas para cumprir o desafio, ou sobre o que faltou para cumprirem.

Lista de responsabilidades

OBJETIVOS: trabalhar conceitos de responsabilidade e levar os participantes a refletir sobre suas escolhas.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e caneta.

DESCRIÇÃO: cada jovem receberá uma folha de papel sulfite e uma caneta para escrever 5 responsabilidades fixas que tem a cumprir (cursos, escola, projeto, em casa, com os amigos etc.). Após listá-las, deverá ordená-las com números de 1 a 5, por prioridade. Depois, novamente, o jovem deverá enumerar as responsabilidades, mas desta vez pensando no que o seu responsável (pai, mãe, avó etc.) acredita que deva ser prioridade na vida de um adolescente. Cada um deverá comparar suas duas listas e partilhar com o grupo. O monitor pode promover uma discussão para que os participantes se coloquem no lugar de seus cuidadores e compreendam por que algumas prioridades têm graus de importância diferentes, do ponto de vista do responsável.

Os jovens também podem pensar em estratégias para expressar seus sentimentos com mais facilidade, caso surja essa barreira com os familiares.

Carta a meus pais ou responsáveis

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: papel sulfite, canetas, envelopes.

DESCRIÇÃO: cada jovem deverá escrever uma carta para seu cuidador (pode ser pai, mãe, avó, tia etc.), mas precisa ser um dos principais responsáveis, colocando tudo o que gostaria de falar para a pessoa, mas deixa de dizer por falta de oportunidade ou coragem. Essa carta será guardada pelos educadores, e ninguém lerá o que está escrito.

Ao final do ano ou do semestre, este exercício será repetido, mas a segunda carta deve ficar com o jovem, que pode decidir se irá entregá-la ou não ao responsável. Após escreverem a segunda carta, os participantes receberão a primeira, para que possam ler e comparar com a outra, refletindo sobre o que mudou ao longo do tempo.

Ovo

OBJETIVO: trabalhar valores, responsabilidade e comprometimento.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: canetas hidrográficas, ovos, papel sulfite, caneta e caixa de bombom.

DESCRIÇÃO: os jovens receberão um ovo por escola ou equipe e terão o desafio de customizá-lo e escolher um nome para ele. Depois, serão orientados a cuidar do ovo por 10 dias, dividindo a responsabilidade entre todos os membros da equipe.

Cada integrante deverá ficar com o ovo por alguns dias e levá-lo para todo lugar: *shopping*, escola, passeios etc. Durante a hospedagem do ovo, o integrante responsável deve postar fotos nas redes sociais mostrando onde esteve com ele.

Ao longo dos dias, o ovo deverá vivenciar histórias e ganhar acessórios, como chapéu, cama, cabelos etc.

As equipes deverão trazer o ovo de volta, sem quebrá-lo, e apresentar de forma criativa como foi a experiência, mostrando fotos, vídeos etc. Os monitores vão votar na experiência mais criativa e que esteja dentro dos combinados da dinâmica. Os jovens da equipe vencedora ganharão uma caixa de bombom.

Para saber se o ovo é o original, aconselha-se fazer uma marcação com carimbo. As equipes que quebrarem o ovo deverão preparar um café da manhã ou da tarde para todos os jovens do projeto.



Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

DESCRIÇÃO: em roda, o monitor deve estimular 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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).



4 OFICINA DE IDENTIDADE



Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR A AUTOESTIMA E O AUTOCONHECIMENTO; VALORIZAR OS PARTICIPANTES; RESGATAR AS HISTÓRIAS DE VIDA.



A peça essencial

OBJETIVO: mostrar a importância de cada um e seu valor pessoal.

TEMPO: 50 minutos.

RECURSOS: espelho, barbante, tecido, caixas de som, fita adesiva e vendas para os olhos.

DESCRIÇÃO: os monitores deverão preparar a sala de forma bem aconchegante e improvisar uma cabana com tecidos. Dentro da cabana ficará um monitor segurando um espelho. Se não houver dois monitores para realizar esta dinâmica, o espelho pode ser pendurado.

Os jovens farão uma fila fora da sala, e o monitor receberá cada um deles com os olhos vendados e o conduzirá até a cabana. Durante o percurso, falará algumas frases para o jovem:

1. Hoje, você conhecerá uma pessoa muito especial. A pessoa mais especial de sua vida.
2. Essa pessoa pode fazer muitas coisas por você, inclusive levar você a "voar" alto e conquistar seus sonhos.
3. É a peça essencial da sua vida.
4. Está preparado para vê-la?

Quando o participante entrar na cabana, com os olhos vendados, o monitor que estiver segurando o espelho reforçará:



"Você vai conhecer a pessoa mais importante da sua vida. Tire a venda".

Então, dirá:

"A peça essencial é você!"

Pedirá ao jovem que se sente na roda em silêncio até que todos passem pela experiência.

Ao final, estimule uma discussão com as seguintes perguntas:

- Vocês imaginavam que iriam deparar com o espelho?
- O que isso significou?
- Você se considera importante?

Fechar a dinâmica motivando-os a se amarem e enxergarem o quanto são importantes, e a peça essencial para realizar os próprios sonhos.

Questionário — Minhas raízes

OBJETIVO: auxiliar o jovem a entender um pouco de si e de suas raízes.

TEMPO: 50 minutos.

RECURSOS: questionário respondido (para acessá-lo, [clique aqui](#)).

DESCRIÇÃO: alguns dias antes da oficina de identidade, os jovens levarão o questionário anexo para preencher junto com os pais ou responsáveis. Em roda, compartilharão as respostas da família. Promova um ambiente leve e descontraído para que possam se expressar com sorrisos, choro ou da forma que quiserem.

Ao final, o monitor fechará a dinâmica dizendo que cada um tem uma história e que, mesmo que não seja a história dos seus sonhos, ela é muito significativa e serve de raiz para o que cada jovem é hoje. Daquele momento em diante, eles continuarão escrevendo essa história, agora com um pouco mais de autonomia nas escolhas e nas tomadas de decisão.

Cartas dos sentimentos

OBJETIVO: estimular o autoconhecimento e a confiança entre os integrantes do grupo.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: cartas dos sentimentos impressas (para acessá-las, [clique aqui](#)).

DESCRIÇÃO: o monitor deverá pedir aos jovens que se organizem em pequenos grupos e se sentem em rodas. Cada grupo receberá um jogo de cartas dos sentimentos e escolherá um participante para iniciar.

O jovem que iniciar o jogo pegará uma carta e escolherá outro jovem para responder a pergunta. Depois da resposta, este jovem pegará uma nova carta e a entregará a outro jovem para responder a pergunta, e assim sucessivamente, até que terminem todas as cartas.

Metas

OBJETIVO: refletir sobre os pontos que cada um tem a melhorar.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e plano de metas impresso ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: cada jovem receberá uma folha e deverá escrever quais são os comportamentos ou habilidades que deve melhorar ou desenvolver. Depois, preencherá as metas que vai traçar para alcançar esse desenvolvimento, incluindo os prazos.

O monitor deve orientá-los a tirar uma foto desse plano de metas antes de entregá-lo, para que possam ter suas metas sempre em mãos.

Ao final do semestre ou do ano, eles receberão de volta esse plano de metas, para analisar o que alcançaram.

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).



Veja a seguir os anexos da atividades:

- Minhas raízes
- Cartas dos sentimentos
- Metas



Nome do responsável:

Grau de parentesco:

Nome do jovem:

Srs. responsáveis,

A Academia Educar DPaschoal está preparando uma atividade muito especial para os jovens. Por isso, gostaríamos que os responsáveis respondessem com muito carinho às perguntas abaixo.

O que você sentiu quando ele(a) chegou na sua vida?

Conte uma travessura que ele(a) fez.

Conte um momento marcante entre vocês dois.

Qual foi a festa de aniversário que marcou a família? Por quê?

Qual é o seu maior sonho para ele(a)?

Se você fosse dizer algo a ele(a), o que diria?

Qual foi sua maior tristeza?	Em quais situações você se sente abatido(a)?	Qual é sua reação quando alguém é autoritário com você?	Quais são suas estratégias para cumprir seus objetivos?	De quem você sente ausência na sua vida?	Conte uma situação em que você foi incompreendido(a).
Qual foi sua maior decepção?	Conte uma situação em que você foi agressivo(a) (física ou verbalmente).	Conte uma situação em que você sofreu ingratidão.	Qual é a pessoa em que você mais confia em sua vida? Ela já decepcionou você? Conte!	Como é o seu relacionamento com seus pais?	Conte uma situação em que você aprontou na escola.
Você já se sentiu humilhado(a)? Conte uma situação.	O que deixa você ansioso(a)?	O que mudaria em você?	Qual é seu maior sonho?	Você é desconfiado(a)?	No que você é excelente?
O que você faz quando se sente excluído(a)?	Você acha que sua presença faz diferença para as pessoas? Por quê?	O que deixa você muito bravo(a)?	O que mais gera conflitos em suas amizades?	Conte sua maior desilusão.	Você se acha uma pessoa animada? Isso é positivo?
O que deixa você com raiva?	Você tem privacidade? Por quê?	O que acalma você?	Conte uma situação de coragem que você teve.	As pessoas conseguem desanimar você?	Qual é sua maior paixão?

Qual é seu maior medo?	Qual é seu maior talento?	Fale uma palavra que resume você.	Qual é a música da sua vida? Por que escolheu essa?	Em que você se parece com seus pais?	Qual é seu lugar preferido?
O que deixa você muito alegre?	Quem é seu maior exemplo?	Como você se imagina no futuro?	Se você fosse um animal, qual seria? Por quê?	Qual é sua reação diante de uma falsidade?	Suas atitudes são de um protagonista? Por quê?
Qual é o maior amor da sua vida?	Conte uma situação em que você se arrependeu.	Você é ciumento(a)? Fale um pouco sobre isso.	O que faz você se sentir livre?	O que faz você se sentir desrespeitado(a)?	Você convive bem com as diferenças? Conte uma situação que comprove sua resposta.
Você é competitivo(a)? Por quê?	Qual é seu maior vício?	Você prefere amar ou ser amado(a)? Por quê?	O que torna uma pessoa bonita?	Se você pudesse escolher, onde estaria agora?	Se você fosse lutar por uma causa social, qual seria?
Você é paciente? Conte uma situação que justifique sua resposta.	Conte um recorde particular.	Qual é sua mania?	Qual é seu maior defeito?	Você se considera orgulhoso(a)? Por quê?	Você se sente sozinho(a)? Por quê?

Metas e prazo:

- 1-
- 2-
- 3-

Passos para atingir a meta (O que você fará para atingir a meta?):

- 1-
- 2-
- 3-

Possíveis obstáculos (O que pode dificultar o alcance dessa meta?):

Como superar esses obstáculos? (Como você pode superar ou prevenir esses obstáculos?):

Assinatura

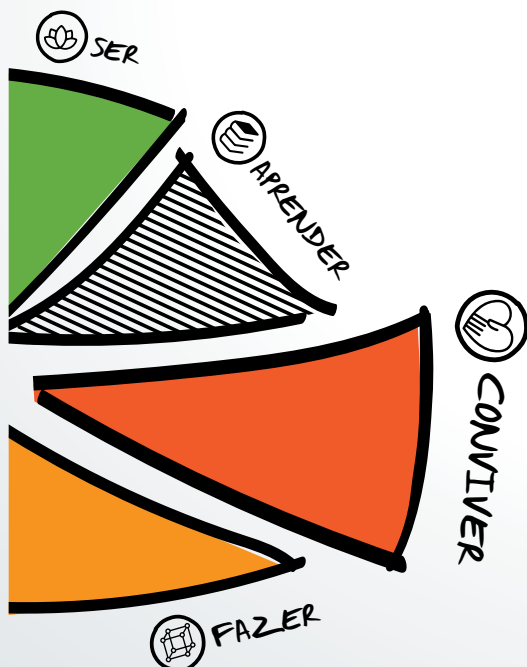
Data

5 EXPRESSÃO CORPORAL I E II



Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR A COMUNICAÇÃO CORPORAL, A DESINIBIÇÃO, A CRIATIVIDADE, A ATENÇÃO, A PERCEPÇÃO, A SENSIBILIDADE E A FLEXIBILIDADE.



EXPRESSÃO CORPORAL I

Leitura interativa

OBJETIVO: discutir sobre a comunicação não verbal.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: texto "Linguagem corporal e a psicologia" por Equipe SBie ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: os jovens receberão o texto "Linguagem corporal e a psicologia" para leitura. O monitor deverá promover uma leitura interativa, em que cada um lê uma parte e participa da interpretação. Todos podem citar exemplos e explicar o que entenderam.

É muito importante ressaltar que o corpo expressa o que estamos pensando e sentindo, e é fundamental no processo de comunicação.

Para mais informações: <http://ibralc.com.br/>. Acesso em: 15 jan. 2019.



Caras e bocas

OBJETIVOS: estimular a desinibição; perceber a comunicação facial.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: utilizando o espaço da sala, o monitor deve pedir aos participantes que expressem somente com o corpo, sem emitir sons, os seguintes sentimentos e situações: felicidade, tristeza, raiva, medo, chuva, muito calor, muito vento, choro, cansaço, sono, seriedade, braveza, preocupação, enjoo, uma minhoca, uma gaiivota, um macaco, um integrante de uma banda de rock, uma pessoa aprovada no vestibular, a conquista do primeiro emprego, um sonho realizado etc.

Antes de começar a dinâmica, é importante ressaltar que todos devem trabalhar os três níveis corporais:

- Nível alto (movimentos acima da altura do corpo). Por exemplo, para expressar o sol alto, pode-se até saltar.
- Nível médio (movimentos do corpo em altura média). Por exemplo, para expressar o sol no nível médio, pode ser na própria altura.
- Nível baixo (movimentos abaixo da altura do corpo). Por exemplo, para expressar o sol baixo, o movimento deve ser mais tímido, abaixando o corpo.

DICA: os participantes devem utilizar todo o espaço da sala e expressar-se saindo do lugar, além de exagerar bastante nas expressões.

Adivinhem a expressão

OBJETIVOS: trabalhar a comunicação corporal e a criatividade.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: frases modelo.

DESCRIÇÃO: o monitor deve organizar os jovens em duplas. Depois, entregar a cada participante uma situação que possa ser expressa com o corpo, sem emitir nenhum som.

Cada dupla irá à frente, e um de cada vez expressará a frase com o corpo. Após a expressão, o grupo tentará adivinhar a frase. Se ninguém acertar, o jovem precisa expressá-la novamente.

DICA: as duplas são formadas para dar mais segurança aos jovens. As expressões devem ser exageradas.

EXEMPLOS DE FRASES:

Estou comendo com hashi.

Estou pulando de paraquedas.

Encontrei uma barata na comida.

Não consegui segurar meu cachorro e acabei caindo no chão.

Amo rock.

Roncando muito alto.

Quando viajo, fico enjoado.

Caí de bicicleta.

O pintinho morreu.

Falando alto no celular.

Sou muito bom de bola.

Jogando capoeira.

Lendo no computador, mas com muito sono.

Fui assaltado.

Um carro passou por uma poça d'água e espirrou água em mim.

Quebrei a bengala na cabeça do ladrão.

Achei um rato no sapato.

Solto pipa na rua.

Estou descabelada.

O vaso do banheiro entupiu.

Ajudando um cego a atravessar a rua.

Tirei 10 na prova.

Fiz 5 gols na partida de futebol.

Estou com muito frio.

Estou no meio de uma guerra.

Estou com muita fome.

Esquiando no gelo.

O avião está caindo.

Ao final, o monitor pode perguntar aos jovens se o texto lido no início da oficina faz sentido, ou seja, se de fato acham que o corpo pode comunicar.

Fechar a dinâmica lembrando que podemos controlar as expressões negativas, e que o autocontrole é importante para um líder, utilizando o corpo a nosso favor. Contar alguns exemplos pode ajudá-los a entender:

Numa reunião do grêmio da escola, por exemplo, se alguém falar algo de que não gostem, precisam controlar as caras e bocas para evitar conflitos. O protagonista ou líder deve contribuir para a harmonia do grupo, colocando suas opiniões e sugestões, sabendo ouvir e discutir com assertividade, com o objetivo de construir.

Teatro de expressão

OBJETIVOS: desenvolver a criatividade, a comunicação corporal, a sensibilidade e o trabalho em equipe.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: em grupo, os jovens devem fazer uma apresentação de teatro mudo, com a duração de 3 minutos. O monitor pode entregar um texto para expressarem ou pedir aos jovens que escrevam a história. É muito importante que o teatro seja coerente e que a mensagem fique clara para quem está assistindo.

DICA: o tempo da dinâmica deve ser repensado, caso o monitor prefira que os jovens criem a história.

Desafio de expressão corporal

OBJETIVOS: desenvolver a comunicação corporal e a criatividade; perder a timidez.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: na data combinada, cada participante deve levar preparada a seguinte tarefa:

1. Escolher uma música nacional de no máximo três minutos para expressá-la com o corpo. Cada um deverá expressar-se de forma exagerada, sem dançar.
2. Usar os três níveis corporais: alto, médio e baixo, conforme detalhado na dinâmica "Caras e bocas".

3. A música escolhida deve ser adequada para apresentar na Academia Educar, ou seja, sem apologia a comportamentos destrutivos ou palavras agressivas, obscenas, rudes e impróprias. Ela também não deve ser repetitiva.

DICA: explicar aos jovens que se expressar corporalmente é diferente de dançar. Eles precisarão criar movimentos que representem o que a música está dizendo.

O monitor poderá gravar a apresentação e depois assisti-la com o grupo, fornecendo dicas de comunicação corporal.

É importante fechar a oficina perguntando se os participantes se sentem menos inibidos na comunicação corporal. É recomendável levar-lhes exemplos do dia a dia: "quando um professor chama sua atenção na sala, você pode até não responder, mas a expressão negativa de seu rosto pode ofendê-lo".

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).

EXPRESSIONÃO CORPORAL II

Objetivos pedagógicos:

PRATICAR A COMUNICAÇÃO CORPORAL COM DESINIBIÇÃO, CRIATIVIDADE, ATENÇÃO, PERCEPÇÃO, SENSIBILIDADE E FLEXIBILIDADE.

Apresentação da expressão corporal

OBJETIVOS: apresentar a expressão corporal solicitada na oficina Expressão corporal I; trabalhar a comunicação corporal, a coragem, a resiliência e a desinibição.

TEMPO: 180 minutos.

RECURSOS: notebook, aparelho de som e acesso à internet ou músicas trazidas pelos jovens.

DESCRIÇÃO: esta oficina é dedicada às apresentações das expressões corporais ensaiadas pelos jovens, conforme solicitado na oficina Expressão corporal I.

Cada jovem deverá ir à frente para sua apresentação. Os monitores deverão auxiliar com a organização e filmagem das expressões.

Posteriormente, os jovens receberão a filmagem de suas expressões para autorreflexão.

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 três ou quatro voluntários falarem.

Costumamos fazer isso numa 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).



Veja a seguir o anexo da atividade:

- Leitura interativa



Linguagem corporal e a psicologia

Publicado em: 9/12/2015

Por: Equipe SBie

Você sabia que alguns estudos afirmam que 93% da nossa comunicação é não verbal? Ou seja, a maior parte da comunicação humana é realizada apenas por meio de gestos, postura, expressões faciais e movimentos dos olhos.

A linguagem corporal é utilizada há milhões de anos, e os primeiros estudos científicos foram feitos por Charles Darwin. De acordo com ele, as emoções são universais, uma vez que pessoas de diferentes regiões do mundo são capazes de identificar as mesmas expressões para determinada emoção.

Como seres humanos, escolhemos palavras, criamos imagens e fazemos abstrações utilizando uma parte do cérebro chamada neocórtex. Porém, o sistema límbico, responsável pelos sentimentos, envia impulsos elétricos ao corpo, gerando expressões e movimentos que muitas vezes são involuntários.

A linguagem corporal pode parecer abstrata, misteriosa e dependente de um processo interpretativo. Seu uso, entretanto, é tão importante para a comunicação quanto o domínio da linguagem verbal.

Na psicologia, a linguagem corporal é fundamental para indicar emoções que não foram ditas pelas palavras. Quando um paciente mente ou omite alguma coisa, o psicólogo é capaz de entender as razões por trás deste comportamento, trabalhando de forma que, pouco a pouco, o paciente consiga falar a verdade sobre suas emoções.

Além disso, personalidades perigosas — como a dos sociopatas — não apresentam expressão nenhuma, uma vez que não possuem sentimentos. Com a correta leitura da linguagem corporal, a psicologia é capaz de identificar e tratar essas psicoses.

Dicas de linguagem corporal

Os gestos, quando bem observados, são capazes de revelar pensamentos e ideias que, por algum motivo, não são expressadas. Saiba algumas características que podem ser observadas:

Posição da cabeça

– Cabeça inclinada é um potencial sinal de afinidade e, se a pessoa sorri ao mesmo tempo que inclina a cabeça, é sinal de que ela está sendo brincalhona e talvez até flertando. Atenção: pessoas com problemas de visão também têm propensão a inclinar a cabeça.

- Cabeça baixa indica vontade de esconder algo. Se a pessoa abaixar a cabeça ao receber um elogio, pode ser que ela seja tímida, envergonhada, retraída ou que esteja descrente. Se for depois de uma explicação, a pessoa pode não ter certeza se o que ela disse foi correto ou pode estar refletindo. Note que, em algumas culturas, abaixar a cabeça para outra pessoa é um sinal de respeito.
- Cabeça empinada, por sua vez, significa que a pessoa está confusa ou em desafio. Lembre-se do cão, que ergue ligeiramente a cabeça quando você faz um barulho esquisito. Em contrapartida, quando em conjunto com um sorriso, a cabeça empinada pode significar que a pessoa realmente gosta de você e está se divertindo muito com a conversa.

Olhar

- Pessoas que olham constantemente para os lados são muito nervosas, mentirosas ou distraídas. No entanto, se uma pessoa desvia o olhar do interlocutor, pode ser um sinal de desconforto ou submissão. Olhar de soslaio geralmente significa que a pessoa está desconfiada ou não está convencida do que está ouvindo.
- Se alguém olha muito para o chão, provavelmente é tímido ou reservado. As pessoas também tendem a olhar para baixo quando estão chateadas ou tentando esconder algo emocional.
- Pupilas dilatadas significam que a pessoa está interessada. Tenha em mente, entretanto, que muitas drogas causam dilatação das pupilas — como álcool, cocaína, anfetaminas e LSD. Não confunda uma bebedeira com atração.
- Se o olhar parecer distante, é sinal de que a pessoa está em profunda reflexão ou não está ouvindo.

Braços

- Pessoas com braços cruzados estão se fechando à influência social. Embora algumas pessoas simplesmente cruzem os braços como um hábito, isso pode indicar que a pessoa é reservada, está desconfortável com sua aparência ou apenas tentando esconder algo em sua camisa. Se os braços estão cruzados enquanto os pés estão alinhados com os ombros, trata-se de uma posição de resistência ou de autoridade.
- Se uma pessoa repousa os braços atrás do pescoço ou na cabeça, ela está aberta ao que está sendo discutido ou apenas descontraída.
- Mãos nos quadris podem indicar espera, impaciência ou apenas cansaço.
- Mãos fechadas ou cerradas indicam irritação, zanga ou nervosismo.

Gestos

- Escovar o cabelo para trás com os dedos pode indicar vaidade, um gesto por hábito, atração por quem está ouvindo ou uma mostra de que os pensamentos estão em conflito com o que você diz. Se as sobrelhas forem levantadas junto com este gesto, pode ter certeza de que a pessoa não concorda com você.

- Se a pessoa usa óculos e está constantemente a empurrá-los para cima do nariz, com um pequeno franzir de testa, também pode ser uma indicação de que ela discorda do que você está dizendo. Mas tenha o cuidado de certificar-se de que a pessoa empurra os óculos com uma intenção, e não apenas para ajustá-los casualmente.
- Sobrancelhas baixas e olhos vessos ilustram uma tentativa de compreender o que está sendo dito ou acontecendo. Geralmente, trata-se de um olhar cético.

Dicas para entender a linguagem corporal

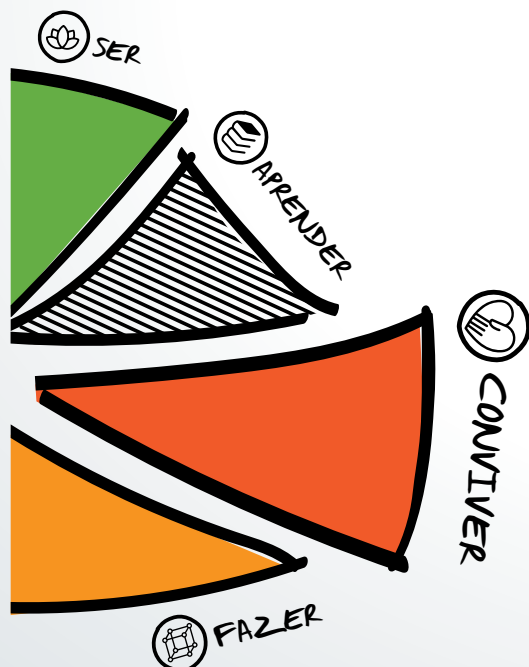
- É fácil reconhecer uma pessoa confiante: ela faz contato visual constante e tem uma postura forte. Ela também pode ficar muito empinada.
- Se uma pessoa fala rápido, murmura muito ou não é clara sobre o que está dizendo, ela pode estar nervosa, mentindo, tentando ganhar tempo ou deixando de dizer a verdade plena (sendo vaga). Esteja ciente, entretanto, de que algumas pessoas realmente resmungam.
- Observe o rosto: ele geralmente emite uma contração muscular involuntária rápida e, às vezes, subconsciente quando acontece alguma coisa irrita, excita ou diverte.
- Quando uma pessoa fecha os olhos mais do que o tempo que leva para piscar, pode ser sinal de que ela está estressada, alarmada ou desesperada.
- Quando uma pessoa lambe os lábios, é um sinal de que gosta de você.

Fonte: <http://www.sbie.com.br/blog/linguagem-corporal-e-a-psicologia/>.

Acesso em: 15 jan. 2019. (Texto adaptado.)

Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR A DESINIBIÇÃO;
CONCEITUAR FUNDAMENTOS DA
COMUNICAÇÃO; DESENVOLVER A
COMUNICAÇÃO EM PÚBLICO.



COMUNICAÇÃO I

Boa comunicação

OBJETIVO: conceituar e fornecer dicas para uma boa comunicação.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: slides preparados com dicas para uma boa comunicação. Para acessá-los, [clique aqui](#).

DESCRIÇÃO: preparar uma apresentação bem criativa e dinâmica para fornecer dicas práticas de como se comunicar de forma clara e objetiva, com diversos tipos de público.

Algumas dicas para o conteúdo do slide:

- O medo de falar em público é comum, por isso preparar-se é essencial para ganhar autoconfiança e gerar credibilidade.
- É necessário vigiar a postura e os vícios de linguagem.
- O nervosismo faz o comunicador buscar pontos de fuga, os famosos “tiques”: falar rápido, falar baixo, mexer no cabelo, colocar as mãos no bolso, usar gírias, olhar para cima, mexer no brinco, mexer na roupa, morder o lábio, esfregar as mãos, estalar os dedos etc. Por isso, treinar, em frente ao espelho, o olhar (nos olhos dos ouvintes), a calma ao falar, o tom da voz são dicas para lidar com esta situação.



“Nossas vidas começam a terminar no dia em que permanecemos em silêncio sobre as coisas que importam.”
Martin Luther King Jr.

- Conhecer o assunto faz com que você conquiste a segurança dos ouvintes. Estude o material e sinta-se parte dele. **Não decore, entenda!**
- Avaliar o ambiente e as pessoas, procurando chamá-las pelo nome e introduzindo-as nos exemplos dados são maneiras de interagir com o público, adequando a linguagem a sua situação específica e envolvendo-o ainda mais no tema.
- Elementos visuais como slides, flip charts, fotos e vídeos ajudam a reforçar o conteúdo, mas devem ser usados somente como apoio, sem que o comunicador fique olhando o tempo todo para o material. Esses elementos não devem conter textos longos, nem muitas cores ou movimentos. Use imagens que dialoguem com o conteúdo, mas não em excesso.

Após as dicas, proponha situações práticas!

Venda um amigo!

OBJETIVOS: trabalhar a comunicação, a capacidade de argumentação e a persuasão.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: os participantes deverão ser organizados em duplas. O monitor deve pedir a um jovem de cada dupla que incorpore o papel de vendedor e o outro, de algum produto, existente ou não, a sua escolha (por exemplo, secador de cabelo, máquina de fatiar pão, vassoura eletrônica ou um produto inventado pelos participantes). O jovem vendedor terá como desafio convencer as pessoas da plateia a comprarem seu produto, fazendo propaganda dele. Para isso, ele deve ressaltar, diante dos compradores, suas qualidades e vantagens, incluindo o preço. Depois disso, os participantes devem inverter os papéis, para que os dois jovens da dupla possam vender o amigo.

A dupla terá 10 minutos para combinar quais serão os produtos e pensar na propaganda.

DICA: você pode substituir o produto por características. Ao invés de venderem produtos, oferecerem características, como perfeccionismo, preguiça, amor, felicidade, raiva etc. Sorteie as características, pois, se as deixar à livre escolha, o exercício ficará repetitivo.

Ao final, o monitor deve estimular uma reflexão sobre a importância da boa comunicação: **O que aprenderam com a dinâmica? Qual foi a maior dificuldade? Sentiram dificuldade para ter “jogo de cintura”? Qual a importância dos argumentos na comunicação?**

Relacione com uma situação do dia a dia, como apresentações de trabalhos de escola, entrevistas de emprego etc.

Continue a história

OBJETIVO: praticar a comunicação com criatividade e o improviso.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: objetos (pente, bexiga, caneta, apito, brinco etc.).

DESCRIÇÃO: o monitor deve preparar uma sacola com vários objetos diferentes e, em círculo, iniciar uma história para os participantes continuarem, cada um contando uma parte. No entanto, ao iniciar, o condutor passará para o colega da direita a sacola, e o desafio é que a pessoa pegue um objeto, sem escolher, e continue a história incluindo esse objeto.

A sacola passará aos demais participantes e, quando chegar a vez de uma pessoa continuar, ela deverá retirar um objeto e incluí-lo na história.

É importante que a narrativa fique coerente; os participantes não terão tempo para pensar antes de falar; a história deve ter um começo, um meio bem empolgante e um final extraordinário.

Ao terminá-la, é importante concluir perguntando aos participantes quais foram suas dificuldades e ressaltar a importância da criatividade e do “jogo de cintura” para a boa comunicação.

Conte a história

OBJETIVOS: trabalhar as habilidades de comunicação e a desinibição.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: câmara filmadora e livros curtos (utilizamos os livros distribuídos gratuitamente pelo Projeto da Fundação Educar DPaschoal, que você

poderá solicitar através do site www.educardpaschoal.org.br).

DESCRIÇÃO: os jovens deverão ler os livros ou textos propostos. Após a leitura, deverão apresentar individualmente a história, sem apoio do livro ou texto. Durante esta atividade, serão filmados.

Depois, terão a oportunidade de assistir às filmagens, e o jovem em evidência deverá expor o que pode melhorar em sua comunicação, além de receber dicas dos colegas para fazê-lo.

DICA: a atividade pode ser realizada com base em matérias de jornais, revistas ou outros tipos de texto. Cada jovem terá um minuto para contar sua história.

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 três ou quatro 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).

COMUNICAÇÃO II

Objetivos pedagógicos:

DESENVOLVER A COMUNICAÇÃO E A DESINIBIÇÃO.

Telefone sem fio

OBJETIVO: desenvolver uma comunicação clara e objetiva.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá organizar os jovens em duas fileiras e entregar um papel, com a mesma frase escrita, aos primeiros integrantes de cada fila. Só esses integrantes terão acesso ao papel e deverão repetir a frase para o participante seguinte, ao ouvido e em voz baixa, e assim por diante, até chegar ao último integrante de sua fila. O grupo que terminar primeiro e disser a frase corretamente ou o mais correta possível vence o jogo.

Ao final, pergunte aos jovens como podemos relacionar essa dinâmica ao nosso dia a dia. Lembre-os das dicas de comunicação e da importância de passar sempre uma mensagem clara e objetiva ao destinatário.

Propaganda maluca

OBJETIVOS: desenvolver desinibição, “jogo de cintura” e a comunicação em público.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: os jovens deverão ser organizados em

duplas e terão cinco minutos para criar a propaganda de um produto e apresentá-la. O produto deve ser sorteado pelos monitores, e os jovens devem pensar em um nome para ele, em suas características, vantagens e preço.

DESAFIO: durante a apresentação, para cada exemplo de produto abaixo, eles não poderão dizer as seguintes palavras:

1. **Sabonete** – banho, sabonete, espuma, corpo, perfume.
2. **Pasta de dente** – dente, hálito, pasta, refrescante, sorriso.
3. **Café** – preto, bebida, café, açúcar, quente.
4. **Carro** – roda, carro, banco, dirigir, automóvel.
5. **Tênis** – tênis, confortável, palmilha, amortecedor, cadarço.
6. **Celular** – bateria, chip, celular, WhatsApp, música e Android.
7. **Computador** – computador, teclado, notebook, som, monitor.
8. **Bicicleta** – aro, guidão, amortecedor, bicicleta, pneu.
9. **Bolsa** – bolsa, alça, zíper, grande, pequena.
10. **Cadeira** – cadeira, confortável, sentar, massagear, estofado.
11. **Moto** – moto, roda, acelerador, motor, velocidade.
12. **Video game** – video game, controle, cabo, jogo, Kinect.
13. **Geladeira** – geladeira, freezer, gaveta, gelar, portas.
14. **Lasanha** – lasanha, gostosa, massa, molho, queijo.
15. **Televisão** – televisão, TV a cabo, HD, 3D, Led.
16. **Água** – saudável, água, garrafa, transparente, sede.
17. **Curso de inglês** – idioma, inglês, intercâmbio, país, professor.

18. **Cinema** – ingresso, pipoca, filme, cinema, poltrona.
19. **Máquina de lavar** – máquina de lavar, roupa, sabão, água, sujeira.
20. **Máquina fotográfica** – máquina fotográfica, zoom, flash, câmera, lente.
21. **Fogão** – bocas, fogão, forno, gás, fogo.
22. **Pen drive** – gigas, pen drive, pequeno, USB, armazenar.
23. **Micro-ondas** – micro-ondas, bandeja, potência, tempo, praticidade.
24. **Sorvete** – sorvete, gelado, sabor, cobertura, casquinha.
25. **Guitarra** – guitarra, cordas, palheta, som, notas.

Ao final, estimular uma discussão com perguntas:

- Quais foram as maiores dificuldades?
- Quais foram as habilidades mais utilizadas na dinâmica?
- Essas habilidades também são utilizadas no dia a dia? Em quais situações?

Dizer e convencer

OBJETIVOS: estimular a criatividade e a comunicação.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: frases e filmadora.

DESCRIÇÃO: cada participante receberá uma frase inacreditável e deverá ir à frente e convencer a todos, com argumentos, de que aquilo é “real” e possível de acontecer. Ele pode contar uma história, inventar uma situação etc., o importante é criar uma forma de passar a informação.

EXEMPLO:

Frase: O peixe quase se afogou.

Apresentação: “A minha frase é: ‘o peixe quase se afogou’, mas vocês sabiam que isso é verdade? Fui passar as férias no sítio da minha avó, e lá temos o costume de pescar. Sempre vamos em turma, e a diversão é garantida. Acontece que, da última vez, passamos por um grande susto! O peixe quase se afogou! Inacreditável! Mas nós o socorremos, chamamos a ambulância e no fim deu tudo certo. Ufa, ainda bem que meu tio foi salvo! Logo ele, que sempre teve esse apelido por saber nadar tão bem.”

Frases:

1. O elefante subiu na árvore.
2. Vi uma cobra com pernas.
3. Há fogueira debaixo do mar.
4. Tem uma bomba dentro do copo.
5. A chuva está seca.
6. O fogo está gelado.
7. O gelo está quente.
8. O lixo é cheiroso.
9. O avião voa sem asas.
10. O mundo acaba hoje às sete, para todos.
11. Os dinossauros voltaram.
12. Bin Laden não morreu.
13. Terroristas invadiram o prédio.
14. A Xuxa está vindo aqui.
15. Didi foi abduzido.
16. A caixa-d'água está pegando fogo.
17. Eu nadei no deserto.
18. O menino botou um ovo.
19. Eu comi um pedaço de nuvem.

20. Minha casa é de pão de forma.
21. Meu olho é de vidro.
22. Meu carro tem duas rodas.
23. Vou dormir com a Bela Adormecida.
24. A bandeira do Brasil é vermelha e branca.
25. Eu tenho uma árvore de dinheiro.
26. Meu guarda-roupa tem passagem para Nárnia.
27. Eu fui a um sobrado que só tem o andar térreo.
28. Vai chover hambúrguer daqui a pouco.
29. A música é silenciosa.

Comunicado

OBJETIVO: refletir sobre as contribuições da comunicação no trabalho em equipe.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: papel e caneta.

DESCRIÇÃO: em grupos de até sete pessoas, os jovens receberão temas, como redes sociais, violência etc. para discutir e desenvolver um cartaz.

Durante a criação do cartaz, cada membro da equipe deverá exercer uma função diferente:

Líder – garantir que o grupo se engaje e faça o cartaz.

Crítico sem limites – criticar todas as opiniões do grupo.

Humorista – “bançar” o engraçadinho e inconveniente.

Preguiçoso – só observar e não fazer nada.

Mandão – impor suas opiniões e não deixar ninguém falar.

Arrogante – mostrar que sabe mais do que todos.

Mal-humorado – agir de forma “seca”, de poucas palavras.

As funções serão sorteadas pelos jovens, que não devem revelar aos demais, apenas exercer seu papel durante a dinâmica.

Ao final, os monitores devem estimular a reflexão sobre o quanto é importante cada um se autogerenciar para que o grupo tenha sucesso.

Exemplos de perguntas para estimular a discussão:

- Como a comunicação pode contribuir para o trabalho em equipe?
- Vocês já passaram por situações em que o grupo foi prejudicado pela falta de comunicação ou pela má postura dos integrantes?

Dinâmica do Moisés

OBJETIVOS: trabalhar uma comunicação clara e objetiva e o raciocínio lógico.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: papel sulfite, lápis, *notebook*, *data show*, caixa de som e vídeo do Moisés (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ak-VyQ-Jvzw>).

DESCRIÇÃO: para inspirar, os monitores podem mostrar o exemplo do Moisés, disponível no vídeo indicado acima.

Após assistirem, os jovens deverão ser organizados em equipes; um integrante por vez será o desenhista, e os demais, os orientadores.

REGRAS:

- Antes de iniciar, os monitores distribuirão para as equipes os papéis dobrados com o nome dos objetos. Eles poderão abrir somente um papel por rodada.

- A equipe deve sentar-se em círculo, com o desenhista de costas para os demais integrantes, de modo que só ele enxergue o objeto que está desenhando.
- O papel dos jovens é de orientar o desenhista para que ele desenhe o objeto sorteado, assim como o Sílvio Santos exemplificou para o Moisés no vídeo.
- Os jovens não podem dizer o nome do objeto durante os comandos.
- Cada jovem poderá dar somente um comando por rodada.
- O desenhista só pode executar o comando que receber, nada além disso.
- Após todos os jovens falarem um comando, o desenhista deve mostrar a representação do objeto.

SUGESTÕES DE OBJETOS: óculos, cadeira, panela, caneta, caderno etc.

Depois que todos passarem pela experiência de desenhar e orientar, estimular uma discussão para reflexão:

- Vocês tiveram dificuldades? Quais?
- Quais foram as habilidades necessárias para o sucesso ou quais faltaram?
- A comunicação ajudou ou dificultou?
- Compartilhem um exemplo de comunicação bem-sucedida.

Teatro de improviso

OBJETIVOS: desinibir os jovens, aprimorar a comunicação e desenvolver a criatividade.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: acessórios como perucas, óculos, chapéus, gravatas etc.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá organizar os jovens em grupos para que façam um teatro, utilizando as dicas de comunicação.

O tema do teatro será o mesmo para todas as equipes: sexta-feira 13. Porém, cada equipe receberá um gênero diferente: drama, terror, suspense, romance, ação, comédia, tragédia e musical.

O enredo deve ter coerência, e todos os membros precisam participar.



Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

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 três ou quatro 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).

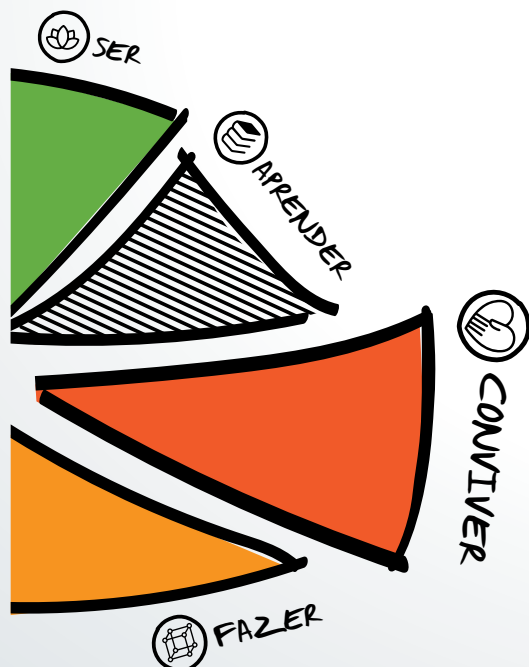


7 COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA



Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR A COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA, O RESPEITO E A TOLERÂNCIA; ESTIMULAR O TRABALHO EM EQUIPE, A EMPATIA, A FLEXIBILIDADE E A RESILIÊNCIA.



Tudo sob controle

OBJETIVOS: desenvolver a comunicação não violenta e a flexibilidade em momentos de pressão; trabalhar o “jogo de cintura”, o respeito e a resiliência.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: cartolinas, lápis de cor, revistas, tubos de cola e tesouras.

DESCRIÇÃO: o monitor deverá organizar os participantes em grupos. O desafio de cada equipe é confeccionar um cartaz sobre um determinado assunto proposto pelo monitor e apresentá-lo. Exemplos de assuntos: meio ambiente, política, globalização etc.



No entanto, antes de começar a dinâmica, o monitor deve combinar com um integrante de cada equipe para que atrapalhe a confecção do cartaz, sem que os demais saibam. As pessoas instruídas devem discordar da opinião de todos, amassar o cartaz parecendo ser “sem querer”, escrever sem capricho e não deixar que terminem a atividade.

Só depois das apresentações o monitor deve revelar que um dos participantes atrapalhou o trabalho propositalmente. É importante levá-los à reflexão sobre as reações frente às adversidades e relacionar a discussão com a vida real por meio de exemplos.

Os exemplos podem ser perguntados aos jovens.

SUGESTÕES DE PERGUNTAS PARA ESTIMULAR A DISCUSSÃO:

- Quais foram os maiores desafios da dinâmica? (4 pessoas)
- Qual foi sua reação frente à adversidade? (3 pessoas)
- O que é comunicação não violenta?
- Quais são as características da comunicação não violenta?

Comentem exemplos de comunicação violenta que acontecem no dia a dia.

Comunicação não violenta

OBJETIVO: explicar o conceito de comunicação não violenta e sua importância.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=7LulOMOMI7A>.

DESCRIÇÃO: explicar os conceitos de comunicação não violenta e estimular uma discussão sobre sua importância nas relações.

SUGESTÃO DE LEITURA PARA O EDUCADOR: ROSENBERG, Marshall B. **Comunicação não violenta:** técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

Níveis de escuta

OBJETIVOS: conhecer os níveis de escuta e realizar uma autoavaliação das relações.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: slides, projetor, papel e caneta para os participantes. Para acessar os slides, [clique aqui](#).

DESCRIÇÃO: organizados em duplas, os jovens devem realizar dois exercícios:

1. O integrante A da dupla deve contar ao integrante B uma história em que tenha ouvido algo de que não gostou. Pode ser uma situação que tenha acontecido na escola, na família, num encontro com os amigos etc. Enquanto ouve, o integrante B escreverá uma história em que também tenha ouvido algo de que não gostou. Ou seja, o integrante A somente conta e o integrante B ouve e escreve, simultaneamente.

2. O integrante A conta uma história significativa que viveu, e o integrante B apenas escuta atentamente, sem escrever ou fazer outra coisa. Quando o integrante A terminar, o integrante B vai recontar a história do A, para validar se a escutou atentamente. A seguir, devem inverter os papéis, para que os dois sejam ouvidos.

Ao final, o monitor deve perguntar de qual experiência gostaram mais e por quê. Em seguida, ensinar os níveis de escuta:

1. Ignorar

Não escutar nada; simplesmente ignorar a fala do outro.

2. Fingir escutar

Fingir escutar, inclusive acenando positivamente com a cabeça.

3. Escuta seletiva

Escutar apenas partes da fala do outro, muitas vezes selecionando somente a parte que lhe interessa, dificultando a compreensão do todo.

4. Escuta atenta

Escutar atentamente, demonstrando interesse.

5. Escuta empática

Escutar atentamente, focando no outro e colocando-se em seu lugar.

LEITURAS COMPLEMENTARES:

- **Teoria U:** os quatro níveis de escuta. Disponível em: <https://youwilldobetter.com/2015/03/teoria-u-os-quatro-niveis-de-escuta/>.
- **4 níveis de escuta:** o bom diálogo entre líderes e liderados. Disponível em: <https://essenciacao.wordpress.com/2013/05/20/4-niveis-de-escuta-o-bom-dialogo-entre-lideres-e-liderados/>.

Como dizer isso?

OBJETIVO: trabalhar a comunicação não violenta.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: frases impressas.

DESCRIÇÃO: entregar uma frase a cada um dos participantes e pedir que se organizem em duplas. Cada dupla deverá ir à frente para interpretar o conteúdo da frase um para o outro, de forma não violenta.

Depois que os dois integrantes tiverem representado suas respectivas frases, a dupla deve se sentar para que outra se apresente, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado.

Caso apresentem a frase de forma violenta, o monitor deve fornecer dicas.

Ressalte a importância da comunicação sem violência e mostre que, independentemente do que vamos falar, é fundamental pensar na melhor forma de dizer, para não agredir o outro.

Sugestões de frases:

- Seu quarto fede.
- Seu cabelo está muito oleoso.
- Você está cheirando mal.
- Tem alface no seu dente.
- Você canta muito mal.
- Não gostei da nova cor do seu cabelo.
- Sua calça está suja.

- Você está muito chato ultimamente.
- Você fala muito alto e faz meu ouvido doer.
- Você não devolveu o valor que me pediu emprestado.
- Vou precisar pegar o celular de volta, já que não me pagou.
- Tem piolho na sua cabeça.
- Você está sendo traído(a) por sua(seu) namorada(o).
- Sua meia está furada.
- Você é muito preguiçosa(o).
- Vou tirar seu nome do trabalho, já que você não ajudou.
- Essa roupa que você vestiu não é apropriada para a festa a que vamos.
- Eu não aguento mais seu ronco.
- Você fica muito feio com essa lente de contato.
- Você dança muito mal.
- Você está com mau hálito.
- Você é muito fofoqueiro.
- Você está com um chulé insuportável.
- Você está bem descabelado.

Empatia na prática

OBJETIVO: refletir sobre a importância da empatia nas relações.

TEMPO: 50 minutos.

RECURSOS: celular, *data show* e o vídeo *Awake: uma experiência Lipton* (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L5RCYvcXRrk>).

DESCRIÇÃO: o monitor apresentará o vídeo *Awake: uma experiência Lipton* e, posteriormente, o conceito de empatia, estimulando uma discussão sobre esta habilidade.

Após a discussão, os jovens serão organizados em grupos e deverão apresentar uma campanha para estimular a empatia. Para isso, eles podem usar a criatividade livremente; o vídeo exibido é um exemplo.

As apresentações serão filmadas, e a mais criativa será postada na rede social do projeto. Os monitores deverão votar.

Eu posso te ouvir

OBJETIVOS: trabalhar a tolerância, o respeito e a habilidade de ouvir o outro.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: cópias da lista de situações.

DESCRIÇÃO: cada jovem receberá uma lista de situações e deve marcar um **X** nas que enfrenta no dia a dia.

Depois de preenchida a lista, os jovens serão organizados em duplas para compartilhar essas situações. Orientar para que ouçam os colegas e exercitem a empatia.

Quando há respeito mútuo, a comunicação violenta não ocorre, e podemos cooperar para que todos estejam bem na equipe.

SUGESTÕES DE SITUAÇÕES:

1. () Sinto-me triste e sozinho(a) com frequência.
2. () Acordo sempre de mau humor e discuto sem motivo.
3. () Sinto-me incompreendido(a).
4. () Estou sentindo muito medo.
5. () Estou desanimado(a).
6. () Eu sou egoísta.
7. () Sinto que as pessoas estão contra mim.
8. () Sinto falta dos meus pais.
9. () Nem eu me entendo!



Debate



OBJETIVOS: desenvolver a comunicação não violenta, a capacidade de argumentar, a resiliência, a tolerância e o respeito.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: texto sobre aborto.

DESCRIÇÃO: o monitor deve propor um debate sobre o tema "aborto". Os jovens serão organizados em dois grupos: um deverá defender a legalização do aborto e o outro, depor contra.

Entregar às respectivas equipes os textos com os argumentos contrários e favoráveis à legalização do aborto.

O monitor facilitará o debate e, ao final, deve estimular uma reflexão sobre as reações e posturas frente às opiniões diferentes.

No Brasil, a interrupção intencional da gravidez é crime, exceto quando a mãe for estuprada ou correr risco de vida.

Fechar a dinâmica com uma reflexão sobre o quanto é importante argumentar, estar aberto para ouvir e respeitar a diversidade.

DICA: no site Portal Educação, é possível encontrar argumentos a favor do aborto e contra o aborto.

Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/direito/artigos/32043/argumentos-contrario-o-aborto-e-a-favor-do-aborto?utm_source=zanox&utm_medium=banner&utm_campaign=custom_deeplink&zanpid=2112885453845042176>.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

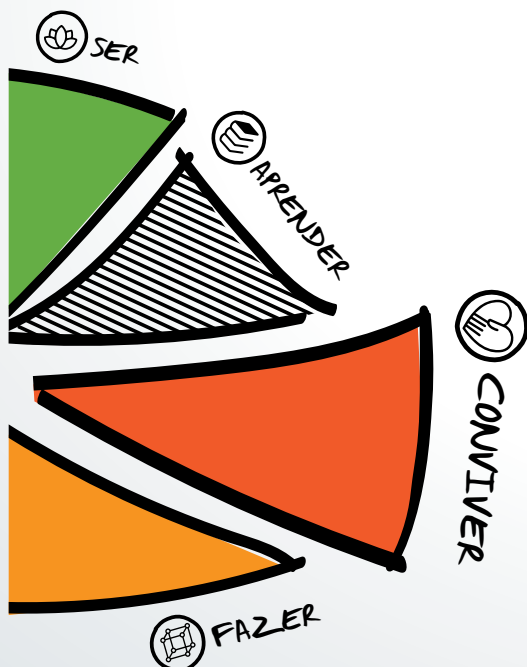
DESCRIÇÃO: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para três ou quatro voluntários falarem.

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).



Objetivos pedagógicos:

DESPERTAR A COOPERAÇÃO, A INTERDEPENDÊNCIA, A SINERGIA, A COMUNICAÇÃO E A COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA, O TRABALHO EM EQUIPE, A ATENÇÃO, O CUIDADO COM O PRÓXIMO, A LIDERANÇA COMPARTILHADA NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, OS VALORES HUMANOS E A RESILIÊNCIA.



Cabo da paz

OBJETIVOS: trabalhar a cooperação, a atenção, o cuidado com o próximo, a liderança compartilhada na resolução de problemas.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: balas, barbantes, sacola plástica e um recipiente para as balas.

DESCRIÇÃO: preparar uma sacola plástica com balas dentro. Cada alça da sacola será amarrada a um barbante.

Organizar os jovens em dois grupos; cada grupo ficará de um lado da sala. Semelhante ao cabo de guerra, todos da equipe terão de segurar o barbante preso à sacola com balas, cada equipe de um lado da sala.

O desafio é puxar a sacola até que ela rasgue e as balas caiam dentro de um recipiente, disponibilizado no meio da sala, embaixo da sacola.

As balas que os jovens conseguirem deixar cair dentro do recipiente serão divididas entre todos eles; as que caírem fora do recipiente serão dos monitores.

Após a dinâmica, em roda, deverão pensar nas lições que aprenderam. O monitor deve explicar o conceito de cooperação e estimular uma discussão sobre sua importância nas relações.



SAIBA MAIS: o educador pode conhecer mais sobre o assunto no livro: BROTTTO, Fabio Otuzi. **Jogos cooperativos:** O jogo e o esporte como um exercício de convivência. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2013. v. 1.

A travessia

OBJETIVOS: fortalecer o conceito de trabalho em equipe; favorecer o contato e a ajuda mútua; estimular a liderança compartilhada e a resolução de problemas de forma cooperativa.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: cadeiras móveis, música e fita-crepe.

DESCRIÇÃO:

- Organizar os jovens em duas equipes, com o mesmo número de participantes, e solicitar que se posicionem em lados opostos da sala (como mostra o esquema a seguir).
- Cada participante deverá sentar em uma cadeira, e todas as cadeiras deverão ser colocadas uma ao lado da outra, de frente para a outra equipe.

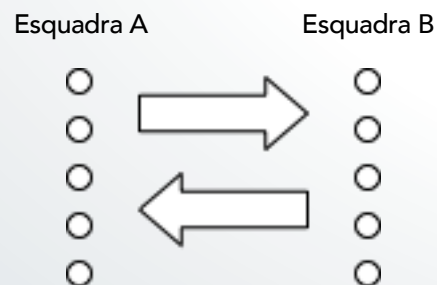
- Então, os jovens deverão subir nas cadeiras.
- A seguir, informar aos jovens que, agora, eles estão em seu “navio” (cadeira) e são tripulantes de uma “esquadra” (conjunto de navios).
- A esquadra (cadeiras) e os tripulantes (jovens da equipe) devem chegar todos juntos, ou seja, não vale ir sozinho e deixar o grupo para trás.
- Para a travessia, não podem arrastar as cadeiras ou pular com elas.
- Os tripulantes não podem trocar de cadeiras com a outra equipe.

DESAFIO: cada navio deverá chegar ao lado oposto, posicionando-se exatamente onde está o navio da outra equipe, sem perder nenhum tripulante. A equipe perde tripulante se este não conseguir atravessar ou se colocar qualquer parte do corpo no chão – que representará o mar cheio de tubarões. Caso isso aconteça, esse tripulante sairá do jogo.

A forma mais tranquila de chegar é fazendo um trabalho de “formiguinha”, passando as cadeiras para a frente até chegar ao destino. Para isso, em vários momentos eles terão que dividir o espaço de uma cadeira para duas pessoas.

E então começa o jogo.

ESQUEMA



- Quando todos os “navios” conseguirem alcançar o “porto seguro” (o outro lado da sala), o desafio terá sido parcialmente vencido.
- O monitor deve comunicar, então, que há mais um desafio: todos os tripulantes dos dois barcos devem formar um grande quadrado e colocar-se em ordem alfabética, mantendo as mesmas regras.

Fechar a dinâmica com uma discussão sobre a importância da cooperação. Perguntas que podem estimular:

- O que foi preciso para atingir o objetivo?
- Houve trabalho em equipe?
- Quais foram as maiores dificuldades?
- Como podemos relacionar a dinâmica com o dia a dia?
- O que foi aprendido?

DICA: antes de iniciar o jogo, crie uma história para criar um clima lúdico. Por exemplo:

Vocês são tripulantes de navios, pertencentes à mesma esquadra, e estão viajando em alto-mar, em busca de um tesouro. De repente, percebem que estão perdidos. É uma loucura! Todos os tripulantes estão com medo, pois há tubarões esfomeados ao redor dos navios. Em determinado momento, avistam duas ilhas, e cada barco precisa salvar sua equipe, transportando-a para o porto seguro.

Inspirado na dinâmica “Navegar é (Im)Possível... Para Todos (Travessia)”, do Projeto Cooperação.

Fonte: BROTTTO, Fábio Otuzi – Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um exercício de convivência. São Paulo: Editora Projeto Cooperação, 2001.

Leitura interativa

OBJETIVO: conceituar sinergia.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: texto “Sinergia é a solução”.

DESCRIÇÃO: realizar a leitura interativa do texto “Sinergia é a solução”, de Flávio de Souza. Depois disso, o monitor deve explicar o conceito de sinergia, importante para o trabalho em equipe.

Tangram

OBJETIVOS: despertar a sinergia, o trabalho em equipe, a resiliência, a paciência, a comunicação, a comunicação não violenta e a concentração.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: um jogo de tangram, cola, tesoura, vendas para os olhos, fita-crepe, barbante e papel sulfite.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em duplas; cada um deles receberá dificuldades e habilidades:

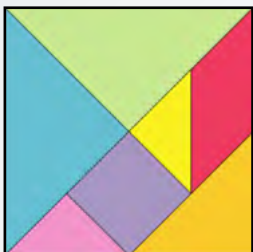
Um que não vê, não fala, mas pode usar as mãos – deverá estar vendado e com fita-crepe sobre a boca.

Um que vê, fala, mas não pode usar as mãos – que deverá estar com as mãos amarradas com barbante.

Para cada dupla será entregue um jogo de tangram (figura colorida e a preta), uma tesoura, um tubo de cola e uma folha de papel sulfite.

O desafio é: o integrante que enxerga e fala deve orientar o outro, que pode usar as mãos, a recortar a figura colorida e colar na mesma disposição da sombra (figura preta).

A sombra é apenas o modelo.



No fechamento do jogo, propor uma reflexão sobre a importância da cooperação, da comunicação, do trabalho em equipe, do cuidado com o próximo etc.

Sugestões de perguntas:

- Foi difícil o seu papel?
- Para qual integrante foi mais difícil?
- Houve trabalho em equipe?
- Como foi a comunicação?
- Todos foram importantes nessa construção da figura?
- O que você pode aprender com esse jogo?

Jogo da observação

OBJETIVO: mostrar o quanto é importante percebermos o outro, pois ele faz parte do todo.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: caixa de som (para reprodução de música).

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em filas, uma de frente para a outra, formando duplas, observando-se mutuamente. Depois, as fileiras deverão se virar de costas para que os participantes de uma delas mudem algum detalhe em si mesmos (na roupa, no cabelo, no tipo de acessório etc.). O monitor pedirá que retornem à posição inicial, de frente para seu par, e perguntará se cada um consegue identificar qual foi a mudança em seu colega.

A dinâmica deve repetir algumas vezes e trocar as duplas. Por exemplo, ao som de música, todos devem trocar de dupla; quando a música parar, todos já devem estar posicionados.

Ao final, estimular a reflexão sobre a importância de percebermos o outro. Mais do que reparar em acessórios e roupas, precisamos reparar no comportamento, percebendo quando as pessoas precisam de ajuda.

Futebol cooperativo

OBJETIVO: estimular a cooperação.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: quadra, traves e bola.

DESCRIÇÃO: os jovens participarão de um jogo de futebol, porém cooperativo. Ou seja, nas equipes, eles estarão organizados em duplas, que serão amarradas pelos braços, com exceção do goleiro. A ideia é que façam tudo junto.

O monitor será o juiz e controlará o tempo, que pode ser de 10 minutos para cada rodada.

Ao final, converse com os participantes sobre a cooperação.

A folha da vida

OBJETIVOS: unir o grupo, despertar valores humanos e trabalhar a cooperação.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: folhas de papel sulfite e música calma.

DESCRIÇÃO: cada participante receberá uma folha de papel sulfite em branco. Ao som de uma música calma, o monitor começará a estimular a reflexão:

Esta folha, de agora em diante, significa VOCÊ... É o livro da sua vida... E, neste livro, você poderá ler o que quiser, mas é muito importante lembrar-se de ter todo o cuidado do mundo – afinal, sua vida é um precioso tesouro.

Agora, dance com a sua vida ao som desta música. Sinta o momento... Vale dançar, vale brincar, mas lembre-se de tomar todo o cuidado possível.

Agora, encontre alguém e dance com a vida dessa pessoa também; mas, agora, com mais cuidado ainda. Dancem bastante, como se nunca tivessem dançado. E então, vocês encontram mais alguém. E mais outro...

Percebam agora que não estão sozinhos, mas formam um quarteto incrível. Agora o cuidado deve ser dobrado, pois existem quatro vidas em jogo, que merecem muito carinho, dedicação e respeito.

Formem então um grupo único e dançarão juntos a "dança da vida".

O monitor deve lembrá-los de que aumentou o número de vidas, portanto, o cuidado com as próprias vidas e as dos colegas também deverá aumentar.

Durante a condução da dinâmica, ao dar um comando, abaixe o volume da música.

Peça-lhes que peguem suas folhas e sigam os comandos:

Todo mundo tem uma rotina, a vida vai levando por diversos caminhos, e tudo caminha como deveria ser, ora de forma rotineira, ora mais calma, ora mais difícil.

Para simbolizar esses momentos, balance sua folha para cima e para baixo, devagar.

Muitas vezes na vida não sabemos o que fazer e acabamos dando uma reviravolta, tornando tudo uma grande bagunça, fazendo muito barulho, pois queremos fazer as coisas muito depressa, sem saber que isso não dará um bom resultado. Balancem as folhas para cima e para baixo com velocidade.

Mas chega uma hora em que precisamos nos recolher para colocar as coisas no lugar, para avaliar melhor a própria vida.

Amasse a folha com uma só mão.

Até que vamos nos abrindo de novo, devagarzinho, para não nos machucarmos.

Abra a folha com as duas mãos.

E percebemos que restaram muitas marcas, mas elas só serviram para nos fortalecer. Serviram como aprendizado, como novas experiências. Também podemos perceber que cada detalhe de nossa vida tem o seu devido lugar e valor, tudo vai se ajeitando.

E, então, percebemos que já não fazemos mais tanto barulho. Que agora as coisas estão mais leves, que toda a fase difícil e barulhenta já passou.

Balance suavemente a folha.

E, com o tempo, vamos encontrando nosso centro, o eixo de equilíbrio.

Encaixe o dedo indicador no centro da folha, formando uma flor (como na figura a seguir).

E este centro se transforma em uma coisa bonita, como uma flor cheia de valores, com muita experiência de vida, muitas marcas, mas que fazem parte da sua história... E por que não compartilhar esta flor com o próximo?

Entregue a flor a alguém da roda com um abraço.

Paraquedas

OBJETIVOS: estimular o trabalho em equipe, a cooperação e a atenção.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: bola e paraquedas (ferramenta para jogos cooperativos).

DESCRIÇÃO: reunir os jovens em um espaço amplo, como uma quadra, por exemplo. Com o paraquedas aberto, cada um deve segurar numa ponta, e o monitor dará os comandos, estimulando que, de forma divertida, todos executem juntos diversos movimentos.

Sugestões de brincadeiras com o paraquedas disponíveis em:

<https://www.youtube.com/watch?v=qibs8FoQKyg>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=xDsLB0VMqnQ>



Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

DESCRIÇÃO: em roda, o monitor deve estimular uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa e, depois de vivenciarem várias dinâmicas, quais são as diferenças entre jogos competitivos e cooperativos.

SAIBA MAIS:

“Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e com o sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança pessoal e interpessoal, uma vez que ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento de todos.

Desta forma, os jogos cooperativos resultam no envolvimento total em sentimentos de aceitação e vontade de continuar jogando.”

JOGOS COMPETITIVOS

São divertidos apenas para alguns.

Alguns jogadores têm o sentimento de derrota.

Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.

Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou sentir-se melindrado com os outros.

Divisão por categorias: meninos x meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.

Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.

Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros.

Os jogadores são desunidos.

Os jogadores perdem a confiança em si mesmos quando são rejeitados ou quando perdem.

Pouca tolerância à derrota. Desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência em face de dificuldades.

Poucos se tornam bem-sucedidos.

JOGOS COOPERATIVOS

São divertidos para todos.

Todos os jogadores têm um sentimento de vitória.

Todos se envolvem, independentemente de sua habilidade.

Aprende-se a compartilhar e a confiar.

Há mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua.

Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.

Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso.

Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.

Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.

A habilidade de perseverar em face a dificuldades é fortalecida.

Todos encontram um caminho para crescer e se desenvolver.

Fonte: BROTTTO, Fabio Otuzi. Conceitos e Características. In: BROTTTO, Fabio Otuzi. **Jogos cooperativos**. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2013.

Veja a seguir os anexos da atividade:

- Texto Sinergia é solução
- Tangram para impressão



Sinergia é a solução

Às vezes a vida parece ser tão difícil. Pensamos que alguns problemas nunca serão resolvidos.

Nestes momentos nos sentimos sozinhos, então, o que nos impede de nos aproximarmos de alguém? Talvez haja tantos esperando somente um sorriso nosso para se aproximar. Será que realmente não há ninguém que nos aceite como somos? Será que não somos nós mesmos que fechamos a porta para compartilhar? Será que não deixamos de acreditar nos seres humanos?

Saiba, aquilo em que acreditamos são profecias autorrealizáveis, isto é, quando acreditamos em algo, mesmo inconscientemente fazemos de tudo para provar a nós mesmos e ao mundo que estamos certos.

Aí fazemos isto acontecer! Então, será que não é hora de acreditarmos mais nos seres humanos? Talvez isso nos torne um SER mais HUMANO.

Será que não podemos trazer um pouco mais de sinergia para nossa vida e trabalho? Para entender melhor o que é sinergia, responda.

Será que não podemos trocar a competitividade do dia a dia pela cooperação? Será que é verdade que, para eu ganhar, você tem que perder? Será que, baseados em princípios e valores, não posso ganhar e você também?

O que acha? Olhe ao seu redor; milagres podem acontecer quando as pessoas, as empresas, as comunidades, os países se unem para um objetivo maior, gerando sinergia. Isto soa como uma voz universal gritando: "Você não é uma ilha".

O que nos distancia, principalmente, é que todos nós queremos ser compreendidos e na verdade não paramos para primeiro compreender, pois o respeito é o único caminho. Compreenda! Cada ser humano é ímpar, e em nossa vida finita é isso o que nos torna divinos diante do infinito. Acabamos esquecendo que, para sermos felizes, devemos aceitar essas diferenças humanas; sem isso, é como ter um coração vazio daquilo que nossa boca está cheia, como respeito, integridade, lealdade, transparência, honestidade, cooperação, espírito de equipe e amor.

Culturas, religiões, estilos e formações diversas unidas são as diferenças que fazem a grande diferença, chamada sinergia. Forças que, somadas de maneira quase mágica e ilógica, se multiplicam para transcender a matemática e transformar $1 + 1$ em 3 , ou talvez 10 , isto é sinergia. Trocar as palavras "eu" e "você" pela palavra "nós" é a expressão mais sublime da

palavra sinergia, que é a matemática da energia humana em grupo, onde seu resultado depende da convergência de propósitos, mentes, corações e ações.

Lembre-se: sombras não existem! “Sombra” é simplesmente um termo inventado pelo homem para designar a falta de luz, então, que maravilhoso seria... Imagine por um momento que você é luz... então, deixe sua luz brilhar, permitindo que a dos outros também brilhe; isto criaria uma energia tão resplandecente que iluminaria toda a Terra e se espalharia por todo o Universo. Sabendo disso tudo, qual será sua atitude a partir de hoje?

Vamos, compreenda e viva isso, afinal, você sabe que só é impossível aquilo que paramos de tentar.

Sobre o autor do [site vocevededor.com.br](http://sitevocevededor.com.br):

Flávio Souza - Formador de coaches da *International Coaching Community – ICC e Lambert do Brasil*; CEO da *Você Vencedor Soluções Empresariais*.

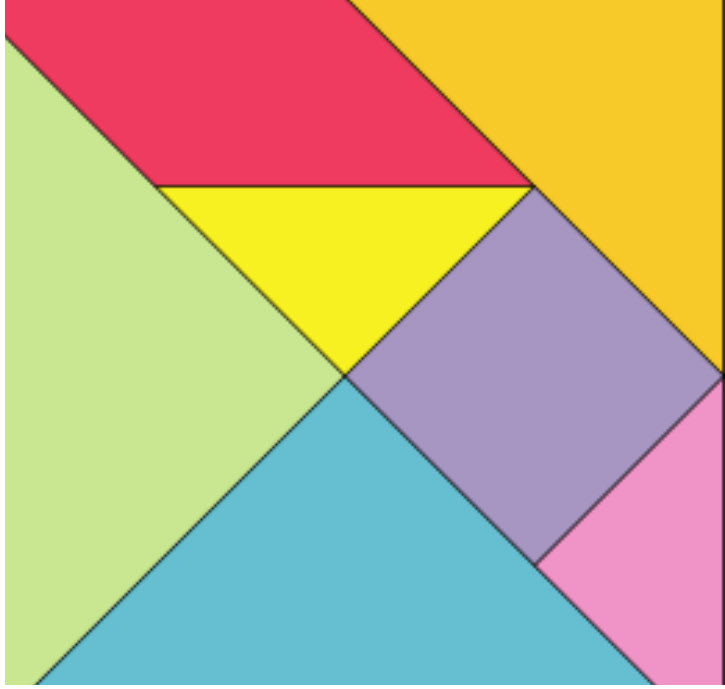


Figura 1 (tangram)



Figura 2 (montagem)

9 DIVERSIDADE I E II



Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR O AUTOCONHECIMENTO; PERCEBER QUE A DIVERSIDADE EXISTE E É POSITIVA; REFLETIR SOBRE A IMPORTÂNCIA DA QUEBRA DE PARADIGMAS PARA ALCANÇAR A LIBERDADE INDIVIDUAL E COLETIVA.



DIVERSIDADE I

Sessão de cinema: *Escritores da liberdade*

OBJETIVO: refletir sobre questões sociais vivenciadas na escola.

TEMPO: 120 minutos.

RECURSOS: filme *Escritores da liberdade*, caixa de som, data show.

DESCRIÇÃO: preparar a sala de forma confortável para assistir ao filme. Trata-se de uma história verdadeira, que comprova que é possível transformar realidades violentas e agressivas em ambientes com tolerância e respeito. Mas para isso é preciso conhecer a si mesmo e o outro.

Assim sou eu

OBJETIVO: estimular o autoconhecimento.

TEMPO: 10 minutos.

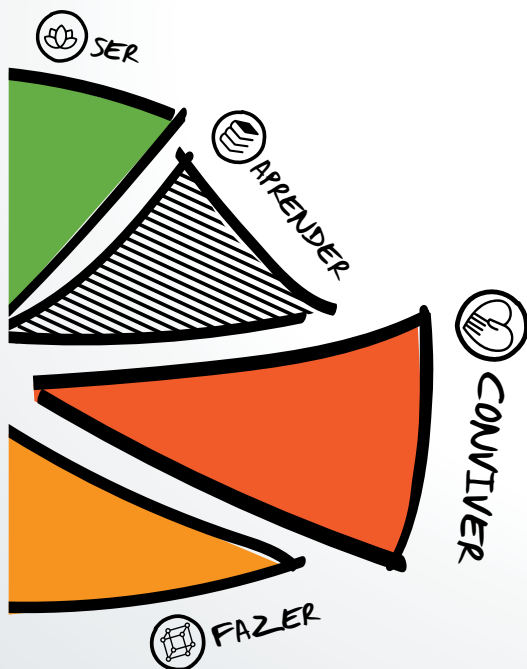
RECURSOS: papel com as perguntas impressas e canetas.

DESCRIÇÃO: antes de discutir sobre o filme, o monitor deve propor aos jovens que escrevam sobre si mesmos, respondendo às perguntas:

- O que você mais gosta de fazer nas horas vagas?
- A qual tribo pertence? (Em que tipo de grupo, de estilo, você se encaixa?)
- Você tem uma religião? Acredita em alguma coisa?
- Qual é seu maior sonho?
- Dê dois exemplos de coisas de que você não gosta.
- Com qual perfil de pessoa você tem mais afinidade?
- Existe um perfil de pessoa de que você não gosta? Consegue respeitar?

Após responderem às perguntas por escrito, o monitor deve iniciar a discussão em grupo, relacionando a vida real com o filme. Sugestão de perguntas:

- Todos aqui responderam às perguntas? Podemos perceber que cada um tem seus gostos. Neste grupo, existem diferentes tipos de tribos? Quais são elas?
- Todos gostam das mesmas coisas?



- Vocês já pararam para observar suas próprias reações frente a pessoas e opiniões muito diferentes?
- Todos têm as mesmas crenças e os mesmos valores?
- As pessoas aceitam seu estilo, sua tribo? Existe preconceito?
- Uma pessoa pode fazer a diferença positiva para mudar essa realidade?
- Vocês conhecem exemplos assim, como o do filme?

Fechar com uma reflexão sobre quanto eles são diferentes uns dos outros e reforçar que isso é muito positivo. A relação se torna mais rica ainda se conseguirem encontrar e valorizar as habilidades e competências variadas, as quais, se forem bem administradas por todos, geram grande sinergia*.

SINERGIA*: ação ou esforço simultâneos; cooperação, coesão; trabalho ou operação associados. (Dicionário: eletrônico Houaiss da língua portuguesa. Acesso em 11 fev. 2019)

No entanto, antes de conhecer o outro, é importante conhecer a si mesmo. Conhecer os gostos, as qualidades, as reações e os defeitos nos ajuda a identificar oportunidades para o desenvolvimento individual, contribuindo para o coletivo.

Desafio tribos juvenis

OBJETIVOS: desconstruir preconceitos e conhecer o outro; multiplicar o conhecimento sobre tribos juvenis.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: dicas impressas sobre a apresentação.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos de acordo com suas tribos: *hippies, hip hop, pagodeiros, funkeiros*, etc.

Não importa o número de participantes, desde que todos do grupo de fato se identifiquem com a tribo.

Depois de identificar os grupos, cada um receberá o desafio de planejar uma apresentação de no mínimo 15 minutos e no máximo 30 minutos para expressar o significado, a cultura, os princípios, os valores e as curiosidades de sua tribo.

A apresentação deve ser feita em outra oficina, para que tenham tempo de preparar os recursos necessários.

Após as apresentações, discutir em roda os temas diversidade, respeito, liberdade e aceitação.

Algumas dicas e sugestões que devem ser dadas aos grupos:

- Expresse a origem e a ideologia da tribo.
- Seja criativo! Utilize, por exemplo, um vídeo ou uma dança.
- A utilização de recursos audiovisuais é permitida.
- Busque uma música que tenha inspirado a tribo.
- Todos do grupo devem falar.
- Apresente a bandeira ou crie algo que represente o estilo.
- Se quiser, crie um grito de guerra.
- Vista o figurino.
- Cante, dance ou leve algo especial sobre a tribo.
- Leve alguém de fora para falar alguns minutos.
- Apresente as curiosidades.
- Quais são as contribuições da tribo para a sociedade?

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 três ou quatro voluntários falarem.

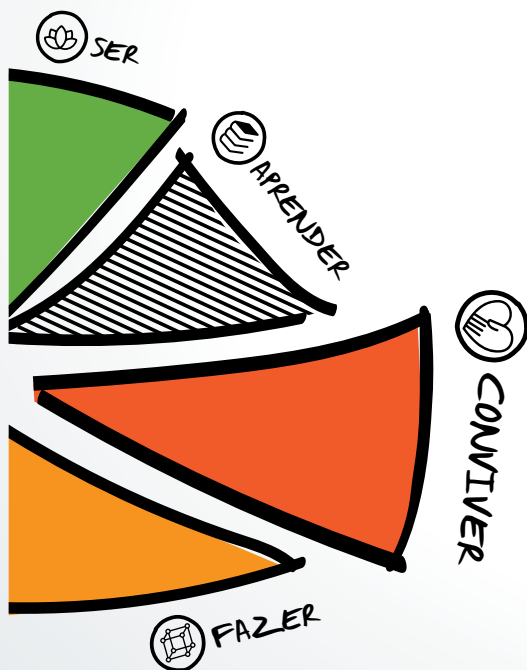
Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).



DIVERSIDADE II

Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR O RESPEITO À DIVERSIDADE, A EMPATIA E A CONVIVÊNCIA HARMONIOSA.



Apresentação Desafio tribos juvenis

OBJETIVOS: desconstruir preconceitos e conhecer o outro; multiplicar o conhecimento sobre tribos juvenis; estimular as habilidades da convivência.

TEMPO: 2 horas e 30 minutos.

RECURSOS: recursos indicados pelos grupos.

DESCRIÇÃO: abrir a oficina promovendo um ambiente acolhedor às diferenças; pode ser por meio de uma fala sobre a importância da diversidade, da aceitação, da empatia e do respeito no dia a dia. Outra sugestão é colar frases inspiradoras pela sala.

Em seguida, abrir para a apresentação das tribos juvenis, conforme desafio combinado na oficina Diversidade I.

Após todas as apresentações, organizar o grupo em roda e estimular uma discussão sobre a diversidade, com o objetivo de refletirem sobre o quanto isso é importante no dia a dia.

Sugestões de perguntas:

- Mudou alguma coisa no olhar de vocês após assistirem às apresentações?
- O que é diversidade?
- Como podemos relacionar as apresentações realizadas com o respeito à diversidade?
- Quais são as habilidades e os valores humanos fundamentais para a boa convivência em sociedade?
- Compartilhem exemplos de situações em que perceberam que a falta de respeito aos valores do outro resultou em problemas de convivência.



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 três ou quatro 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).



10 MOMENTO DO CUIDADO



Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR O AUTOCONHECIMENTO;
ALIVIAR A TENSÃO;
TRABALHAR O EQUILÍBRIO EMOCIONAL E FORTALECER A UNIÃO DO GRUPO.



Entrada dos jovens

OBJETIVOS: criar um ambiente aconchegante e receber os jovens de forma carinhosa.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: decoração da sala e música ambiente.

DESCRIÇÃO: antes do início da oficina, preparar a sala de modo que fique bem aconchegante, com um tapete diferente, frases coladas na parede, luz baixa, música tranquila de fundo etc.

Na oficina anterior, pedir aos jovens que levem um travesseiro ou um ursinho querido para este dia, mas sem dizer o motivo, tudo deve ser surpresa, como em todas as oficinas da Academia Educar.

Antes do início, os travesseiros e ursos serão recolhidos e colocados na roda.

Os jovens entrarão na sala de uma forma diferente: farão uma fila, serão vendados, e os monitores os guiarão cuidadosamente até a roda, junto de seu travesseiro ou urso.

Manter todos vendados para que não conversem. A música ambiente é muito importante.

Quando todos estiverem sentados em seus lugares, pedir que tirem as vendas e dizer que este é um dia muito especial, preparado com carinho.

O objetivo do momento do cuidado é cuidar de si mesmo e do outro.



Meu anjo secreto

OBJETIVOS: estimular o cuidado com o próximo e a amizade.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: papel e caneta.

DESCRIÇÃO: o monitor conduzirá um amigo secreto; para isso, pedirá a cada jovem que retire um nome do envelope. O desafio de cada um é cuidar da pessoa que sorteou durante as oficinas, protegendo-a e fortalecendo a amizade, sem que a pessoa perceba quem é seu anjo. Durante todos os dias, mesmo fora do projeto, a pessoa precisa sentir-se cuidada.

O monitor deve marcar uma data para que o amigo anjo seja revelado. O presente será uma carta para a pessoa sorteada.

Máscaras

OBJETIVOS: estimular o autoconhecimento; aliviar a tensão; estimular o equilíbrio emocional e fortalecer o grupo.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: cópias de uma máscara ([clique aqui](#) para ver o modelo), lápis de cor, giz de cera e cesto de lixo.

DESCRIÇÃO: cada participante receberá uma folha com um molde de máscara. Pedir que cada um pinte sua máscara em silêncio, expressando os sentimentos e as situações que enfrentam no dia a dia. Cada detalhe de sua máscara representará um pouco de sua vida e de seus sentimentos.

Após o término da pintura, em círculo, todos deverão compartilhar o significado de suas máscaras e, se ela tiver um significado negativo, deverão jogá-la no lixo, representando o primeiro passo para a superação.

DICA: o momento da pintura exige que o ambiente propicie um encontro com os sentimentos que o estão impedindo de crescer. Coloque uma música tranquila e mantenha o silêncio do grupo.

Quando os participantes jogarem as máscaras no lixo, você pode pedir que falem a frase "eu vou virar a página". É importante que eles saiam dessa dinâmica sabendo que dificuldades sempre vão existir, mas eles não estão sozinhos e, além disso, podem utilizar a resiliência para superar as adversidades.

O presente

OBJETIVO: reconhecer as qualidades e talentos individuais.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: caixa ou embalagem de presente com pirulitos ou bombons dentro.

DESCRIÇÃO: em círculo, o monitor deve ler a primeira frase do texto anexo ([clique aqui](#) para acessá-lo) e entregar a caixa à pessoa que possui tal qualidade. Quem receber deve ler a próxima frase e repassar a caixa, até que terminem as frases.

Conforme o texto, o último dividirá os doces com todo o grupo.

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 três ou quatro voluntários falarem.

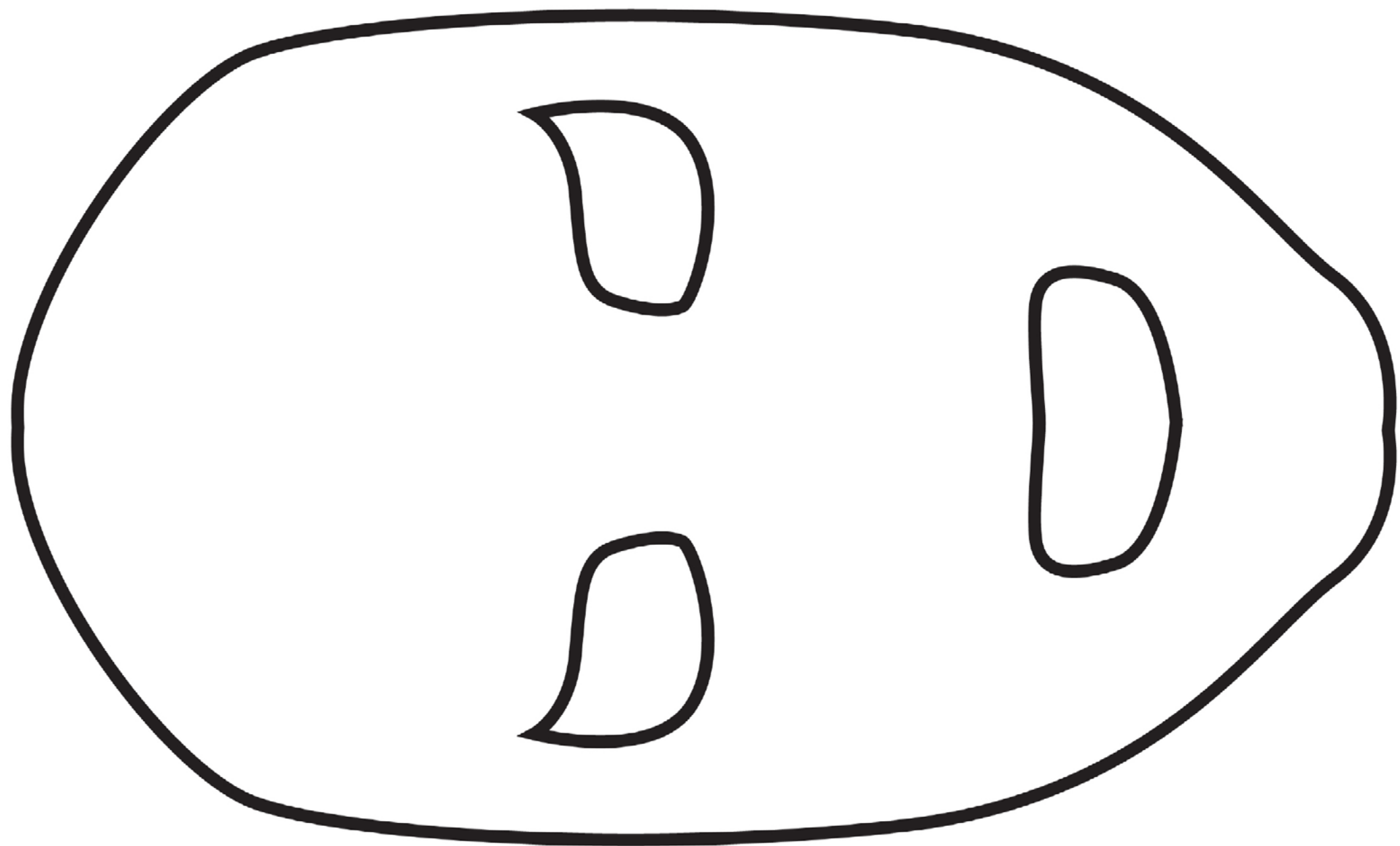
Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo x participantes (sendo x o número total de pessoas).



Veja a seguir o anexo das atividades:

- Máscaras
- O presente





O presente

- 01- Você é uma pessoa especial, e por isso está recebendo este presente. Mas, na verdade, não se anime muito, pois este presente não é seu! Entregue-o à pessoa que considera a mais bonita do grupo.
- 02- Para muitos, a beleza é fundamental, mas para você é apenas uma qualidade. Que pena! Este presente também não é seu. Entregue-o a uma pessoa dinâmica.
- 03- Ser dinâmico(a) é estar sempre presente, ajudando sem cessar. Mas... este presente não é seu... Entregue-o a uma pessoa realista.
- 04- Como você é realista, então já sabe o que o(a) espera; a realidade é que este presente não é seu. Entregue-o a uma pessoa que você considera inteligente.
- 05- Ser inteligente é um privilégio, mas a capacidade de entender o mundo é dos sensíveis e inteligentes, e você também o é. Por ser inteligente, você sabe que o presente não é seu; entregue-o a uma pessoa sensível.
- 06- A sensibilidade é um talento muito especial; você está sempre atento a tudo e a todos. Mas sua sensibilidade lhe diz que este presente não é seu, então, entregue-o a uma pessoa carinhosa.
- 07- Carinho também é uma forma de amor. Você está de parabéns! Mas... todo esse carinho você irá demonstrar entregando este presente a uma pessoa meiga.
- 08- A meiguice é um talento que poucas pessoas possuem. Se você for mesmo uma delas, cultive-o e colherá bons resultados. Sendo meigo(a), já sabe que este presente também não é seu... entregue-o a uma pessoa otimista.
- 09- Ser otimista é estar sempre disposto(a) a começar tudo de novo. Quanta força de vontade há dentro de você! Você é tão otimista que acredita que este presente é seu, mas... não é. Você deve entregá-lo a uma pessoa trabalhadora.
- 10- Você é uma pessoa muito esforçada e está sendo reconhecido(a) por isso. Pense consigo mesmo(a) que quem trabalha um dia será recompensado. Apesar de merecer, este presente também não é seu. Entregue-o a uma pessoa que lhe transmita segurança.
- 11- Se você é seguro(a), mantenha esse talento! Isso faz com que as pessoas confiem em você. Mas o presente também não é seu... Entregue-o à pessoa mais criativa do grupo.
- 12- Ser criativo(a) é levar uma vida inventando, imaginando coisas. Para você, as horas são curtas, e os dias, pequenos demais! Seja criativo(a) para escolher a pessoa mais sincera do grupo e entregue o presente a ela.
- 13- Ser sincero(a) é ser fiel, é ser uma pessoa em quem se possa confiar; tomara que haja mais pessoas como você! Não fique com o presente, seja sincero(a) e entregue-o à pessoa mais simpática do grupo.

- 14- Nós admiramos você pela sua simpatia e, na sua simpatia, dê uma voltinha..., mas apenas para escolher uma pessoa que você considera solidária, e entregue este presente a ela.
- 15- Ser solidário(a) é fundamental nos dias de hoje! É de pessoas como você que o mundo precisa! Este presente também não é seu... Entregue-o à pessoa que você considera dedicada.
- 16- A dedicação é um ato de entrega, então, não vai ser difícil, entregue este presente a uma pessoa persistente.
- 17- Ser persistente é um ato de coragem frente aos obstáculos da vida, então tenha coragem e entregue este presente a uma pessoa tolerante.
- 18- Ser tolerante é ser paciente e aceitar certas falhas e erros das pessoas. Este presente não é seu; entregue-o à pessoa mais empolgada do grupo.
- 19- Ser empolgado(a) com as coisas é maravilhoso! Você contagia a todos com pequenos atos, mas não fique muito empolgado(a), pois este presente não é seu; entregue-o à pessoa mais gentil do grupo.
- 20- A gentileza é a maneira que o homem encontra de demonstrar todo o seu carinho e educação. Então, seja mais uma vez gentil e entregue este presente a uma pessoa do grupo que você considera equilibrada.
- 21- Equilíbrio é estabilidade mental e emocional. Requer moderação e prudência. Então, seja equilibrado(a) e entregue este presente à pessoa mais amorosa do grupo.
- 22- Amoroso(a) é quem tem ou sente amor. Aquele(a) que ama, que é bondoso(a), que tem em seu ser a semente do amor. Demonstre o seu amor e entregue este presente a uma pessoa que considera prudente.
- 23- Prudência é a qualidade de quem age com moderação, buscando evitar tudo o que causa dano. Evite danos e entregue este presente a uma pessoa justa.
- 24- Ser justo(a) é ter atitudes que buscam harmonia. Exercite este talento e entregue o presente a uma pessoa que considera competente.
- 25- Ser competente é possuir várias habilidades. Parabéns! Mas não se empolgue, entregue este presente a uma pessoa organizada.
- 26- A pessoa organizada faz tudo na hora certa. Sua prontidão o(a) ajudará a se organizar para entregar este presente a uma pessoa confiante.
- 27- A confiança é fundamental, pois nos orienta a atingir nossos ideais, mas você já está confiante demais. Este presente não lhe pertence; entregue-o à pessoa mais amiga do grupo.
- 28- Você foi eleito(a) a pessoa mais amiga do grupo. Parabéns! Ser amigo(a) é primordial, é reunir um pouco de todas as qualidades, é ter amor no coração. Este presente é para você. E você, como é amigo(a), irá reparti-lo com todos os amigos que estão compartilhando este momento especial.

11 PREVENÇÃO DO USO DE DROGAS



Objetivos pedagógicos:

DESENVOLVER O PODER DE ESCOLHA; PREVENIR O USO DE DROGAS E REFLETIR SOBRE ISSO.



Balada teen

OBJETIVOS: levar o jovem à reflexão sobre o uso de drogas e os aspectos sedutores envolvidos.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: aparelho de som, pratos, balas e música.

DESCRIÇÃO: os jovens entrarão na sala e participarão de uma balada. Os monitores oferecerão balas durante a balada. É provável que muitos jovens aceitem as balas sem pensar.

Palestra

OBJETIVO: informar sobre as consequências do uso de drogas para a saúde.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: data show e som.

DESCRIÇÃO: levar uma palestra preventiva sobre o uso de drogas. Antes de convidar o palestrante parceiro, verificar as informações sobre prevenção no link a seguir:

<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2017/07/1899157-mal-feita-prevencao-a-droga-pode-incentivar-o-consumo-diz-especialista.shtml>

Abrir para a discussão sobre os motivos do uso e as formas de prevenção, fazendo um link com a dinâmica anterior. O monitor poderá relacionar o tema com o projeto de vida dos jovens.



Rótulos

OBJETIVO: discutir sobre os dilemas da adolescência

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: fita-crepe e frases.

- Sou engraçado: ria.
- Sou tímido: ajude-me.
- Sou mentiroso: desconfie.
- Sou criativo: ouça-me.
- Sou pouco inteligente: ignore-me.
- Sou muito poderoso: seja arrogante comigo.
- Sou bravo: não me questione.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos de sete pessoas. Cada participante receberá um rótulo, que deverá ser afixado na testa com fita-crepe.

Rótulos:

- a) Sou engraçado: ria.
- b) Sou tímido: ajude-me.
- c) Sou mentiroso: desconfie.
- d) Sou criativo: ouça-me.
- e) Sou pouco inteligente: ignore-me.
- f) Sou muito poderoso: seja arrogante comigo.
- g) Sou bravo: não me questione.

O jovem não pode saber o que está escrito no papel afixado em sua testa.

O desafio será discutir soluções para o problema fornecido pelo monitor, reagindo aos colegas conforme a indicação dos rótulos afixados nos participantes.

Após 15 minutos, cada grupo compartilhará as soluções e como chegaram a elas.

PROBLEMA: Como podemos acabar com o preconceito e o *bullying* nas escolas?

Após as apresentações, estimular a discussão por meio de perguntas, ressaltando a importância da autoestima diante dos dilemas da adolescência para a tomada de decisão responsável. Sugestões:

- Como vocês se sentiram sendo rotulados?
- O tema conseguiu ser discutido com qualidade?
- Alguém se sentiu excluído? Conte a situação.
- Como podemos relacionar isso com o tema drogas?

Vídeo — *E aí, qual vai ser?*

OBJETIVO: refletir sobre as consequências do uso de drogas.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: curta-metragem *E aí, qual vai ser?*

DESCRIÇÃO: exibir as consequências do uso de qualquer tipo de droga.

Link do curta no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=EgnPRHqcTaM&feature=youtu.be>

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

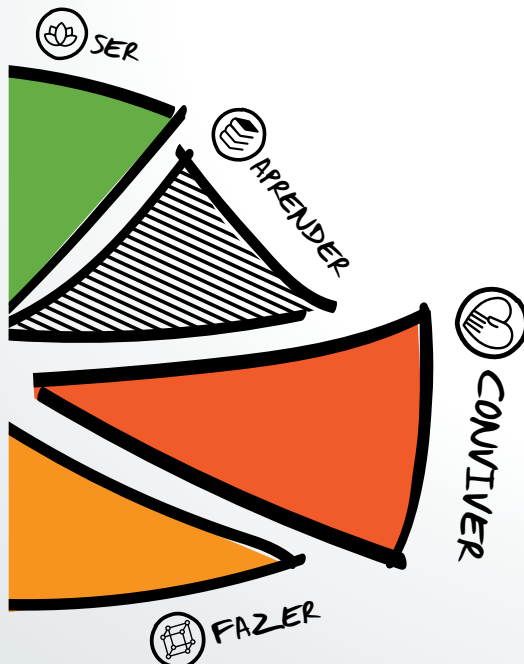
DESCRIÇÃO: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para três ou quatro voluntários falarem.

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).



Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR A COMUNICAÇÃO CORPORAL, FACIAL E ORAL (TÉCNICAS TEATRAIS) COMO FERRAMENTAS DE APRESENTAÇÃO EM PÚBLICO; O AUTOCONHECIMENTO; A CRIATIVIDADE; A DESINIBIÇÃO; A CONCENTRAÇÃO E A ATENÇÃO; O TRABALHO EM EQUIPE; O IMPROVISO; O "JOGO DE CINTURA" E A DISCIPLINA.



Dicas para o palco

OBJETIVOS: fornecer dicas de entonação de voz, como usar bem as pausas, intensidade de voz e articulação da boca na emissão de sons, colocação e postura no espaço de apresentação, concentração, expressão corporal e facial.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: arquivo *Slides Teatro* ([clique aqui](#) para acessá-lo), projetor e caixa de som.

DESCRIÇÃO: fornecer dicas sobre o assunto.

Acessar dicas no vídeo *Como falar bem: FALA - Entonação e Pausa* (https://www.youtube.com/watch?v=DgWL_WedNGg).

E no vídeo *Como falar bem: VOZ - Intensidade e Articulação* (https://www.youtube.com/watch?v=S_1EW1RtorI).



Aquecimento facial

OBJETIVOS: estimular o uso da expressão facial, a desinibição e a atenção.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: aparelho de som e músicas.

DESCRIÇÃO: ao som de uma música, pedir aos participantes que circulem pela sala. Ao seu comando, os jovens deverão expressar facialmente os sentimentos que estão sendo pedidos (exemplo: alegria, preocupação, tristeza, susto etc.). Depois, convidar voluntários para expressar alguns sentimentos e pedir aos demais na roda que adivinhem o sentimento que foi transmitido.

Parabéns sentimental

OBJETIVOS: desenvolver a expressão corporal; trabalhar a entonação e a interpretação.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos e entregar um sentimento a cada um: tristeza, raiva, medo, alegria etc. Em seguida, um grupo de cada vez cantará a música "Parabéns pra você" expressando o sentimento recebido. Ao final, todos juntos cantarão a música com o sentimento de alegria.

Na Academia Educar, costumamos cantar “Parabéns” em todas as oficinas em que há aniversariantes do dia ou da semana. O “Parabéns” final desta dinâmica pode ser aproveitado para homenagear os aniversariantes do dia; assim, deixe a expressão alegre para ser apresentada por último.

Diga pra mim!

OBJETIVOS: praticar a intensidade, as pausas e a entonação da voz, a interpretação, a expressão facial e a dicção.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: pedir aos integrantes que formem duplas e que cada dupla escolha uma frase qualquer. Após escolherem as frases, uma dupla de cada vez deve ir à frente. A dupla se aproximará no centro da sala e um de cada vez falará a frase escolhida, conforme comandos do facilitador, que dirá a interpretação que devem realizar (exemplo: falar a frase expressando medo, vergonha, felicidade, tristeza, interpretando as regiões do Brasil etc.). À medida que forem falando as diferentes interpretações da frase, devem afastar-se, dando um passo para trás, até chegarem ao limite de espaço da sala.

É importante trabalhar a entonação para que todos da sala ouçam a frase durante toda a dinâmica.

Exemplo:

Frase: Você é muito feliz.

“Você é muito feliz!” (expressando entusiasmo)
(afastam-se e mudam a entonação)

“Você é muito feliz?” (questionando)
(afastam-se e mudam a entonação)

“Você é muito feliz.” (expressando ironia)
(afastam-se e mudam a entonação)

“Você é muito feliz.” (expressando raiva)

Dinâmica do ritmo

OBJETIVOS: explorar a percepção dos diversos ritmos que podem ser adotados em uma apresentação ao público; exercitar o senso de observação e atenção, criatividade e interpretação.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: música calma, fita-crepe, vendas para os olhos, cabo de vassoura ou algum objeto que faça barulho mediano (ex.: baqueta ou ruído de caneta batendo na mesa).

DESCRIÇÃO: com a fita-crepe, demarcar no chão um espaço que representará um palco. Orientar os jovens a deitar-se de forma relaxada e com os olhos vendados. Pedir que cada pessoa crie um personagem para si, dando-lhe idade, nome, uma história de vida.

Eles deverão pensar em como é este personagem:

- Como é o andar dele?
- Como é o seu rosto?
- Como é o seu olhar?
- Ele trabalha?
- Tem algum problema de saúde?
- Alguma mania?
- Tem família?
- Tem amigos?
- Como ele se relaciona?
- De onde ele vem?
- Ele já sofreu muito na vida?

Pedir que visualizem este personagem andando na rua e achando um objeto. Pode ser qualquer coisa. Depois, que pensem de onde este personagem pode estar vindo e que o imaginem encontrando este objeto na rua e indo embora.

- Como ele vem?
- Desconfiado?
- Com medo de algo?
- Com segurança?
- Com tranquilidade?
- Como caminha pela rua?
- Como ele encontra o objeto que você imaginou na rua?
- Qual a sua reação?
- O que ele faz ao encontrá-lo?
- Qual é sua atitude ao ir embora?
- Ele caminha rápido?
- Devagar?
- Desconfiado?
- Chateado?
- Feliz?

Pedir que façam mais uma vez o exercício de visualizar a cena como se fosse um filme, com começo, meio e fim. Em seguida, sem falar, os jovens deverão formar duplas e interpretar a passagem de seu personagem pela rua imaginária (palco), desde a entrada em cena, passando pelo encontro do objeto imaginário, até a saída de cena, seguindo o ritmo das batidas do cabo de vassoura. Se forem batidas médias, ritmo médio. Se forem batidas rápidas, ritmo rápido, e assim por diante.

Teatro de improviso

OBJETIVOS: estimular a desinibição e o trabalho em equipe; desenvolver capacidade de improvisação e flexibilidade e o autoconhecimento.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: em grupos, os participantes receberão um tema (de preferência que faça parte do cotidiano, da atualidade ou do momento de leitura) e deverão preparar um roteiro e apresentar um teatro de improviso. Todos do grupo devem participar.

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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

INFORMAR SOBRE OS PERIGOS DAS REDES SOCIAIS; ESTIMULAR O AUTOCUIDADO E A PERCEPÇÃO DE MUNDO; DISCUTIR SOBRE O USO SAUDÁVEL DAS REDES SOCIAIS.



Filme *Confiar*

OBJETIVO: apresentar exemplos de perigos nas redes sociais.

TEMPO: 1 hora e 45 minutos.

RECURSOS: filme *Confiar*, data show, caixa de som, pipoca e suco.

DESCRIÇÃO: preparar a sala para que todos estejam confortáveis para assistir ao filme; incrementar servindo pipoca e suco.

Sinopse do filme: Will (Clive Owen) e Lynn (Catherine Keener) têm três filhos. Enquanto um está prestes a entrar para a faculdade, a filha do meio, Annie (Liana Liberato), começa a apresentar os sintomas comuns das adolescentes que querem parecer mais velhas e ser aceitas entre seus pares. Publicitário bem-sucedido e superenvolvido com a profissão, Will procura ter uma relação de confiança com os filhos, mas Annie inicia um relacionamento no computador com um jovem de 16 anos e dá continuidade pelo telefone. Sem que seus pais saibam, ela aceita o convite dele para um encontro, mas a surpresa que ela tem no primeiro momento é só o começo de um pesadelo que marcará para sempre a sua vida e a de sua família.



Roda do saber

OBJETIVOS: refletir sobre escolhas e suas consequências e sobre a importância do autocuidado.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: após assistir ao filme, em roda, promover uma discussão sobre redes sociais. Todos podem dizer o que pensam, sem restrições ou preconceitos.

A proposta é que um aprenda com a experiência do outro, para elaborar suas conclusões.

Sugestão de perguntas:

- O filme fez sentido para vocês?
- Quais são os tipos de perigos que encontramos nas redes sociais? Comentem, contem histórias.

- Vocês conversam com desconhecidos na internet? Contem um pouco mais sobre isso.
- Quais são os cuidados que devemos ter?
- Quais são as vantagens que a internet nos traz?
- Quanto tempo do seu dia você dedica às redes sociais?
- Quais são os ganhos e as perdas com essa dedicação?

Fechar a dinâmica com uma reflexão sobre a importância de estar atento aos riscos das redes sociais. A internet é uma ferramenta que contribui para o dia a dia, porém precisa ser utilizada de forma a evitar riscos. Para isso, é necessário ter autocuidado e responsabilidade.

Perfil rede social

OBJETIVO: refletir sobre a autoimagem.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: placas, *flip-chart*, revistas, tubos de cola, tesouras, canetas, vídeos do CQC e do *Fantástico*.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos para que elaborem um perfil de rede social no *flip-chart*, com todas as características, fotos, informações pessoais e frases que compartilhariam. Em seguida, eles deverão apresentar o perfil para o grupo, e os demais jovens vão dizer se o adicionariam ou não.

Ao final, promover uma reflexão sobre a vulnerabilidade nas redes sociais, ilustrando com os vídeos disponíveis nos *links* a seguir:

<http://www.youtube.com/watch?v=Uno4nZLKQPA>

<https://www.youtube.com/watch?v=525r3FKAwPU>

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 três ou quatro 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).

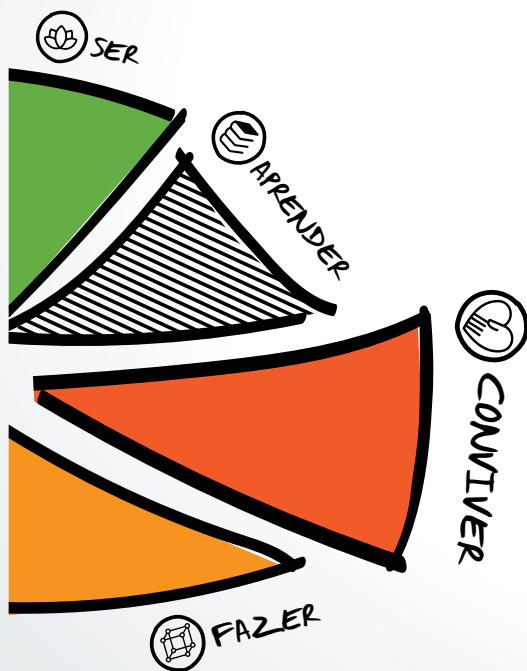


14 ENCERRAMENTO DO 1º SEMESTRE



Objetivo pedagógico:

ENCERRAR AS OFICINAS DO 1º SEMESTRE.



Contação de história

OBJETIVO: refletir sobre o desenvolvimento dos jovens durante o 1º semestre.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSO: história "Lição de voo" – Fundação Educar DPaschoal ([clique aqui](#) para acessá-la), vendas para os olhos e recursos da contação.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens sentados, em posição confortável, de olhos fechados, com as mãos sobre o colo em formato de "conchinha", para escutar a história "Lição de voo". À medida que a história for contada, os monitores devem fazer os efeitos (conforme texto anexo), para estimular a imaginação e a interação com a história.

Ao final, em roda, promover uma reflexão sobre a história e o semestre. Sugestão de perguntas:

- Com qual personagem da história você mais se identificou? Por qual motivo?
- Como podemos relacionar a história com a Academia Educar?
- Quais são os aprendizados que levamos dessa história para nossa vida?

Vídeo retrospectiva

OBJETIVO: lembrar alguns momentos do 1º semestre.

TEMPO: 3 minutos.

RECURSOS: vídeo, projetor e caixa de som.

DESCRIÇÃO: reproduzir um vídeo com os melhores momentos do 1º semestre.



Festa caipira

OBJETIVO: celebrar.

TEMPO: 1 hora e 30 minutos.

DESCRIÇÃO: encerrar o semestre com uma festa é muito divertido. Todos podem planejar juntos e curtir esse momento especial.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

DESCRIÇÃO: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre o semestre, perguntando aos jovens quais aprendizados marcaram até o momento. 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).



Veja a seguir o anexo da atividade:

- Contação de história



Lição de voo – Sandra Aymone

Betina estava chateada com seu pai. **Naquela manhã chuvosa (Barulho de chuva; borriar água nas mãos das pessoas)**, ela tinha demorado demais para sair da cama e ia acabar chegando atrasada na escola.

Pediu, então, a ele que escrevesse um bilhete para a professora, dando uma desculpa qualquer.

– Por favor, papai! – disse ela. – Se você não justificar o atraso, vou acabar tendo que esperar até a hora do recreio para entrar na sala!

Mas ele não quis. Disse:

– Tenho certeza de que você pode resolver esse problema sozinha. E, amanhã, tente levantar da cama na hora em que eu chamar...

Era sempre assim: quase toda vez que ela pedia ajuda para sair de alguma enrascada, seu pai dizia a mesma coisa...

Betina não teve outra saída. Um pouco envergonhada, contou à professora que tinha dormido demais. A professora ficou contente por ela ter dito a verdade:

– Parabéns, Betina. Estou orgulhosa por você contar a verdade! É importante aprender também com os erros.

Mesmo assim, Betina levou uma advertência, mas conseguiu pegar a aula quase desde o começo.

Os dias se passaram (tic-tac, tic-tac). Uma tarde de primavera (Cheiro de flor; essência floral não muito forte), Betina estava brincando (*Adoleta*) na pracinha que havia em frente a sua casa quando viu algo estranho se mexendo num galho (*passar pedaço de galho com folhas*) do pé de camélia. Quando olhou mais de perto, viu que era um casulo de borboleta (*Uau!!!*)

A menina já tinha aprendido na escola que esse bichinho nasce em forma de lagarta e, depois, passa por uma transformação chamada metamorfose. Para que isso aconteça, constrói um casulo e fica, durante algum tempo, “**dormindo**” (*música de ninar*) dentro dele. Quando ela sai do casulo, já está totalmente diferente: não é mais lagarta, e sim borboleta, com lindas asas coloridas!

Betina logo percebeu que aquela lagarta já tinha passado pela metamorfose e estava pronta para sair, pois o **casulo vibrava (barulho de celular vibrando)** e começava a se abrir.

Era a primeira vez que a menina **via aquilo (Nossa, que incrível!)** e ficou encantada por poder assistir de pertinho a uma verdadeira mágica da natureza: o nascimento de uma borboleta!

Como seria ela? Grandona ou miudinha? De que cores seriam suas asas? Ela voaria para longe ou ia preferir ficar voando por perto, no pé de camélia, sugando o néctar das flores tão branquinhas?

No entanto, os **minutos passavam (tic-tac, tic-tac)**, e nada! Parecia que a borboleta não ia conseguir sair... Betina viu que ela parava de se **esforçar (barulho de esforço sem sucesso)** várias vezes, parecendo muito cansada, e sentiu pena.

Dava a impressão de que o esforço era grande demais para um bichinho como aquele.

Então, a menina teve uma ideia: **“Já sei!”** correu para casa (**Correr**), abriu a mochila (**abrir um zíper**) da escola e dela tirou sua **tesourinha (abrir e fechar uma tesoura 2 vezes)**; voltou à pracinha e **cortou o casulo (cortar uma folha)**, abrindo-o de cima a baixo. De dentro dele saiu, **rastejando, um animal úmido, fraco e amarrotado (massa gelatinosa de brincar)**.

Ele não tinha força suficiente nem para abrir as asas! Tentou várias vezes, mas não conseguiu.

Acabou desistindo.

Por que a borboleta não voava, agora que estava livre?

Betina voltou para casa, decepcionada. **Ahhh! (voz da Betina)** Naquele noite, demorou a dormir. Por mais que pensasse, não conseguia entender o que poderia ter acontecido.

No dia seguinte, logo que chegou da escola, **correu (correr)** para a pracinha. No lugar onde havia deixado a borboletinha, não havia mais nada...

Mas, em outro **galho da camélia (passar o galho)**, um novo casulo começava a se abrir.

Betina ficou parada assistindo, sem se mover.

Parecia uma estátua! Não queria atrapalhar.

Demorou um bocado, mas a nova borboleta conseguiu sair e abriu **suas lindas asas (passar lenço)**, dizendo:

– **Ufa! Que calorão estava lá dentro! (abandar as pessoas)**

A menina abriu a boca, espantada, mas arriscou responder.

– Olá, borboletinha! Como você é linda! Acabei de ver seu nascimento... Desculpe se não ajudei, mas é que, ontem, tentei fazer isso com uma

irmãzinha sua. **Cortei o casulo com minha tesoura (Cortar papel)**, mas ela saiu tão fraquinha que acho que não resistiu...

A borboleta **bateu as asas, voou em torno do pé de camélia (lenço)** e depois pousou bem em frente a Betina.

Disse:

– Olá, menina! Na natureza, nada acontece por acaso! Por mais que seja difícil para nós, borboletas, abrimos nosso casulo, esse trabalho é necessário para que, aos poucos, possamos nos exercitar e nos tornar mais fortes. Veja o que eu fiz: só depois de ganhar essa força consegui sair, abrir minhas asas e voar! Ninguém poderia fazer isso por mim, senão eu ia acabar virando um bichinho fraco, incapaz de viver por conta própria...

Naquele momento, Betina lembrou e entendeu a frase que sempre ouvia do pai: **“Você pode resolver este problema sozinha” ... (voz do pai)**

A borboletinha **levantou voo e subiu (Lenço)**, subiu, até desaparecer...

Betina ficou ali, ainda, durante um tempo, pensando.

Depois, **correu (correr)** para casa e contou a seu pai tudo o que tinha acontecido.

– Papai, papai, você não sabe o que aconteceu...

Depois de ouvi-la, ele deu um grande sorriso e a abraçou.

– Que orgulho, minha filha!

E, no mesmo instante, **uma borboletinha entrou pela janela e ficou esvoaçando alegremente pela sala... (Lenço)**

E assim essa história acabou, chegou ao fim... (Cantar)



DIPLOMA AFETIVO

Certificamos que

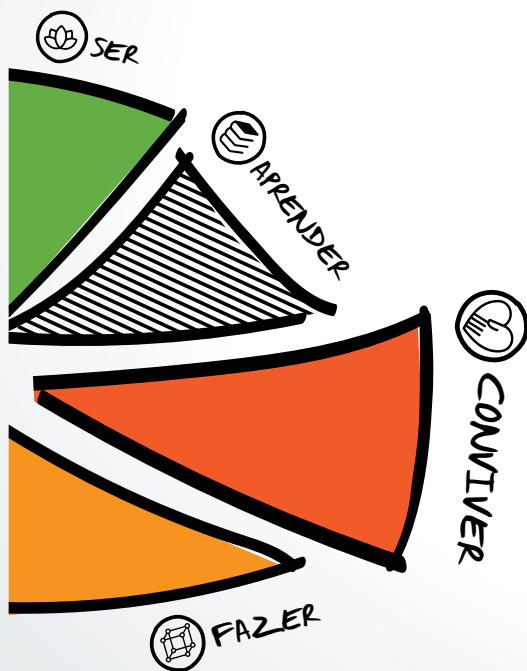
é uma pessoa nota 1000 e tem todas
essas qualidades!

15 BOAS-VINDAS E LIDERANÇA



Objetivos pedagógicos:

ENTENDER OS CONCEITOS DE LIDERANÇA E SUA IMPORTÂNCIA;
TRABALHAR A EMPATIA E
PRATICAR A COMUNICAÇÃO.



Abertura do dia

OBJETIVO: discutir o conceito de proatividade.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: cadernos, bolinhas de papéis, revistas etc.

DESCRIÇÃO: antes de abrir o dia, deixar a sala bagunçada com cadernos espalhados, cadeiras fora do lugar, alguns papéis no chão etc.

A ideia é perceber se os jovens terão iniciativa de arrumar.

Independentemente da reação dos jovens, continuar a oficina, abrindo o dia com uma roda para que algumas pessoas compartilhem as experiências das férias.

Após o compartilhamento das experiências, abordar o assunto da sala bagunçada, provocando uma discussão sobre proatividade.

Para ilustrar, assista ao vídeo disponível no [link](https://www.youtube.com/watch?v=HvrtECW95Sw) a seguir:

Fuga dos quadrados

OBJETIVOS: trabalhar a comunicação não verbal e o inter-relacionamento do grupo.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: folha de instruções impressa, fita-crepe, tapete, barbantes, vendas para os olhos e faixas para a boca.

DESCRIÇÃO: marcar no chão, com fita-crepe e barbante, três quadrados separados entre si por uma distância de mais de dois metros. Organizar os jovens em três equipes de, pelo menos, cinco participantes cada. O quadrado 1 deverá ter o tamanho suficiente para uma equipe; o quadrado 2, para duas equipes; e o quadrado 3, para três equipes, pois em determinado momento da dinâmica mais de uma equipe ocupará o mesmo quadrado. O tamanho poderá ser bem justo, para propor mais desafios. Organizar o grupo nas 3 equipes, pedindo que cada uma se posicione dentro de um dos quadrados.



Os papéis das equipes serão:

Equipe 1: cegos (com venda nos olhos)

Equipe 2: amarrados (pernas amarradas)

Equipe 3: mudos (com faixa na boca)

A folha com as instruções deverá ser entregue aos mudos, sem que ninguém saiba que somente estes a receberão, nem mesmo os próprios mudos. Para disfarçar a entrega das instruções, o monitor poderá entregar uma folha com alguma frase motivadora para as demais equipes. Os mudos terão como objetivo conduzir as outras duas equipes para o seu próprio quadrado. Após vender os cegos, o monitor colocará, ao lado do quadrado destes, um tapete, sem que eles percebam.

Instruções:

Vocês, mudos, estão no quadrado número 3; os cegos estão no quadrado número 1; e os amarrados, no quadrado número 2. A sua missão é, sem falar nada e no tempo estipulado, fazer com que os cegos e os amarrados estejam no seu quadrado. Eis as regras que vocês deverão seguir: esta folha não pode, jamais, sair do quadrado em que estão. A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo uma ponte com o tapete que está ao lado dos cegos. Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser pisando no tapete no momento da travessia de um quadrado para o outro. Só os cegos podem pegar e manipular o tapete. Os amarrados só podem atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego, que servirá de apoio para que um amarrado possa pular. Tanto os cegos quanto os amarrados só podem passar para o quadrado dos mudos quando todos os outros já estiverem no quadrado dos amarrados. A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima, o monitor falará “quebra de protocolo”, e a pessoa terá que voltar para onde

estava, sendo que o grupo perderá um minuto no tempo total para chegar ao objetivo final da dinâmica.

Vocês têm 30 minutos para completar o desafio.

Após a dinâmica, em roda, conversar sobre os aprendizados. O monitor deverá estimular com perguntas:

- *Quais foram as maiores dificuldades da dinâmica?*
- *Quais foram as estratégias usadas?*
- *Vocês identificaram lideranças?*
- *Quais são as características de um líder?*
- *Quais as diferenças entre um líder e um chefe?*
- *Quais foram os maiores aprendizados?*

Mesa do líder

OBJETIVO: discutir o que é liderança.

TEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: uma mesa com quatro cadeiras.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em equipes de quatro pessoas. Cada grupo escolherá seu líder, que deverá promover uma discussão sobre os assuntos indicados pelos monitores.

O papel do líder é mobilizar o grupo para discutir o assunto durante cinco minutos, estimulando todos a participar ativamente.

Para os demais participantes:

- a pessoa que estiver à frente do líder deve imitá-lo em todas as suas ações;
- a pessoa que estiver à direita do líder deve chamar a sua atenção, conversando muito com ele;
- a pessoa à esquerda do líder deve levantar da mesa se achar que o líder não está lhe dando atenção.

O líder perde se a pessoa da esquerda se levantar.

Após cinco minutos de discussão, um novo jovem será escolhido para liderar, e assim sucessivamente, até que todos tenham experimentado o papel de líder.

Sugestão de assuntos:

- *Festa de 15 anos ou uma viagem de presente?*
- *Estilos musicais, qual o melhor?*
- *Qual o tempo certo para começar a namorar?*
- *Amizades influenciam nossas atitudes?*

Fechar a dinâmica explorando a importância do líder para mobilizar, engajar e valorizar o que as pessoas têm de melhor.

Tipos de liderança

OBJETIVO: refletir sobre os tipos de liderança.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: textos anexos ([clique aqui](#)).

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em quatro grupos; cada grupo receberá um texto sobre um tipo de liderança. Depois de ler e discutir sobre o texto, os grupos deverão apresentar um teatro sobre o tipo de liderança que receberam. Se necessário, deverão explicar as características de tal liderança.

- Liderança autocrática
- Liderança democrática
- Liderança liberal
- Liderança coaching

REFERÊNCIA:

<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/tres-estilos-de-lideranca-e-os-impactos-junto-aos-colaboradores,1cdea5d3902e2410VgnVCM-100000b272010aRCRD>

Após as apresentações, promover uma discussão sobre os tipos de liderança que exercem.

Dinâmica do espelho

OBJETIVOS: observar os espaços através de novas perspectivas; ampliar a visão de mundo.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: espelhos (aproximadamente 20cm x 20 cm).

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em duplas e entregar um espelho a cada uma. Um dos jovens da dupla será o guia, e o outro, o guiado.

O papel do guia é conduzir o parceiro para um *tour* em segurança. Além de seguir os comandos, o guiado deverá colocar o espelho abaixo da ponta do nariz e olhar sempre para ele. Após cinco minutos, eles devem trocar os papéis.

Ao final, promover uma discussão sobre a experiência, a importância de ampliar a visão de mundo, relacionando com os aprendizados sobre liderança.

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 três ou quatro 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).



Veja a seguir o anexo da atividade:

- Tipos de liderança



Tipos de liderança

Vamos ver quais as influências de três estilos diferentes de liderança – a **autocrática**, a **liberal** e a **democrática** – nos resultados de desempenho e no comportamento das pessoas.

Liderança autocrática

Na liderança autocrática, o líder centraliza totalmente a autoridade e as decisões, e os subordinados não têm nenhuma liberdade de escolha. A liderança autocrática enfatiza somente o líder.

O líder autocrático é:

- dominador;
- emite ordens e espera obediência plena e cega dos subordinados;
- é temido pelo grupo, que só trabalha quando ele está presente.

Os grupos submetidos à liderança autocrática apresentaram o maior volume de trabalho produzido, com evidentes sinais de tensão, frustração e agressividade.

Na liderança autocrática, o líder centraliza o poder e mantém o controle de tudo e de todos em suas mãos.

Tipos de liderança

Vamos ver quais as influências de três estilos diferentes de liderança – a **autocrática**, a **liberal** e a **democrática** – nos resultados de desempenho e no comportamento das pessoas.

Liderança liberal

Neste modelo de liderança, o líder permite total liberdade para a tomada de decisões individuais ou em grupo, participando delas apenas quando solicitado. A liderança liberal enfatiza somente o grupo.

O comportamento do líder é evasivo e sem firmeza.

Os grupos submetidos à liderança liberal não se saíram bem quanto à quantidade nem quanto à qualidade do trabalho. E ainda apresentaram:

- fortes sinais de individualismo;
- desagração;
- insatisfação;
- agressividade;
- pouco respeito ao líder, que é ignorado pelo grupo.

Tipos de liderança

Vamos ver quais as influências de três estilos diferentes de liderança – a **autocrática**, a **liberal** e a **democrática** – nos resultados de desempenho e no comportamento das pessoas.

Liderança democrática

Na liderança democrática, o líder:

- interage bem com a equipe e com os indivíduos;
- encoraja a participação das pessoas;
- preocupa-se igualmente com o trabalho e com o grupo.

O líder atua como um facilitador para orientar o grupo, ajudando-o na definição dos problemas e nas soluções, coordenando atividades e sugerindo ideias.

Os grupos submetidos à liderança democrática apresentaram boa quantidade e melhor qualidade de trabalho, acompanhadas de um clima de satisfação, integração, responsabilidade e comprometimento das pessoas.

Na liderança democrática, o líder trabalha e toma decisões em conjunto com os subordinados, ouvindo, orientando e impulsionando os membros do grupo.

Fonte:

<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/tres-estilos-de-lideranca-e-os-impactos-junto-aos-colaboradores,1cdea5d3902e2410VgnVCM100000b272010aRCRD>

Objetivos pedagógicos:

DISCUTIR HABILIDADES DO PROTAGONISTA JUVENIL, RELACIONANDO-AS COM A JORNADA DO HERÓI.



Palestra *A jornada do herói*

OBJETIVOS: apresentar os passos da jornada do herói; discutir habilidades importantes para um protagonista juvenil.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: notebook, data show, caixa de som e link do vídeo: <https://youtu.be/Stdko2NIUNI>.

DESCRIÇÃO: exibir o vídeo *O que faz um herói?* - Matthew Winkler e, em seguida, iniciar a palestra, abordando os conteúdos apresentados por Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces* (São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997).

Sugestão de roteiro interativo:

- Apresentação do vídeo: *O que faz um herói?* - Matthew Winkler
- Discussão sobre o significado de herói. Disponível em: <https://www.significados.com.br/heroi/> Um herói possui atributos importantes para superar desafios de forma excepcional. Ele é sempre protagonista.
- Temos atributos dos heróis? Quais?
- Como ser um herói nos desafios da vida?
- Estágios da jornada do herói. Disponível em: <https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>

Relacionar os estágios com situações do dia a dia.



Faz sentido?

OBJETIVO: relacionar os conceitos aprendidos com o dia a dia.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: papel sulfite ou cartolina, canetas e lápis de cor.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos para analisar uma situação real escolhida por eles (pode ser um projeto-desafio, por exemplo) e escrever ou desenhar cada etapa desse desafio de acordo com a jornada do herói. Em cada etapa, eles devem identificar as habilidades necessárias para passar de fase.

Os grupos deverão apresentar o resultado da construção coletiva.

Qual é o seu sonho?

OBJETIVO: estimular o autoconhecimento.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e canetas.

DESCRIÇÃO: cada jovem deverá escrever um sonho de curto prazo e identificar:

- Em qual etapa da jornada do herói está?
- Quais habilidades são importantes para conquistar o sonho?
- Quais são as habilidades que ainda precisa desenvolver?
- Qual é o plano para alcançar tal desenvolvimento?

Caso queiram, alguns jovens podem compartilhar a resposta.

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 três ou quatro 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).



17 ESTUDAR E EMPREENDER



Objetivos pedagógicos:

REFLETIR SOBRE A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO PARA O CRESCIMENTO PROFISSIONAL E DESPERTAR PARA O TEMA EMPREENDEDORISMO COMO ITEM FUNDAMENTAL PARA A SATISFAÇÃO PESSOAL E A VIDA PROFISSIONAL.



Debate: importância dos estudos para o projeto de vida

OBJETIVO: refletir sobre a importância dos estudos para o projeto de vida.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: organizar os jovens em dois grupos para debater a seguinte situação:

Marcos tem 15 anos, estuda numa escola pública perto de sua residência e desde cedo é apaixonado pela área da gastronomia. Nesse momento está vivendo uma grande dúvida e precisa tomar uma decisão: conseguiu uma vaga na melhor escola da cidade para estudar em período integral, cursando o ensino médio e técnico em gastronomia. A outra opção é realizar seu sonho, sendo sócio de um amigo num food truck, trabalhando das 10h às 22h, sem tempo para continuar os estudos.

As duas propostas são tentadoras. O que fazer?

Um dos grupos deve defender a permanência na escola, e o outro, defender a desistência da escola para ser sócio no food truck.



Abertura: estudar

OBJETIVO: introduzir o tema estudar.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: promover uma conversa sobre a importância da educação para a vida, por meio de perguntas:

- Quem de vocês gosta de estudar?
- O que é estudar?
- Estudar é importante? Por quê?

Orçamento

OBJETIVOS: despertar o interesse pela educação financeira e mostrar a importância do planejamento.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: tabela de orçamento ([clique aqui](#) para acessá-la), caneta, lista de salários, classificados de imóveis, veículos e empregos.

DESCRIÇÃO: na oficina anterior, pedir aos participantes que façam uma lista das profissões em que desejem seguir carreira no futuro. Com esta lista em mãos, o monitor deve pesquisar os salários médios que essas profissões oferecem.

Antes de começar a dinâmica, disponibilizar na parede ou no mural a lista de salários e os classificados de empregos, de imóveis e de veículos.

Individualmente, os jovens deverão preencher a tabela de orçamento, imaginando a seguinte situação:

Você é formado na profissão dos seus sonhos, estudou muito para isso e já está na hora de morar sozinho ou com a família que começou a construir (esposa, marido, filhos etc.). Por isso, é necessário planejar seu orçamento.

Os classificados e a lista de salários servirão de apoio. Caso não tenham escolhido a profissão, eles podem usar como referência o salário de um dos empregos encontrados nos classificados.

Ao longo da atividade, é esperado que os integrantes percebam que precisam realmente estudar para alcançar seus sonhos profissionais e pessoais.

O monitor deve encerrar a dinâmica reforçando que os estudos abrem portas para as escolhas e para as oportunidades. Independentemente de nosso projeto de vida, temos que conhecer nossa área de atuação.

Estimulá-los também a pensar sobre a importância de olhar para o futuro, decidir aonde querem chegar e pesquisar os caminhos que possam levar a isso. Ressaltar que cada um deve escolher de acordo com o resultado que espera alcançar. Por exemplo, se quer ser médico, precisa prestar vestibular, estudar cinco anos, fazer mais alguns anos de residência e, aí sim, estará preparado para atuar na medicina. Se escolher ser empresário, precisará conhecer e trabalhar outras competências e habilidades, diferentes daquelas do médico. Se quiser ser artesão, precisa desenvolver as habilidades necessárias. E assim por diante.

DICA: pesquisar salários no site: <https://www.trabalhabrasil.com.br/media-salarial>.

Empreendedorismo

OBJETIVO: discutir o tema empreendedorismo.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em roda para discutir os conceitos de empreendedorismo.

Sugestão de perguntas para estimular a conversa:

- O que é empreendedorismo?
- Quais são as vantagens de ter um perfil empreendedor?
- Quais são as principais habilidades de um empreendedor?

Criando objetos

OBJETIVO: desenvolver o empreendedorismo.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: jornal, papel, cola, barbante, tesoura, peças de montar fácil (lego, por exemplo), papelão, canetas hidrográficas, lápis de cor e canetões.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos e distribuir diferentes materiais para que criem um objeto inovador e funcional. O produto deve ser apresentado por uma propaganda pensada pelo grupo.

Assistir às apresentações e escolher o melhor produto.

Os critérios de avaliação serão: criatividade, funcionalidade, inovação e apresentação do comercial.

Os grupos escolhidos ganharão um brinde.

Gincana Kaaabum

OBJETIVOS: integrar; trabalhar em equipe; desenvolver a organização; planejar antes de executar; aprender com os erros.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: conjuntos de letras do alfabeto impressas (1 letra por folha), cordões para poder “vestir” a letra no corpo, brindes.

DESCRIÇÃO: para iniciar a gincana, organizar os jovens em equipes e entregar um conjunto de letras do alfabeto a cada uma delas. O monitor é responsável por dizer Kaaabum quando terminar o tempo.

O jogo é composto de duas provas:

Prova 1 – Formar palavras com base em um tema específico. As regras são: tempo de duração de 30 segundos; as letras não podem se repetir dentro de cada palavra; os participantes devem colocar a letra pendurada no pescoço.

Seguir a orientação para cada tema.

Sugestão de temas: chocolate; personagem de desenho; nome de alguém que está presente.

Sugestão de orientações:

Palavra que comece com a letra R.

Palavra que tenha a letra O.

Palavra que termine com a letra L.

Prova 2 – Os jovens devem criar uma frase. Para essa prova, os participantes terão um tempo maior para se planejar e, em seguida, apresentar as frases. As regras dessa prova são: as letras podem se repetir nas palavras; os participantes ficam livres na maneira de apresentar e podem pendurar no pescoço mais de uma letra; o tempo de apresentação não deve passar de um minuto.

Ao final da dinâmica, expor os seguintes aprendizados:

- Pensar é parte fundamental do processo.
- Estratégia ganha o jogo.
- Corrigir as falhas é importante antes dos próximos passos.
- Testar é importante.
- Refletir antes de agir sobre as regras do jogo.
- Dividir as tarefas para ter mais foco e resultado.
- Checar a concorrência.

Vídeo

OBJETIVO: estimular a motivação.

TEMPO: 6 minutos.

RECURSOS: notebook, projetos, caixa de som e o vídeo *Pessoas não escolhem sonhos. Sonhos escolhem pessoas* (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WHvDv7ythME>).

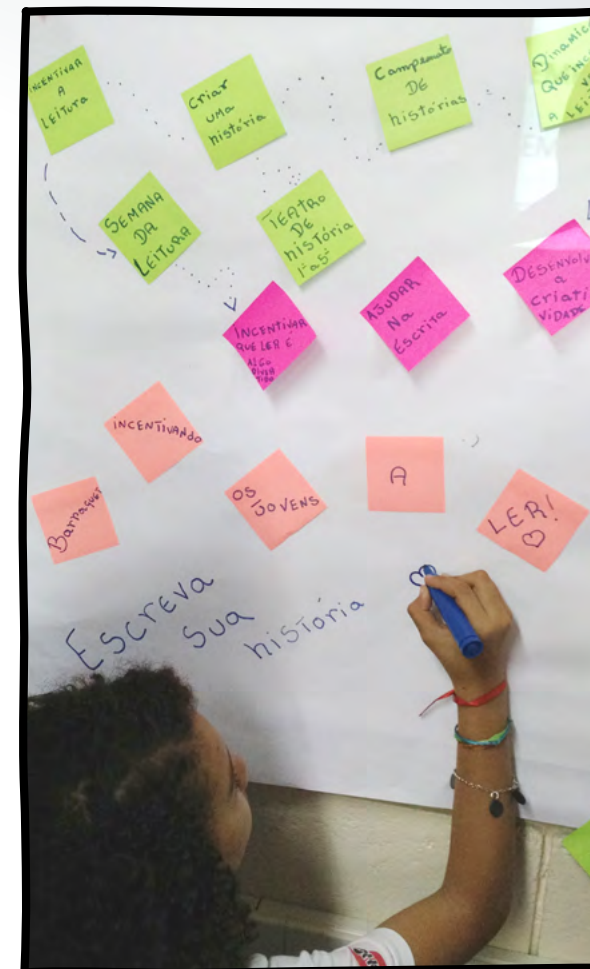
DESCRIÇÃO: exibir o vídeo para estimular a motivação e a determinação nos projetos pessoais.

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 marcaram o dia. Abrir espaço para três ou quatro 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).



Veja a seguir o anexo da atividade:

- Orçamento



Orçamento	
Receitas	
Salário bruto (valor sem descontos)	R\$ _____
Desconto (8% do salário bruto)	R\$ _____
Salário líquido (salário bruto subtraindo o desconto)	R\$ _____
Poupança	R\$ _____
Total da receita	R\$ _____
Gastos mensais	
Moradia	
Aluguel ou prestação do imóvel	R\$ _____
Gás	R\$ _____
Luz	R\$ _____
Água	R\$ _____
Telefone	R\$ _____
TV a cabo	R\$ _____
Outros	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Transporte	
Parcela mensal carro/moto	R\$ _____
Licenciamento	R\$ _____
Combustível	R\$ _____
Seguro	R\$ _____
Manutenção	R\$ _____
Gastos com transporte público (ônibus/metrô/trem)	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Alimentação	
Compra do mês	R\$ _____
Refeições fora de casa	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Lazer	
Cinema	R\$ _____
Saída com os amigos	R\$ _____
Parques	R\$ _____
Outros	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Vestuário/acessórios	
Calçados	R\$ _____
Camisetas / blusas	R\$ _____
Calças	R\$ _____
Saias	R\$ _____
Roupa íntima	R\$ _____
Meias	R\$ _____
Acessórios	R\$ _____
Maquiagem	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Produtos de higiene pessoal e limpeza	
Pasta de dente	R\$ _____
Desodorante	R\$ _____
Papel higiênico	R\$ _____
Detergente	R\$ _____
Desinfetante	R\$ _____
Sabão	R\$ _____
Subtotal	R\$ _____
Total dos gastos	R\$ _____

18 CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO



Objetivos pedagógicos:

EXERCITAR A CRIATIVIDADE E A CAPACIDADE DE INOVAR E DE PENSAR.



Dinâmica dos objetos

OBJETIVOS: exercitar a criatividade e o “jogo de cintura”.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: bolinha, slides de objetos ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em círculo e reproduzir slides de objetos. Esse objeto será representado por uma bolinha, que passará de mão em mão. Cada um que receber a bolinha terá que dar uma utilidade inovadora para o objeto, sem ficar pensando muito. O monitor trocará o slide (objeto) a cada 10 ou 12 pessoas.

Por exemplo:

Objeto: caneta.

Utilidade:

Jovem 1: prender o cabelo.

Jovem 2: coçar-se.

Jovem 3: servir de régua.

Jovem 4: retirar a carga e usar como canudo.



Abertura

OBJETIVO: explicar o conceito de criatividade.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em roda e perguntar o que é criatividade. Após o alinhamento do conceito, promover uma discussão com as seguintes perguntas:

- A criatividade é uma habilidade?
- Ser criativo é importante?
- Podemos desenvolver a criatividade? Como?

Para saber mais sobre o tema: <https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/psicologia/criatividade.htm>

Empresa de pipas

OBJETIVOS: desenvolver o trabalho em equipe, a criatividade, a gestão do tempo e a comunicação.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: varetas, folha de seda, linha de pipa, tesoura, cola e sacolas plásticas.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em equipes; cada uma receberá um *voucher* no valor de R\$ 50,00. Com esse valor, poderão comprar os materiais para fabricar as pipas.

Os materiais serão comprados na “vendinha” do monitor. Os grupos escolherão as cores, quantidades e materiais. Nenhuma dica será fornecida.

A proposta é que construam as pipas e apresentem o produto, com o objetivo de vender para a banca de investidores (formada pelos monitores ou convidados).

O grupo deve apresentar um produto criativo, com qualidade, que funcione e seja viável para investimento, para que os investidores obtenham lucros.

Tempo aproximado para a compra: 3 minutos.

Tempo aproximado para a fabricação das pipas: 25 minutos.

Tempo aproximado para a apresentação do produto: 1 minuto para a venda e 15 minutos para a demonstração.

A apresentação será realizada em duas etapas:

1. O grupo deverá fazer uma apresentação para vender o produto para os investidores (monitores), inclusive com o preço.
2. Apresentação do uso da pipa, empinando-a para mostrar sua eficiência.

Os investidores levarão em consideração:

1. Criatividade da pipa.
2. Qualidade do produto (acabamento).
3. Comunicação durante a apresentação.
4. Apresentação do uso da pipa.
5. As vantagens e desvantagens de investir no produto.

A banca de investidores deverá escolher uma pipa para investir. O grupo vencedor ganhará um brinde ou um certificado.

Para fechar a dinâmica, promover uma reflexão sobre os aprendizados:

- *Quais foram os maiores aprendizados?*
- *Quais foram as maiores dificuldades?*
- *O que é empreendedorismo?*
- *Quais são as habilidades de um empreendedor?*
- *Podemos empreender apenas abrindo uma empresa ou criando um produto?*
- *Vocês já realizaram algum projeto empreendedor?*

Eu, empreendedor

OBJETIVOS: estimular a reflexão sobre criatividade, autonomia e projeto de vida.

TEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: papel e caneta.

DESCRIÇÃO: os jovens deverão escrever cinco projetos que já começaram durante a vida (exemplos: festa de 15 anos; um projeto de emagrecimento; projetos na escola, na comunidade, etc.). Em seguida, colocar uma bolinha ao lado dos projetos que conseguiram finalizar.

Em pequenos grupos, deverão compartilhar suas respostas com os amigos e, em seguida, discutir quais são as atitudes necessárias para conseguir finalizar projetos.

Depois disso, os grupos vão compartilhar com todos os participantes as atitudes que elencaram, e cada um vai dizer um projeto pessoal que deseja empreender.

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 três ou quatro 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).

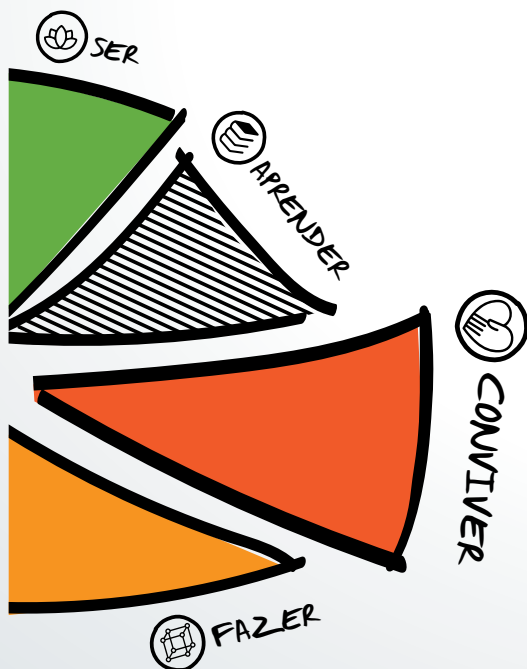


19 MARKETING PESSOAL



Objetivos pedagógicos:

DESENVOLVER A PERCEPÇÃO DA AUTOIMAGEM, AGREGANDO VALOR A SI MESMO COM BASE EM PRINCÍPIOS, RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E INOVAÇÃO; TRABALHAR A PROMOÇÃO DA PRÓPRIA IMAGEM DE FORMA DIFERENCIADA E POSITIVA.



Confeção do “crachá de visita”

OBJETIVOS: trabalhar o marketing pessoal, cartão de visita e personalidade.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: canetas hidrográficas, cartolina e barbante.

DESCRIÇÃO: distribuir canetas hidrográficas, cartolina e barbante aos jovens para confeccionarem seus respectivos crachás, escrevendo o nome e, abaixo dele, uma característica sua que considerem marcante.

A ideia é que, no final do dia, após conhecer o conceito de marketing pessoal na oficina, o grupo reflita se mudaria alguma coisa em seu “crachá de visita”. Reservar tempo para que tenham a oportunidade de desenvolver um novo modelo.

Marketing pessoal e comunicação

OBJETIVOS: conceituar e fornecer dicas sobre marketing pessoal e comunicação.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: arquivo Slides - marketing pessoal ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: fornecer dicas de marketing pessoal, por meio dos slides, juntamente com dinâmicas. Para não ficar muito maçante, organizar a oficina por partes.



Slides 1 a 13 – Marketing pessoal: Apesar de ser voltado para a construção de uma imagem positiva, o marketing pessoal não significa mostrar aquilo que você não é. Pelo contrário! O importante é ser, fazer e dizer, pensando em atribuir valor à sua imagem.

Slides 14 a 26 – Comunicação: reforçar as dicas de comunicação.

Qual é a marca?

OBJETIVO: mostrar o quanto uma marca pode ser fixada por meio de seu marketing.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: 2 notebooks, planilhas *Jogo dos logos* e *Jogo dos logos resolvido*. ([clique aqui](#) para acessá-los).

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em duas equipes; eles terão 30 minutos para responder quais nomes de marcas correspondem aos respectivos logotipos, apresentados na planilha *Jogo dos logos*.

A equipe que terminar com mais pontos será a vencedora.

Para fechar a dinâmica, relacionar a marca de um produto – que é analisada através da imagem construída no mercado, com a marca pessoal.

Obs.: o “gabarito completo” está na planilha *Jogo dos logos resolvido* ([clique aqui](#) para vê-la).

Dinâmica “Merchant”

OBJETIVOS: trabalhar a criatividade, a argumentação, a flexibilidade e a capacidade de improviso, comunicação e expressão.

TEMPO: 35 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: chamar dois voluntários, que deverão se posicionar à frente do grupo e, com um tema sugerido pela plateia (por exemplo: dois amigos no cinema) desenvolver uma cena. No decorrer da cena, o monitor dirá: “merchant”, e a dupla deverá fazer, naquele momento, uma propaganda com a última palavra dita, agregando valor à “palavra-produto/serviço”. Ao comando do monitor “voltou”, outra dupla vai à frente.

Cuide bem de seus clientes!

(SLIDE 21 – PREOCUPE-SE)

OBJETIVOS: refletir com os jovens sobre a importância que devemos dar a nossos clientes, sabendo identificá-los. Isso também é parte do marketing pessoal.

TEMPO: 5 minutos.

RECURSOS: vídeo *Cuide bem de seus clientes!*. Disponível no link: <https://youtu.be/m6lBEMQGNNc>. Acesso em: 25 fev. 2019.

DESCRIÇÃO: exibir o vídeo que aborda a preocupação com o cliente.

Após assistir ao vídeo, ressaltar a importância da percepção das necessidades do outro; fazer uma relação do exemplo do vídeo com os cuidados com os projetos e pessoas com que os jovens estão envolvidos (exemplos: outros jovens, educadores, gestão escolar, comunidade, família etc.).

Boa jogada! – Case Twix

(APÓS SLIDE 23)

OBJETIVO: Refletir sobre a boa jogada de marketing do Twix.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: vídeo *Boa jogada do Twix* ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: exibir os vídeos e relacioná-los com o marketing pessoal.

Péssima jogada! – Case Twix

(APÓS SLIDE 25 - DICAS)

OBJETIVO: compreender como um marketing negativo causa um grande efeito na empresa.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: vídeo *Chuva de Twix na Paulista* (SP) ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: exibir o vídeo do Twix, para que possa ser feita uma reflexão sobre a jogada de marketing usada pela empresa e quanto isso influenciou na imagem do produto. Fazer relação com o marketing pessoal negativo.

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 três ou quatro voluntários falarem.

Perguntar se alguém mudaria a característica que escreveu no crachá. Caso respondam que sim, perguntar o motivo. Costumamos finalizar a oficina 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).

Veja a seguir o anexo da atividade:

- Qual é a marca?



Jogo dos Logos

O objetivo do jogo é descobrir a qual marca correspondente ao logotipo apresentado. São 99 logotipos para você se divertir e passar o tempo.

Na maioria das vezes, se uma marca for como, por exemplo, "Rede Globo", você pode escrever somente "Globo" como resposta. Procurem também utilizar a grafia correta da marca, com acentos, "ç" e "~", para evitar erros. Obs.: Só o campo resposta está acessível. Se você tentar digitar alguma coisa em outro campo, aparecerá uma mensagem de proteção.

A terceira planilha (na barra abaixo você pode transitar pelas planilhas) mostra seus acertos e sua pontuação para você poder acompanhar seu desempenho.

[COMEÇAR!](#)

[clique aqui](#) para acessar o arquivo

Objetivos pedagógicos:

EMPODERAR; MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DO JOVEM NA HISTÓRIA; ESTIMULAR A PARTICIPAÇÃO E A EXPRESSÃO.



Gerações

OBJETIVO: perceber o quanto os jovens podem provocar mudanças na sociedade.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: vídeo *We all want to be young* (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DkNKL1ddfKo>), notebook, data show e caixa de som.

DESCRIÇÃO: exibir o vídeo *We all want to be young* e promover uma discussão sobre as gerações, ressaltando a participação e as mudanças que os jovens geraram na sociedade.

Quem é quem?

OBJETIVO: conhecer ou relembrar movimentos juvenis que influenciaram a história do mundo.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: fotos de movimentos ou atuações dos jovens, como os *hippies*, o movimento estudantil, os caras-pintadas e a Tropicália; textos explicativos sobre as respectivas fotos.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos; cada um receberá a foto de um movimento juvenil.

O grupo terá 15 minutos para observar e discutir a que se refere aquela foto. Depois, apresentará suas conclusões aos demais participantes.

Após as apresentações, entregar os textos das respectivas fotos aos grupos, para que analisem e comparem o que apresentaram com o seu real significado.

A partir daí, cada grupo deverá montar uma nova apresentação para falar sobre o movimento jovem. Pode ser uma apresentação expositiva, uma peça de teatro ou uma música. Vale usar a criatividade!

Para fechar a dinâmica, é importante levá-los a refletir sobre o papel do jovem na sociedade, pensando em exemplos atuais, como o dos jovens da rede pública do estado de São Paulo, que ocuparam as escolas contra a reorganização escolar.



Sugestão de textos:

<https://www.infoescola.com/cultura/hippies/>

<https://www.infoescola.com/historia-do-brasil/fora-collor>

<https://www.infoescola.com/historia-do-brasil/a-une-na-ditadura-militar/>

www.infoescola.com/movimentos-culturais/tropicalia-tropicalismo/

Expressões juvenis

OBJETIVOS: analisar a forma de expressão que os jovens utilizaram em determinado momento da história e o que ela representa para a atualidade.

TEMPO: 60 minutos.

RECURSOS: música e letra de “Pra não dizer que não falei das flores”, de Geraldo Vandré, e “Cálice”, de Chico Buarque, em texto impresso.

DESCRIÇÃO: reproduzir as músicas “Pra não dizer que não falei das flores” (Geraldo Vandré) e “Cálice” (Chico Buarque), que refletem atitudes e acontecimentos ocorridos durante a ditadura militar. Cada jovem receberá uma folha, contendo as letras das músicas para acompanhar.

Após ouvirem as músicas, promover uma discussão sobre o tema.

Sugestão de perguntas:

- Qual foi a importância dos jovens para a época?
- O que eles reivindicavam?
- Por que não podiam se expressar livremente?
- Qual é o papel dos jovens de hoje?

Organizar os jovens em dois grupos, um para cada música apresentada, para aprofundar a interpretação das letras e construir uma expressão corporal.

Caso seja necessário, falar sobre a ditadura militar (pode ser que algum jovem não tenha aprendido ainda).

Um pouco mais sobre a música:

Pra não dizer que não falei das flores

Geraldo Vandré compôs a música “Pra não dizer que não falei das flores” em 1968, no auge da ditadura militar brasileira. A repercussão foi tão grande que o levou à prisão e tortura, tornando o autor e a canção um dentre muitos símbolos da repressão sofrida pelos jovens na época.

Vandré conseguiu expressar o que sua geração sentia, retratando a angústia da população perante o regime de opressão e instabilidade econômica, política e social.

“Caminhando e cantando” é um apelo nacional de mudança. O trecho tenta despertar todos para que clamem por seus direitos, prega a igualdade e estimula a ação rápida.

O refrão da música: “Vem, vamos embora que esperar não é saber, quem sabe faz a hora não espera acontecer”, ficou conhecido como o hino daqueles que se opunham à ditadura e foi, como a música, censurado pelo governo.

A canção fala também de união, igualdade, integração e aborda os problemas sociais da época, como a pobreza, a reforma agrária, o significado dos quartéis (onde os presos eram torturados e mortos), a inutilidade das guerras, conclamando todos para uma ação conjunta de mudanças, sem demora.

Na terceira estrofe, Vandré cita a fome no campo, algo que ainda podemos ver com intensidade hoje em dia, mais de 40 anos depois.

Vandré acreditava que a luta contra a ditadura deveria ser pacífica, por meio de protestos e do diálogo, como é dito no trecho: “[...] E acreditam nas flores, vencendo o canhão...”. Entretanto, os militares não compartilhavam de tal visão, sendo mais adeptos do uso da força para conter a oposição.

É feita uma constatação de que a vida dos soldados do Exército não passa de uma trajetória de subordinação incondicional.

Cálice

Considerando a música “Cálice”, composta por Chico Buarque e Gilberto Gil e interpretada por Milton Nascimento, em um contexto histórico, logo percebemos que a criação da música entra em conflito direto com o governo do período, que era a ditadura.

Esse período foi marcado pela censura, que só permitia a divulgação na íntegra das músicas caso elas fossem elogiosas ao governo ou não tivessem algo que fosse considerado impróprio pelo órgão censório; pelo exílio dos cantores e compositores que burlassem essas regras; por outras punições, que impediam a liberdade de expressão.

Porém, mesmo com todas as regras para moldar o que a população deveria ouvir, a esperteza e a inteligência de alguns artistas conseguiram fazer com que algumas músicas passassem “despercebidas” pelo órgão censório. “Cálice” foi uma delas.

A música demonstra em seus versos o sentimento que sufocava a população reprimida, mas de uma forma mascarada. Alguns temas do cotidiano das pessoas que se relacionam com a música:

- *Pai, afasta de mim este cálice*
De vinho tinto de sangue

A palavra cálice tem duplo sentido, pois se relaciona também com a expressão “cale-se”, usada para reprimir pessoas.

- *Mesmo calada a boca resta o peito*
Silêncio na cidade não se escuta

Mesmo com a repressão, a população continuava a se indignar, organizando-se contra o regime.

- *Como é difícil acordar calado*
Se na calada da noite eu me dano

Pessoas sumiam e eram torturadas, massacradas e dizimadas sem que pudessem fazer nada, já que não havia como protestar contra isso.

O jovem mais importante da história

OBJETIVOS: valorizar o talento individual e estimular a atuação na sociedade.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: caixa com espelho, notebook, caixa de som e TED *Natalie Warne: ser jovem e causar impactos* (disponível em: https://www.ted.com/talks/natalie_warne_being_young_and_making_an_impact?language=pt-br#t-408288).

DESCRIÇÃO: passar uma caixa com um espelho dentro e dizer aos jovens que ali está a figura mais importante da história daquele ano. Mas eles só podem observar; ninguém deverá fazer comentários até que todos tenham visto.

Depois disso, exibir o vídeo *Ser jovem e causar impactos*. A seguir, abrir para a discussão sobre o ativismo jovem.

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 três ou quatro 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).



Veja a seguir os anexos da atividade:

- *Expressões juvenis*



Pra não dizer que não falei das flores

Geraldo Vandré

Caminhando e cantando e seguindo a canção
Somos todos iguais, braços dados ou não
Nas escolas, nas ruas, campos, construções
Caminhando e cantando e seguindo a canção

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer

Pelos campos há fome em grandes plantações
Pelas ruas marchando indecisos cordões
Ainda fazem da flor seu mais forte refrão
E acreditam nas flores vencendo o canhão

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer.

Há soldados armados, amados ou não
Quase todos perdidos de armas na mão
Nos quartéis lhes ensinam uma antiga lição
De morrer pela pátria ou viver sem razão

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer.

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer.

Nas escolas, nas ruas, campos, construções
Somos todos soldados, armados ou não
Caminhando e cantando e seguindo a canção
Somos todos iguais, braços dados ou não
Os amores na mente, as flores no chão
A certeza na frente, a história na mão
Caminhando e cantando e seguindo a canção
Aprendendo e ensinando uma nova lição

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer.

Vem, vamos embora, que esperar não é saber,
Quem sabe faz a hora, não espera acontecer.

Cálice

Chico Buarque

Pai, afasta de mim esse cálice
Pai, afasta de mim esse cálice
Pai, afasta de mim esse cálice
De vinho tinto de sangue

Como beber dessa bebida amarga
Tragar a dor, engolir a labuta
Mesmo calada a boca, resta o peito
Silêncio na cidade não se escuta
De que me vale ser filho da santa
Melhor seria ser filho da outra
Outra realidade menos morta
Tanta mentira, tanta força bruta

Como é difícil acordar calado
Se na calada da noite eu me dano
Quero lançar um grito desumano
Que é uma maneira de ser escutado
Esse silêncio todo me atordoa
Atordoados eu permaneço atento
Na arribancada pra a qualquer momento
Ver emergir o monstro da lagoa

De muito gorda a porca já não anda
De muito usada a faca já não corta
Como é difícil, pai, abrir a porta
Essa palavra presa na garganta
Esse pileque homérico no mundo
De que adianta ter boa vontade
Mesmo calado o peito, resta a cuca
Dos bêbados do centro da cidade

Talvez o mundo não seja pequeno
Nem seja a vida um fato consumado
Quero inventar o meu próprio pecado
Quero morrer do meu próprio veneno
Quero perder de vez tua cabeça
Minha cabeça perder teu juízo
Quero cheirar fumaça de óleo diesel
Me embriagar até que alguém me esqueça

Objetivos pedagógicos:

REFLETIR SOBRE POLÍTICA E SUA IMPORTÂNCIA NO COTIDIANO; TRABALHAR A CIDADANIA E O VOTO CONSCIENTE; DESENVOLVER O SENSO CRÍTICO.



Novo Líder Mundial

OBJETIVOS: desenvolver o senso crítico e refletir sobre a importância da atuação cidadã.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: papéis com os candidatos e slides.

DESCRIÇÃO: revelar que o objetivo do dia é discutir o tema política. Antes de iniciar, perguntar quantos jovens gostam desse tema. Provavelmente, muitos vão dizer que não gostam, e é importante que isso mude no decorrer da oficina.

Vamos começar a falar de política com uma eleição. No Brasil, supõe-se que a democracia possibilita que todos os cidadãos vivam em condições de igualdade, construída com base nas eleições e proporcionando ao povo o direito de escolha de seus governantes. E, naquele momento, terão a grande oportunidade de participar de uma eleição. Mas, para que isso aconteça, terão de analisar bem os três candidatos a líder mundial.

Disponibilize as características dos três candidatos, conforme anexo *Novo Líder Mundial* ([clique aqui](#) para acessá-lo), mas não mostre o rosto deles.

Após as votações, abrir para uma discussão sobre os motivos pelos quais escolheram seu candidato, com tão poucas informações.



Diálogo sobre política

OBJETIVO: discutir o tema política.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: slides, notebook, data show. ([clique aqui](#) para ver os slides)

DESCRIÇÃO: apresentar de forma interativa os conceitos de política, democracia e cidadania, estimulando discussões acerca do tema.

Exemplificar com alguns políticos que marcaram a história do Brasil.

Para saber mais sobre o tema, acessar o link: <https://noticias.universia.com.br/cultura/noticia/2017/10/19/1156240/atualidades-entenderpolitica-brasil.html>

Roda do saber: política na minha vida

OBJETIVO: refletir sobre a importância da política em nossas vidas.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: notebook, projetos, caixa de som e vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=BN39aYGgbGk>

<https://www.youtube.com/watch?v=Dbe6jVAoXBY>

DESCRIÇÃO: em roda, promover uma discussão sobre a importância da política e da cidadania.

Sugestão de perguntas:

- Vocês gostam de política? Por quê?
- Qual a importância da política em sua vida?
- Como você participa hoje da política do seu país?
- Quais são as formas de participação existentes?

Ao final, exibir os vídeos sobre o sistema político brasileiro indicados acima para fechar a discussão.

Você conhece os políticos?

OBJETIVOS: trabalhar comunicação, o pensamento crítico e a pesquisa.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: papel sulfite e caneta.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em grupos e lançar o desafio de pesquisar no entorno informações sobre políticos. Cada grupo receberá o nome de um político da região ou do país e terá 30 minutos para conversar com os moradores do bairro.

Ao retornar, os grupos deverão apresentar o resultado de sua pesquisa aos colegas. Podem optar por gravar a entrevista, mas, para isso, precisam pedir a autorização do entrevistado.

Política e politicagem

OBJETIVO: mostrar a diferença entre política e politicagem.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: vídeo do CQC ([links abaixo](#)).

DESCRIÇÃO: exibir os vídeos produzidos pelo CQC, que apresentam um exemplo de corrupção e politicagem. Depois, estimular a reflexão e promover uma discussão sobre o assunto.

POLÍTICA: arte ou ciência da organização, direção e administração de nações ou Estados; aplicação desta arte aos negócios internos da nação (política interna), ou aos negócios externos (política externa). A política é o ato de representar os interesses do povo.

POLITICAGEM: política de interesses pessoais, de troca de favores ou de realizações insignificantes.

Vídeos do CQC:

Parte 1: <https://www.youtube.com/watch?v=8cTlaJFWonM>

Parte 2: <https://www.youtube.com/watch?v=fAd1sQCUwto>

Parte 3: <https://www.youtube.com/watch?v=RFhDYz1grWc>

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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

ORIENTAR, CONCEITUAR E ESCLARECER DÚVIDAS SOBRE ISTS (INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS), FORMAS DE PREVENÇÃO E MÉTODOS CONTRACEPTIVOS; TRABALHAR A IMPORTÂNCIA DAS TOMADAS DE DECISÃO CONSCIENTES; REFLETIR SOBRE OBJETIVOS DE VIDA.



Sonhos

OBJETIVOS: estimular a imaginação sobre o futuro, as idealizações, para que, no final do dia, reflitam novamente sobre as escolhas que são feitas na vida e a realização desses sonhos.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: música calma, papel sulfite, canetas, lápis de cor, giz de cera, canetas hidrográficas.

DESCRIÇÃO: ao som de uma música calma, solicitar aos jovens que fechem os olhos e pensem em seus maiores sonhos. De todos os sonhos, eles deverão escolher os três maiores. Com lápis, canetas hidrográficas, giz de cera, canetas e papel sulfite já dispostos no centro da roda, convidar todos a abrir os olhos e, calmamente, escrever esses três sonhos em uma folha de papel, da maneira que quiserem. Então, cada um deverá guardar esses sonhos consigo, com carinho (no bolso ou na bolsa). Eles serão utilizados mais tarde, no final do dia, para refletir sobre os incidentes que podem acontecer no decorrer da vida.



Balada do labirinto de escolhas

OBJETIVOS: refletir sobre a importância da tomada de decisões em cada momento da vida; discutir sobre as influências e situações pelas quais um jovem passa nessa fase, além de como ele pode agir.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: cópias do arquivo "Balada" ([clique aqui](#) para acessá-lo), canetas, adesivos verdes e vermelhos, bexigas, música agitada (estilo "balada"), salgadinhos, balas, caneta.

DESCRIÇÃO: alguns participantes receberão uma folha de papel sulfite com uma palavra secreta: sífilis, gonorreia, AIDS, gravidez, herpes genital, herpes nos lábios, hepatite B, sapinho, cancro, HPV, candidíase, salpingite, triconoma, clamídia, camisinha, diafragma, pílula e DIU. Dobrar duas vezes e colar a parte que está escrita, em estilo de "rifa", para que os jovens não vejam o que está escrito em seu papel.

Simular uma balada; o objetivo é que cada jovem recolha o máximo possível de assinaturas em sua folha. Enquanto alguns coletam as assinaturas, outros devem oferecer balas e salgadinhos durante a balada. E outros terão que desenhar um sinal de perigo no braço das pessoas.

Ao final, pedir que cada jovem revele sua palavra e quantas assinaturas foram colhidas.

Os jovens que tiverem assinado as folhas das ISTs receberão um adesivo vermelho na testa, como se estivessem contraindo a(s) doença(s). Os que tiverem assinado a folha com camisinha, DIU e pílula receberão o adesivo verde.

Os participantes que assinaram na folha gravidez receberão uma bexiga para colocar embaixo da camiseta.

Os que comeram balas e salgadinhos ou deixaram desenhar no braço serão comparados aos que são influenciados negativamente pelos amigos.

O monitor deve promover uma reflexão, comparando a balada com o dia a dia dos jovens, suas escolhas e as consequências delas.

Apresentação Sexualidade

OBJETIVOS: conceituar e tirar dúvidas sobre ISTs (infecções sexualmente transmissíveis), formas de prevenção e métodos contraceptivos.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: slides "Sexualidade" ([clique aqui](#) para acessá-los).

DESCRIÇÃO: exibir *slides* com explicações sobre ISTs, formas de prevenção e métodos contraceptivos de forma interativa, estimulando que os participantes se sintam à vontade para tirar dúvidas e dar suas contribuições.

DICA 1: é muito comum jovens terem dúvidas de como utilizar a camisinha e outros métodos contraceptivos. Na maioria das vezes, muitos deles nunca viram nem de perto e nem de longe. Por isso, sugerimos levar para a atividade alguns materiais contraceptivos (como a camisinha masculina, a camisinha feminina, o DIU, o diafragma, o adesivo cutâneo, a pílula anticoncepcional etc.) para ilustrar a apresentação. Para isso, pode-se fazer uma parceria com ONGs, universidades, institutos que trabalham com este tema para solicitar esses e outros tipos de materiais ilustrativos, possibilitando o contato direto do jovem com cada método.

DICA 2: falar sobre a importância da visita ao ginecologista, para as meninas, e ao médico, para os meninos, e da higiene íntima, para ambos.

Papo reto: meninos e meninas:

slide 16

OBJETIVO: orientar os jovens a descobrir mais sobre seus corpos.

TEMPO: 40 minutos (30 minutos para discussão e 10 minutos para a apresentação).

RECURSOS: *flip-chart* e canetão.

DESCRIÇÃO: organizar a turma em dois grupos, um de meninos e outro de meninas, para que discutam sobre as mudanças e os dilemas que ocorrem durante a adolescência e a juventude.

Após a discussão, os grupos devem preparar uma apresentação:

- Meninos: o que as meninas precisam saber sobre os meninos?
- Meninas: o que os meninos precisam saber sobre as meninas?

Se houver necessidade, abrir para discussão de assuntos que surgirem, como assédio, machismo etc.

Acasos

OBJETIVO: estimular a tomada de decisão consciente.

TEMPO: 45 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: organizar a turma em quatro grupos; cada um receberá uma situação para pensar em uma resposta. A resposta deve ser apresentada a todos, e o monitor deve abrir cada situação para discussão. Para fechar a dinâmica, propor uma reflexão sobre a importância de pensar antes de tomar decisões.

SITUAÇÃO 1

Quando conheci meu vizinho, éramos só amigos. Com o passar do tempo, acabamos saindo juntos e, hoje, apesar de ele já ter se mudado, vem todos os dias na minha casa. Como está estudando, não quer se prender a ninguém. Só quer transar, mas não somos namorados. Será que, se eu transar, ele fica comigo?

SITUAÇÃO 2

Tive uma criação muito repressora. Meus pais não me deixam namorar, nem sair com meus amigos. Agora, estou apaixonada por um garoto que me curte também, só que ele usa drogas, e eu quero ajudá-lo a sair dessa. Devo namorar com ele, mesmo sabendo que ele usa drogas e meus pais sendo contra?

SITUAÇÃO 3

Alex, 16 anos, namora Marina, de 17 anos, há quase um ano. Ele está terminando o Ensino Médio e está em dúvida se vai para a universidade ou se começa a trabalhar. Seus pais não são ricos e, às vezes, até enfrentam dificuldades. Há uma semana, Marina lhe contou que acha que está grávida. Agora Alex tem que tomar uma decisão em sua vida. Ele deve ir para a universidade e não trabalhar no momento ou vai para o mercado de trabalho e deixa seu sonho de lado?

SITUAÇÃO 4

Tenho 15 anos, estudo e estou gostando de um cara muito mais velho. Minhas amigas dão a maior força para ficarmos juntos. Ele também está a fim. Tenho medo de me envolver e depois não dar certo. O que devo fazer?

Fechamento do dia

OBJETIVOS: fechar o assunto, levando à reflexão sobre as escolhas individuais e suas consequências e o papel de cada um enquanto multiplicador de todo esse conhecimento.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

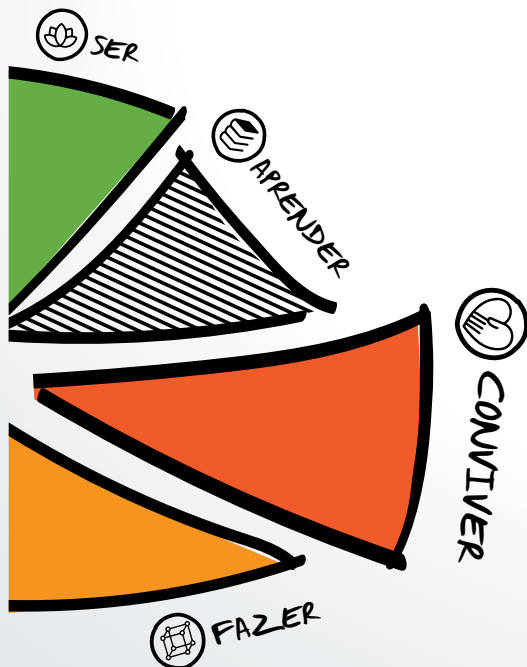
DESCRIÇÃO: pedir aos jovens que peguem a folha na qual escreveram seus sonhos e reflitam sobre as ISTs que contraíram na balada, por exemplo, o impacto que teriam na realização desses sonhos, comentando que as escolhas que fazemos em várias etapas da vida, principalmente na vida sexual, podem nos ajudar a realizar os sonhos ou não.

Em roda, pedir a três pessoas voluntárias que compartilhem os aprendizados que ficaram dessa oficina. Antes de irem embora, pedir que não saiam da sala sem abraçar no mínimo **x** participantes (sendo **x** o número total de participantes).



Objetivos pedagógicos:

CONSCIENTIZAR SOBRE A IMPORTÂNCIA DE PRESERVAR O MEIO AMBIENTE.



Viajando para o futuro

OBJETIVO: discutir os impactos gerados pela degradação do meio ambiente.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: secador, água, óleo, borrifador, funil, garrafinha, imagens representando as estações do ano e vídeo (anexo), barbante e vendas para os olhos.

DESCRIÇÃO: começar o dia com a sala ambientada com sujeira. Conduzir os jovens de olhos vendados para a sala e colocá-los dentro de um quadrado feito de barbante, até que fiquem todos apertados.

Em seguida, narrar a seguinte história sensorial:

Agora sim, bem-vindos a 2070! Nossa, vocês se lembram daqueles dias com aquele frio gostoso, em que ficávamos embaixo das cobertas? É... Agora não temos mais isso, faz um calor insuportável durante os 365 dias do ano. (ligar o secador e, com cuidado, soltar o vento quente nos jovens)

Que sede, não é mesmo? Querem um pouco de água? (mostrar a água gelada) Ah, que pena, a água deste ano é um pouco diferente... (mostrar uma garrafa com água suja e com óleo). E se quiserem água filtrada não custará mais R\$2,50... agora terão que pagar muito mais! Lembra quando a sua mãe lhe dizia para tomar banho rápido e você demorava 40, 50 minutos?



E aquele cachorro quente completo? Milho, ervilha, purê, batata palha, hum... Pena que a gente jogava metade fora quando não queria mais, agora não sobrou nada. Temos pouca produção de alimentos.

E aquela guerra de bolinha de papel "da hora" na sala de aula?! A gente se divertia muito e ninguém ligava para toda a sujeira! Nós contribuimos para aumentar a poluição.

E agora? Agora estamos assim, sofrendo todas as consequências da nossa omissão e falta de cuidado com o meio ambiente.

Se você pudesse voltar no tempo, o que faria?

Pedir que tirem as vendas.

Depois de contar a história, exibir o vídeo *Carta escrita no ano 2070*, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=gg7ZXXtMJeg>.

Estimular a discussão sobre os impactos gerados pela degradação do meio ambiente.

Verdadeiro X Falso

OBJETIVO: compartilhar informações atuais sobre o meio ambiente.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: slides.

DESCRIÇÃO: mostrar uma frase com uma informação sobre o meio ambiente; os jovens terão 30 segundos para votar entre verdadeiro e falso. Após a votação, a resposta correta será compartilhada.

Teatro: consequências dos problemas

ambientais

OBJETIVO: refletir sobre as consequências dos problemas ambientais.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: acessórios para teatro.

DESCRIÇÃO: organizar os jovens em cinco grupos; eles deverão montar um teatro como se estivessem em 2070. Cada grupo receberá um tema: água, desperdício de alimentos, poluição, desmatamento e lixo.

Impactos

OBJETIVOS: conscientizar sobre os impactos dos desperdícios de alimentos e de água e sobre o tempo de decomposição de materiais na natureza.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: slides ([clique aqui](#) para acessá-los).

DESCRIÇÃO: compartilhar informações sobre desperdícios de alimentos e de água e sobre decomposição de materiais na natureza. Para fechar a dinâmica, refletir sobre a importância da decisão consciente.

Complete a frase

OBJETIVO: estimular a reflexão sobre questões ambientais.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: frases.

DESCRIÇÃO: em um grande círculo, pedir a cada jovem que complete uma frase. O monitor lerá o início, e o jovem deverá completar imediatamente, sendo sincero na resposta.

1. Quando penso no futuro do meio ambiente, eu vejo...
2. Quando estou em um parque arborizado, eu gosto de...
3. Quando entro num ambiente sujo, com muito lixo no chão, eu penso que...
4. Quando vejo alguém desperdiçando água, eu...
5. Em relação ao meio ambiente, sinto-me mais feliz quando...
6. Neste momento, estou muito preocupado(a) com a situação da...
7. Quando estou preocupado(a) com o meio ambiente, eu geralmente...
8. O que mais me deixa triste em relação ao meio ambiente é...
9. Eu me sinto integrado(a) à natureza quando...
10. Quando alguém desperdiça comida, eu...
11. No dia do Meio Ambiente, eu...
12. Em relação ao meio ambiente, fico muito alegre quando...
13. Em relação ao meio ambiente, tenho uma vergonha enorme de...
14. Em relação ao meio ambiente, o que mais me entristece é...
15. Em relação ao meio ambiente, minha maior esperança é um dia...



16. *Em relação ao meio ambiente, às vezes eu me sinto como se...*
17. *Quando falam em poluição, eu...*
18. *Para mim, a reciclagem é...*
19. *A vida é um bem precioso que deve...*
20. *Quando leio nos jornais notícias sobre catástrofes ambientais, eu...*
21. *Quando vou ao supermercado, eu...*
22. *Eu colaboro com a natureza quando...*
23. *Para mim o meio ambiente é...*
24. *Tenho muito medo de...*
25. *O desmatamento é triste porque...*
26. *Em relação ao meio ambiente, o que mais me irrita é...*
27. *Em relação ao meio ambiente, adoro...*
28. *Em relação ao meio ambiente, detesto...*
29. *Em relação ao meio ambiente, acredito...*
30. *Sobre o tráfico de animais silvestres, penso que...*
31. *Conscientização ambiental é...*
32. *Ser ambientalmente responsável é...*
33. *Para mim, o maior problema ambiental é...*
34. *Há desequilíbrio ecológico quando...*
35. *Sobre a alimentação, penso que os alimentos industrializados são...*

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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR O TEMA FILOSOFIA E SUA IMPORTÂNCIA PARA A SOCIEDADE; ESTIMULAR O PENSAMENTO LÓGICO E CRÍTICO, A BUSCA DE CONHECIMENTOS E A QUEBRA DE PARADIGMAS.

**Abertura**

TEMPO: 5 minutos.

RECURSOS: slides bom dia/boa tarde.

DESCRIÇÃO: dizer bom dia/boa tarde em grego e explicar brevemente o significado da Grécia para o desenvolvimento do pensamento filosófico.

Bom dia (grego): *Kaliméra*

Boa tarde (grego): *Kalispéra*

Frase falsa

OBJETIVOS: instigar o questionamento das informações; desenvolver atenção e senso crítico.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: frase falsa no slide.

DESCRIÇÃO: abrir a dinâmica com a frase falsa: "O silêncio é a melhor solução para os conflitos". Perguntar aos jovens se concordam com a frase e estimulá-los a questioná-la.

A partir daí, explicar o objetivo do dia, trazendo a discussão sobre o que é filosofia, suas contribuições e importância para a sociedade.

Sugestão de perguntas:

- O que é a Filosofia?
- Como ela está presente na sociedade?
- Por que a Filosofia é importante?

**O que é a Filosofia?**

OBJETIVO: entender os conceitos da Filosofia.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: slides e projeção.

DESCRIÇÃO: conversar sobre Filosofia com os jovens, conforme as orientações dos slides em anexo.

Filosofia é uma palavra que vem do grego e significa "amor e amigo da sabedoria", sendo que os filósofos eram considerados amantes da sabedoria; estimula a pessoa a pensar, questionar, responder e olhar o mundo de outra maneira. A Filosofia atual pode ser resumida em três perguntas:

- Quem sou?
- De onde vim?
- Para onde vou?

É o oposto do senso comum, fazendo com que se busque outra dimensão da realidade.

Mais informações disponíveis em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia>.

Café filosófico

OBJETIVOS: desenvolver o pensamento crítico, o questionamento e a argumentação.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: vídeo *Porta dos Fundos* (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NxzUU-cZD1o>).

DESCRIÇÃO: exibir o vídeo do *Porta dos Fundos* sobre preconceito; em seguida, discutir o tema. O monitor deverá estimular os jovens com perguntas:

- *Conseguimos relacionar o vídeo com o cotidiano?*
- *Vocês conhecem o histórico do preconceito? Se conhecem, comentem.*
- *É antiético ter preconceito inconscientemente?*
- *O que vocês acham das cotas raciais em universidades e colégios técnicos?*
- *Existe influência da mídia no preconceito?*

Resposta socrática

OBJETIVOS: estimular o pensamento rápido; energizar o grupo.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: escolher uma pessoa do grupo e pedir a ela que responda às perguntas com a letra que o monitor lhe der. Assim que terminar, o jovem escolhido escolhe outro jovem e faz as perguntas. Quem demorar ou errar sai do jogo.

As perguntas são:

- *Qual é o seu nome?*
- *Qual é a sua profissão?*
- *De onde você veio?*
- *Para onde você vai?*

Ex.: “Fulano” vai falar com a letra R.

Seu nome? Ricardo.

Profissão? Radialista.

De onde veio? Rio de Janeiro.

Para onde vai? Ribeirão Preto.

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 três ou quatro 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).

Para acessar o PPT com *slides* das oficinas acima, [clique aqui](#).



Objetivos pedagógicos:

COMPARTILHAR
CONHECIMENTOS SOBRE
O MUNDO DO TRABALHO;
CONSTRUIR CURRÍCULO;
PARTICIPAR DE ENTREVISTAS
E DINÂMICAS EM GRUPO.



Diálogos sobre o mundo do trabalho

OBJETIVOS: compartilhar conhecimentos sobre o mundo do trabalho e tirar dúvidas.

TEMPO: até 170 minutos.

RECURSOS: a definir.

DESCRIÇÃO: convidar um especialista em Recursos Humanos para um *workshop* ou palestra, abordando os temas: construção de currículo, postura no mercado de trabalho, vestimenta e acessórios, participação em entrevistas, dinâmicas em grupo e possíveis locais para a procura do primeiro emprego.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR A CONSTRUÇÃO AUTÔNOMA DO PROJETO DE VIDA DOS JOVENS.



Plano de desenvolvimento

OBJETIVOS: estimular e orientar a construção do projeto de vida.

TEMPO: até 170 minutos.

RECURSOS: impressão do plano de desenvolvimento ([clique aqui](#) para acessá-lo).

DESCRIÇÃO: entregar aos jovens o plano de desenvolvimento para preencher. Auxiliá-los em caso de dúvidas. É importante que tenham tempo para preencher, para que possam exercitar com calma o autoconhecimento.

Combinar uma segunda data para a leitura das respostas, para que possam refletir um pouco mais, e decidir se fará um bate-papo individual ou coletivo. Alguns jovens sentem-se mais à vontade individualmente. No entanto, se o grupo estiver integrado, funciona bem a discussão em grupo.

No coletivo, escolher as principais perguntas para que todos respondam. É muito importante estimular que tenham mais de um plano para o ano seguinte.

Por exemplo: caso tenham o plano de prestar Vestibulinho, devem ter uma segunda escola em mente, caso não consigam a vaga na primeira.



Caso algum(a) jovem tenha dificuldades em pensar no projeto de vida, promover uma conversa individual para estimular que ele(a) descubra do que gosta.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 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 três ou quatro 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).

Veja a seguir o anexo da atividade:

- Plano de desenvolvimento



Plano de desenvolvimento

Nome:

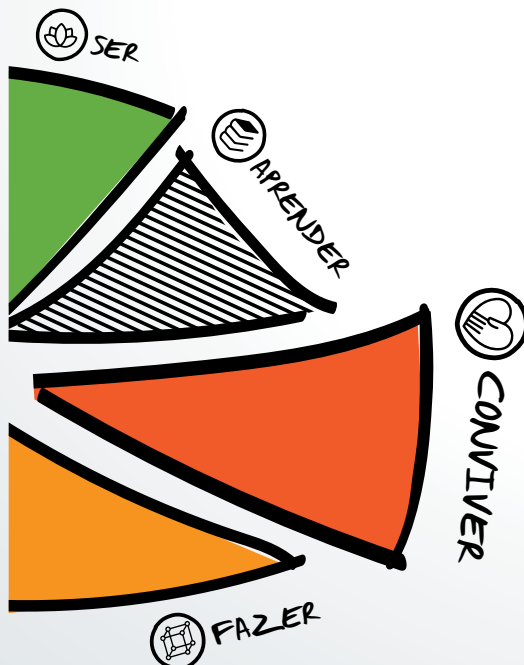
Escola:

Turma:

1. Liste suas três maiores habilidades:
2. Conte um exemplo de situação real que demonstre uma das habilidades citadas acima.
3. Quais são os pontos a melhorar? Liste pelo menos três.
4. Sobre os pontos a melhorar, quais são seus planos para desenvolvê-los?
5. Conte um erro que cometeu este ano. O que aprendeu com ele?
6. Quais são seus planos para o próximo ano? Escreva seu plano A e o B, ou seja, caso o primeiro não dê certo, o que você fará?
7. Quais são os passos que vai seguir para alcançar esses planos?
8. No espaço abaixo, você deve relatar seu projeto de vida. Pense nos seus sonhos pessoais e profissionais, escreva-os em ordem de prioridade e comente como fará para alcançar (o plano). Escreva também o que você não pode deixar de fazer para alcançar o sucesso do seu projeto de vida.

Objetivos pedagógicos:

TRABALHAR EM EQUIPE; DESENVOLVER A COMUNICAÇÃO, A LIDERANÇA, A CRIATIVIDADE E A ORGANIZAÇÃO.



Chef Academy

OBJETIVOS: trabalhar em equipe; desenvolver a comunicação, a liderança, a criatividade e a organização.

TEMPO: até 170 minutos.

RECURSOS: farinha de trigo, óleo, achocolatado, fermento, manteiga, ovos, confeito, leite, açúcar, formas, forminhas de silicone, talheres, forno/micro-ondas, liquidificador, frutas, água, guardanapos de papel, copos, luvas, toucas, aventais, papel crepom colorido.

DESCRIÇÃO: ao entrar na sala, cada jovem receberá uma bolinha de papel crepom colorida. Os grupos do dia serão organizados de acordo com as cores das bolinhas.

Lançar o desafio do *Chef Academia*: os jovens terão duas horas e meia para transformar a sala num restaurante, que será inaugurado nesse dia e servirá aos clientes seu principal produto: o *cupcake*, acompanhado de suco natural.

Cada grupo será responsável por uma tarefa. Os facilitadores serão os clientes e deverão avaliar todas as áreas após a degustação.

Grupos:

1. Decoradores: responsáveis pela decoração da sala, de modo que pareça um restaurante.



2. *Chefs*: responsáveis pela produção dos *cupcakes*.
3. Confeiteiros: responsáveis por confeitar os *cupcakes* produzidos pelos *chefs*.
4. "Suqueiros": responsáveis pela produção dos sucos.
5. Mestres de cerimônia: responsáveis pela apresentação do restaurante aos clientes, bem como dos valores da empresa e seus diferenciais de mercado.
6. Músicos: responsáveis pela música ao vivo no momento da degustação.
7. Fiscais: responsáveis pela fiscalização de todas as áreas, inclusive da higiene na produção dos alimentos e sucos.

Após o tempo estipulado, os jovens deverão apresentar o restaurante e servir os *cupcakes* e sucos. Os monitores realizarão a degustação e darão *feedback* aos grupos.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

DISCUTIR TEMAS RELEVANTES PARA O GRUPO.



De jovem para jovem

OBJETIVO: discutir temas levantados pelos jovens.

TEMPO: até 170 minutos.

RECURSOS: a definir.

DESCRIÇÃO: convidar seis jovens voluntários para construir uma oficina sobre adolescência, seguindo as informações abaixo:

- O grupo deverá levantar os temas de curiosidade e relevância para todo o grupo de jovens. Para isso, devem realizar uma pesquisa.
- Eles terão que preparar uma oficina de três horas e serão responsáveis por toda a construção, organização e facilitação.
- Durante a construção da oficina, marcar um dia para uma sessão de mentoria e orientação sobre o que estiver sendo desenvolvido.
- Os recursos devem ser solicitados por eles com antecedência.
- Eles devem construir e facilitar juntos a oficina.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR O AUTOCONHECIMENTO, A AUTOESTIMA E A AUTOAVALIAÇÃO; DAR FEEDBACK.



Abertura

OBJETIVOS: explicar o objetivo e a organização da oficina.

TEMPO: 5 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: abrir a oficina motivando a participação dos jovens e compartilhando o objetivo do trabalho.

Cada dinâmica da oficina representará uma estação do ano.

Raios X — Inverno

OBJETIVOS: avaliar e dar *feedback* de todos os envolvidos no projeto.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: vendas para olhos.

DESCRIÇÃO: ambientar a sala com o tema inverno, com foto no telão e ar-condicionado ligado, por exemplo.

Convidar os jovens a sentar-se em roda no chão e dizer que entraremos na estação inverno, que geralmente é fria. É o momento em que nos encolhemos para dentro de nós mesmos. Essa oficina possibilitará que olhem para dentro e conheçam um pouco mais sobre quem são. Lançar perguntas somente para reflexão; não precisam ser respondidas.

- *Você sabe quem você é?*
- *Quais são suas principais características?*



- *Seus pontos fortes e fracos?*
- *Do que você gosta?*
- *Quais são suas reações perante as frustrações?*

Para ajudar na reflexão, fazer a dinâmica de raios x, em que um jovem por vez coloca a venda nos olhos e senta no meio da roda. Os outros colegas, voluntariamente, deverão dar um *feedback* para quem estiver sentado no meio, ressaltando somente os pontos a melhorar. Deverão falar frases bem curtas, como “você pode falar mais nas rodas”; “cuide da forma como se comunica com os colegas, para que sua comunicação não pareça violenta” etc.

O primeiro jovem será voluntário e, após receber seu *feedback*, entregará a venda a outro jovem, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado.

Para organizar a movimentação da roda, ao entregar a venda para o próximo, o jovem sentará em seu lugar.

Outra dica é não repetir o que outro já falou. Se alguém já falou sobre determinado ponto a melhorar, entendemos que o exercício é coletivo, então todos estão contemplados naquela fala.

Todos, inclusive os facilitadores, participarão do raio x.

Plano de desenvolvimento — Outono

OBJETIVO: estimular a reflexão sobre projeto de vida.

TEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: plano de desenvolvimento da oficina Projeto de vida preenchido.

DESCRIÇÃO: ao entrar no outono, estação de trocar as folhas, é hora de renovação e de mudança.

Em roda, pedir aos jovens que tenham em mãos o plano de desenvolvimento entregue na oficina Projeto de vida. Em seguida, escolher as principais perguntas para que respondam.

É importante que todos tenham o plano de desenvolvimento do projeto de vida preenchido. Caso não consigam fazer sozinhos, auxiliá-los individualmente.

Feedback doce – Primavera

OBJETIVO: ressaltar os pontos fortes da equipe.

TEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: balas, cadeiras, vendas para os olhos e música.

DESCRIÇÃO: para representar a primavera, mês das flores, os jovens receberão *feedback* de suas principais habilidades.

Disponibilizar balas coloridas; cada cor significará uma habilidade, por exemplo:

- Boa comunicação - verde
- Empatia - rosa
- Trabalho em equipe - roxa
- Resiliência - vermelha
- Liderança - amarela

Organizar os jovens em duas equipes. Dispor um círculo de cadeiras viradas para fora, como se fossem brincar de dança das cadeiras.

Uma das equipes sentará nas cadeiras, de olhos vendados e mãos em formato de concha, para receber as balas.

A outra equipe entregará as balas, conforme as regras:

- Eles terão tempo de, no máximo, duas músicas para entregar as balas.
- Cada um poderá entregar uma bala de cada cor a cada jovem, analisando suas habilidades.
- Os jovens deverão entregar as balas de acordo com as habilidades que percebem nos colegas. Por exemplo, se o jovem X for empático, receberá a bala rosa.

Ao término da música, as equipes deverão inverter os papéis, ou seja, os que estavam sentados passam a entregar as balas, e vice-versa.

Ao final, cada um contará as balas que recebeu e, de acordo com o número de balas de cada cor, terá o *feedback* em relação às suas habilidades percebidas pelos colegas.

Motivação — Verão

OBJETIVO: estimular a coragem para superar os desafios do dia a dia.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: a definir.

DESCRIÇÃO: o verão é uma estação alegre e motivadora. Convidar um jovem com uma história inspiradora de superação e sucesso para passar uma mensagem de protagonismo, estimulando os colegas a buscar seus sonhos com coragem, determinação e resiliência, utilizando estratégias para superar os desafios.

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).



Objetivos pedagógicos:

DESENVOLVER O SENSO CRÍTICO; AMPLIAR A VISÃO DE MUNDO; DISCUTIR TEMAS ATUAIS E RELEVANTES PARA A SOCIEDADE.



Rodas do saber

OBJETIVOS: apresentar temas atuais e estimular o debate.

TEMPO: de acordo com o número de temas; será necessário reservar 25 minutos por tema. O tempo da atividade será de até 170 minutos.

RECURSOS: a definir.

DESCRIÇÃO: dias antes da oficina, fazer um levantamento de temas atuais e convidar especialistas ou pessoas com conhecimento do assunto para conversar com os jovens.

No dia da oficina, acontecerão rodas do saber simultâneas, cada uma sobre um tema. Organizados em grupos, os jovens participarão de cada roda por 25 minutos. Depois do tempo indicado, os grupos serão direcionados a outra *roda do saber*, passando assim por todos os temas.

As rodas contarão com facilitadores e especialistas convidados. A proposta é apresentar o tema e promover uma discussão, cuidando que todos tenham direito a voz.

Exemplos de temas: mobilidade urbana, preconceito, violência contra a mulher, *fake news*, refugiados etc.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 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 três ou quatro 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).



Objetivos pedagógicos:

ESTIMULAR HÁBITOS SAUDÁVEIS, O AUTOCUIDADO E PREVENIR DOENÇAS E TRANSTORNOS.



Bate-papo sobre saúde

OBJETIVO: discutir temas relacionados à saúde.

TEMPO: até 170 minutos.

RECURSOS: a definir.

DESCRIÇÃO: durante a jornada da Academia, algumas questões relacionadas à saúde emergem do grupo, como transtornos alimentares, *bullying*, automutilação, depressão etc. Vale a pena o cuidado de observar e perceber essas questões que são sinalizadas no dia a dia pelos jovens. Esta oficina é direcionada para esses temas e deve ser construída de acordo com as necessidades do grupo. Por isso, vale a análise. A Academia Educar costuma acessar sua rede de parceiros, convidando um voluntário e especialista no assunto para um *workshop*, bate-papo ou roda do saber com os jovens.

Outra possibilidade é construir uma oficina de acordo com os temas mais latentes na turma.



Fechamento do dia em roda

TEMPO: 10 minutos.

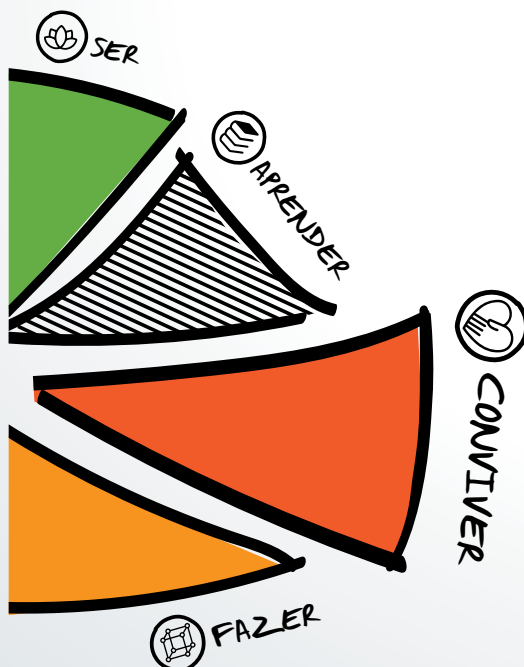
DESCRIÇÃO: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a oficina, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para casa; ou quais foram os aprendizados que mais marcaram o dia. Abrir espaço para 3 ou 4 voluntários falarem.

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).



Objetivos pedagógicos:

ENCERRAR A JORNADA E ENTREGAR OS CERTIFICADOS DE CONCLUSÃO.



Abertura do dia

OBJETIVO: recepcionar os jovens.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: banner do projeto, bexigas e materiais para decoração da sala, caderno e caneta.

DESCRIÇÃO: com a sala decorada para a celebração do sucesso da jornada da Academia e entrega dos certificados, abrir a oficina em clima acolhedor e festivo.

Explicar que, durante todo o tempo, um caderno decorado estará disponível para que os jovens possam deixar sua mensagem para o projeto.

Diploma afetivo

OBJETIVO: reconhecer as qualidades dos jovens; estimular a autovalorização.

TEMPO: 40 minutos.

RECURSOS: diploma afetivo impresso e canetas.

DESCRIÇÃO: cada jovem receberá um diploma afetivo, em que deve colocar seu nome.

Ao sinal do monitor, todos devem passar, simultaneamente, seu diploma para o lado direito. Ao recebê-lo, cada jovem deverá escrever uma qualidade do amigo.

Após aproximadamente 20 segundos, o monitor deverá dizer "pode passar", e todos juntos passam o diploma que tiverem em mãos para o lado direito, e assim sucessivamente, até que os donos dos diplomas os recebam de volta.

Revelação amigo secreto

OBJETIVO: trocar os presentes.

TEMPO: 20 minutos.

RECURSOS: presentes.

DESCRIÇÃO: em dias anteriores, os monitores deverão propor um amigo secreto. Para viabilizar a participação de todos, ouvir dos jovens o que

é possível em relação aos valores dos presentes. Vale usar a criatividade e produzir os presentes, como uma carta ou um desenho; pode ser amigo chocolate.

Durante a brincadeira, pode ser colocada uma caixa para troca de bilhetes anônimos para as pessoas que sortearam.

Para revelar os amigos secretos, os monitores podem colocar uma música para que os amigos se encontrem e falem seus desejos de sucesso uns para os outros.

Entrega dos certificados

OBJETIVOS: reconhecer o empenho durante o ano e entregar os certificados.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: certificados, câmera fotográfica, caixas de som e música.

DESCRIÇÃO: a equipe da Academia Educar entregará os certificados, um por vez. Antes de chamarem os jovens à frente, falar um pouco de suas qualidades. Não estender muito, para não ficar cansativo.

Durante a entrega, os abraços e as poses para as fotos, providenciar uma música animada.

Homenagem para os jovens

OBJETIVOS: lembrar a jornada e homenagear os jovens.

TEMPO: 10 minutos.

RECURSOS: vídeo de homenagem.

DESCRIÇÃO: a equipe da Academia preparará um vídeo com a linha do tempo da jornada dos jovens. Após a exibição, os monitores deverão encerrar as oficinas oficialmente e convidar os jovens para o café coletivo.

Café coletivo

OBJETIVO: confraternizar.

TEMPO: 25 minutos.

RECURSOS: som, música "Just dance", comidas e bebidas.

DESCRIÇÃO: todos deverão levar um prato de doce ou salgado e uma bebida não alcoólica para a confraternização.

Fechamento do dia em roda

TEMPO: 5 minutos.

DESCRIÇÃO: em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre a jornada, perguntando aos jovens quais aprendizados levarão para a vida. Abrir espaço para três ou quatro 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).



Nº	Temas	Objetivo pedagógico	Atividades	Carga horária	Minutos	Pilar Fortalecido	Competências	Habilidades
O1	Abertura e Combinados	Apresentar o projeto aos jovens; conhecer o grupo e promover a integração; criar um clima de confiança e cooperação, preparando os participantes para os temas e desafios que serão trabalhados ao longo do ano; estimular a postura empática e responsável.	Boas-vindas	3	10	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Apliação do questionário diagnóstico		20			
			Tocou, colou		20			
			Explicação do projeto Academia Educar		20			
			Combinados		20			
			Feitiço		30			
			Mapa da Empatia		30			
Fechamento do dia em roda	5	Competências de relacionamento	Responsabilidade e Cooperação					
O2	Integração	Integrar os participantes; valorizar e reconhecer a importância de cada um para o grupo; estimular a comunicação, harmonia, a cooperação e o trabalho em equipe.	Percebendo o outro	3	10	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Harmonia
			Quem sou eu, quem é você?		35			Respeito
			Quem é quem?		20		Competências de relacionamento	Comunicação
			Teatro de notícias		30			
			Defendendo os sonhos		30			
			Pontos de vista diferentes		30			
			Caixa Surpresa		10			
			Fechamento do dia em roda		5		Cooperação	

O3	Valores e Ética I e II	Despertar a percepção para os valores humanos que influenciam atitudes e perspectivas pessoais; conscientizar a respeito dos valores fundamentais para a convivência em grupo.	Discussão sobre valores	3	20	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autoconfiança	
			Repolho da honestidade		30				
			Discussão "O que é o amor?"		15				
			Eu te amo mesmo assim		20				
			Bexigas da cooperação		15				
			Liberdade		30				
			Fechamento do dia em roda	5	3		Autorregulação	Equilíbrio emocional	
			Dança da cadeira cooperativa	30					
			Respeitar o próximo é respeitar a si mesmo	20					
			Ilha da União	20					
			Lista de responsabilidades	20					
			Carta a meus pais ou responsáveis	15					
			Ovo	40					
			Fechamento do dia em roda	5					
O4	Identidade	Trabalhar a autoestima e o autoconhecimento; valorizar os participantes; resgatar as histórias de vida.	A peça essencial	3	50	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia	
			Questionário - minhas raízes		50			Autoconfiança	
			Carta dos sentimentos		30			Autocuidado	
			Metas		20		autorregulação	Equilíbrio emocional	
			Fechamento do dia em roda		5			Determinação	
O5	Expressão Corporal I e II	Trabalhar a comunicação corporal, desinibição, criatividade, atenção, percepção, sensibilidade e flexibilidade.	Leitura interativa	3	20	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Respeito	
			Caras e bocas		10				
			Adivinhem a expressão		20				
			Teatro de expressão		30				
			Desafio expressão corporal		15		Competências de relacionamento	Comunicação	
			Fechamento do dia em roda		5				
			Apresentação da expressão corporal	3	180				Responsabilidade
			Fechamento do dia em roda		5				

O6	Comunicação I e II	Trabalhar a desinibição; conceituar fundamentos da comunicação; desenvolver a comunicação em público.	Boa Comunicação	3	40	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia	
			Venda um amigo!		40			Respeito	
			Continue a história		20				
			Conte a história		60				
			Fechamento do dia em roda		5				
			Telefone sem fio	3	15		Competências de relacionamento	Comunicação	
			Propaganda Maluca		20				Cooperação
			Dizer e convencer		30				
			Comunicado		15			Responsabilidade	
			Dinâmica do Moisés		30				
			Teatro de improviso		30				
			Fechamento do dia em roda		5				
O7	Comunicação não violenta (CNV)	Trabalhar a comunicação não violenta, o respeito, a tolerância, o trabalho em equipe, a empatia, a flexibilidade e a resiliência.	Tudo sob controle	3	30	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia	
			Comunicação não violenta		20			Harmonia	
			Níveis de Escuta		30				
			Como dizer isso?		40		Competências de relacionamento	Respeito	
			Empatia na prática		50				Comunicação
			Eu posso te ouvir		20			Cooperação	
			Debate		40				
			Fechamento do dia em roda		5				
O8	Jogos Cooperativos	Despertar a cooperação, a interdependência, a sinergia, a comunicação e a comunicação não violenta, o trabalho em equipe, a atenção, o cuidado com o próximo, a liderança compartilhada na resolução de problemas, os valores humanos e a resiliência.	Cabo da paz	3	15	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia	
			A travessia		40			Harmonia	
			Leitura interativa		10				
			Tangran		30		Competências de relacionamento	Respeito	
			Jogo da observação		10				Comunicação
			Futebol cooperativo		20				
			A folha da vida		20			Responsabilidade	
			Paraquedas		30				
			Fechamento do dia em roda		5				

O09	Diversidade I	Trabalhar o autoconhecimento e a percepção de que a diversidade existe e é positiva; trazer a importância de quebrar os paradigmas para alcançar a liberdade individual e coletiva; trabalhar o valor respeito.	Sessão de cinema: Escritores da liberdade	3	120	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Assim sou eu		10			Harmonia
			Desafio das tribos juvenis		40			
			Fechamento do dia em roda		5			Respeito
	Diversidade II Apresentação tribos juvenis	Permitir aos jovens um espaço para apresentar as tribos que fazem parte, trazendo história, contexto cultural e que mensagem quer passar; desenvolver a aceitação, o respeito e a empatia.	Apresentação Desafios tribos juvenis	3	150	Aprender a Conviver	Competências de relacionamento	Comunicação
			Fechamento do dia		5			Responsabilidade
O10	Momento do cuidado	Estimular o autoconhecimento, aliviar a tensão; trabalhar o equilíbrio emocional e fortalecer a união do grupo.	Entrada dos jovens	3	20	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autoestima
			Meu anjo secreto		15			Autocuidado
			Máscaras		60			Autoconfiança
			O presente		20			
			Fechamento do dia em roda		5			Autorregulação
O11	Prevenção ao uso de Drogas	Desenvolver o poder de escolha, refletir sobre suas consequências e prevenir o uso de drogas.	Balada Teen	3	15	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia
			Palestra		60			Autoestima
			Rótulos		30			Autoconfiança
								Autocuidado
			Vídeo – E aí, qual vai ser?		10		Autorregulação	Equilíbrio emocional
			Fechamento do dia em roda		5			Determinação

O12	Teatro	Trabalhar a comunicação corporal, facial e oral como ferramenta de apresentação em público; o autoconhecimento; a criatividade; a desinibição; a concentração e atenção; o trabalho em equipe; o improviso; jogo de cintura e a disciplina.	Dicas de palco	3	15	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Aquecimento facial		15			Harmonia
			Parabéns Sentimental		10			Respeito
			Diga pra mim!		30		Competência de relacionamento	Comunicação
			Dinâmica do ritmo		30			Cooperação
			Teatro de improviso		40			Responsabilidade
			Fechamento do dia em roda		5			
O13	Redes Sociais	Informar sobre os perigos das redes sociais; estimular o autocuidado e a percepção de mundo.	Filme Confiar	3	105	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autocuidado
			Roda do saber		30			Autoestima
			Perfil rede social		30		Autoconfiança	
			Fechamento do dia em roda		5	Autorregulação	Equilíbrio emocional	
O14	Encerramento do semestre	Encerrar o semestre, comemorar as conquistas e preparar para as atividades das férias e do segundo semestre.	Contaçaõ da História	3	20	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Vídeo retrospectiva		3			Harmonia
			Festa caipira		90			Respeito
					Fechamento do dia em roda		5	Competência de relacionamento
			Cooperação					
Responsabilidade								

O15	Boas-vindas e liderança	Entender os conceitos de liderança e sua importância; trabalhar a empatia e praticar a comunicação.	Abertura do dia	3	20	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Fuga dos quadrados		40			Harmonia
			Mesa do Líder		25			Respeito
			Tipos de liderança		40		Competência de relacionamento	Comunicação
			Dinâmica do espelho		15			Cooperação
			Fechamento do dia em roda		5			Responsabilidade
O16	A jornada do Herói	Discutir habilidades do protagonista juvenil relacionando com a jornada do herói.	Palestra A jornada do herói	3	60	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia
			Faz sentido?		60			Autoconfiança
			Qual é o seu sonho?		20			Autocuidado
			Fechamento do dia em roda		5		Autorregulação	Autoestima
							Determinação	
O17	Estudar e empreender	Refletir sobre a importância da educação para o crescimento profissional e despertar para o tema empreendedorismo, como item fundamental para a satisfação pessoal e vida profissional.	Abertura: estudar	3	10	Aprender a Aprender	Curiosidade	Compreensão
			Debate: importância dos estudos para o projeto de vida		20			Compromisso
			Orçamento		30			Disposição
			Empreendedorismo		15			Visão de mundo
			Criando objetos		40			
			Gincana Kaaabum		60			
			Vídeo		6			
			Fechamento do dia em roda		5			

O18	Criatividade e Inovação	Exercitar a criatividade, a capacidade de inovar e de pensar.	Abertura	3	20	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Criatividade
			Dinâmica dos objetos		20			Energia
			Empresa de pipas		60			Iniciativa
			Eu empreendedor		25			Liderança
			Fechamento do dia em roda		5			Participação
O19	Marketing Pessoal	Desenvolver a percepção da autoimagem, agregando valor a si mesmo com base em princípios, relacionamento interpessoal e inovação; trabalhar a promoção da própria imagem de forma diferenciada e positiva.	Confecção do "crachá de visita"	3	15	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Marketing pessoal e comunicação criativa		60			
			Qual é a marca?		30			
			Dinâmica "Merchant"		35			
			Cuide bem de seus clientes!		5		Competências de relacionamento	Comunicação
			Boa jogada! – Case Twix		15			
			Péssima jogada! – Case Twix		10			
			Fechamento do dia em roda		5			
O20	Jovem na história	Empoderar, mostrar a importância do jovem na história, estimular a participação e a expressão juvenil.	Gerações	3	20	Aprender a Fazer	Desições responsáveis	Coragem
			Quem é quem?		40			Iniciativa
			Expressões juvenis		60			Liderança
			O jovem mais importante da história		30			Participação
			Fechamento do dia em roda		5			Resiliência
O21	Política	Refletir sobre o tema política e sua importância no cotidiano; estimular a cidadania e o voto consciente; desenvolver o senso crítico.	Novo Líder Mundial	3	15	Aprender a Aprender	Curiosidade	Atenção
			Diálogo sobre política		20			Compreensão
			Roda do saber: política na minha vida		20			Compromisso
			Você conhece os políticos?		40			Interesse
			Política e politicagem		30			Visão de mundo
			Fechamento do dia em roda		5			

O22	Sexualidade	Orientar, conceituar e esclarecer dúvidas sobre ISTs (Infecções Sexualmente Transmissíveis), formas de prevenção e métodos contraceptivos; trabalhar a importância das tomadas de decisão conscientes; refletir sobre objetivos de vida.	Sonhos	3	15	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autocuidado
			Balada do labirinto de escolhas		30			
			Apresentação sexualidade		30			
			Papo reto: meninos e meninas: slide 16		40			
			Acasos		45		Autorregulação	Determinação
			Fechamento do dia em roda		15			
O23	Eu e o Mundo	Conscientizar sobre a importância de preservar o meio ambiente.	Viajando para o futuro	3	20	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
			Verdadeiro X Falso		15			Respeito
			Teatro: consequências dos problemas ambientais		40		Competências de relacionamento	Cooperação
			Impactos		15			Responsabilidade
			Complete a frase		20			
			Fechamento do dia em roda		5			
O24	Filosofia	Trabalhar o tema filosofia e sua importância para a sociedade; estimular o pensamento lógico e crítico; busca de conhecimentos e a quebra de paradigmas.	Abertura	2	5	Aprender a Aprender	Curiosidade	Atenção
			Frase Falsa		10			Compreensão
			O que é a filosofia?		40			Visão de mundo
			Café filosófico		40			
			Resposta socrática		20			
			Fechamento do dia em roda		5			

O25	Educação profissional	Compartilhar conhecimentos sobre o mundo do trabalho, construção de currículo, participação de entrevistas e dinâmicas em grupo.	Diálogos sobre mundo do trabalho	3	170	Aprender a Aprender	Curiosidade	Visão de mundo
			Fechamento do dia em roda		10			
O26	Projeto de vida	Estimular a construção autônoma do projeto de vida dos jovens.	Plano de desenvolvimento	3	170	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia
			Fechamento do dia em roda		10			Autoconfiança
							Autorregulação	Determinação
O27	Chef Academy	Trabalhar em equipe, desenvolver a comunicação, a liderança, a criatividade e organização.	Chef Academy	3	170	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Empatia
							Harmonia	
			Fechamento do dia em roda		10		Competências de relacionamento	Comunicação
							Cooperação	
								Responsabilidade
O28	Adolescência	Discutir temas relevantes para o público adolescente, levantados pelos próprios adolescentes.	De jovem pra jovem	3	170	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia
			Fechamento do dia		10			Autoestima
							Autorregulação	Equilíbrio emocional

O29	Superação e futuro	Estimular o autoconhecimento, a autoestima e a autoavaliação; dar feedback.	Abertura do dia	3	5	Aprender a Ser	Autoconhecimento	Autonomia
			Raio-X - Inverno		40			Autoconfiança
			Plano de desenvolvimento – Outono		25			Autoestima
			Feedback doce - Primavera		25		Autorregulação	Equilíbrio emocional
			MotivAção – Verão		20			Determinação
			Fechamento do dia em roda		5			
O30	Atualidades	Desenvolver o senso crítico, ampliar a visão de mundo, discutir temas atuais e relevantes para a sociedade.	Rodas do saber	3	170	Aprender a Aprender	Curiosidade	Compreensão
			Fechamento do dia em roda		10			Visão de mundo
O31	Saúde	Estimular hábitos saudáveis, o autocuidado e prevenir doenças e transtornos.	Bate papo sobre saúde	3	170	Aprender a Ser	Autoconhecimetro	Autoestima
			Fechamento do dia em roda		10		Autorregulação	Equilíbrio emocional
O32	Encerramento da jornada	Encerrar a jornada da Academia Educar e entregar os certificados de conclusão.	Abertura do dia	3	10	Aprender a Conviver	Sociabilidade	Harmonia
			Diploma afetivo		40			Respeito
			Revelação amigo secreto		20			
			Entrega dos certificados		30			
			Homenagem para os jovens		10		Competências de relacionamento	
			Café coletivo		25			
			Fechamento do dia em roda		5			

Observação: Sugerimos que as oficinas tenham no máximo três horas de duração, tempo adequado para que os jovens estejam conectados com bastante qualidade às atividades propostas. No Guia e neste mapa, a soma das atividades pode superar essas três horas indicadas, pois são apresentadas atividades a mais, neste caso fica à critério do educador selecionar o que será efetivamente realizado.



CONVIDAMOS O EDUCADOR-FACILITADOR A INTERCALAR OS PROJETOS-DESAFIOS NA SEQUÊNCIA PEDAGÓGICA – VEJA O EXEMPLO NA PÁGINA 18 DO CRONOGRAMA RESUMIDO DA JORNADA ACADEMIA EDUCAR. OS PROJETOS-DESAFIOS SÃO PROPOSTAS DE RÁPIDA, MÉDIA E LONGA DURAÇÃO, QUE CONSOLIDAM, A CADA ENTREGA E CONQUISTA DOS JOVENS, A AUTOCONFIANÇA E A DESCOBERTA DE TALENTOS, HABILIDADES E COMPETÊNCIAS.



Veja menu com os projetos-desafios na próxima página



navegue pelos projetos-desafios

1. MULTIPLICAÇÃO NA ESCOLA

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

Longa duração

2. OÁSIS EDUCAR

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

Média duração

3. CONHECENDO O MUNDO

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

Média duração

4. CATAVENTO DE NÚMEROS

De quatro a seis encontros ao longo do ano.

Média duração

5. CATAVENTO DE LETRAS

De quatro a seis encontros ao longo do ano.

Média duração

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

6. PROJETO NA ESCOLA

Proporciona um desafio para que os jovens levantem as necessidades da escola junto a alunos, professores, funcionários e gestão e proponham ações para solucioná-las. O Projeto na Escola tem por objetivo incentivar a aprendizagem dos alunos. São três encontros de orientação mais a implementação na escola de acordo com o que foi planejado pelos grupos.

Duração: a definir pelos jovens protagonistas

7. ESTAÇÃO VIVÊNCIA

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

Curta duração

Atividades Extras

ACADEMIA DE FÉRIAS

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

Alguns exemplos:

- o **Escola do Mecânico:** oferece um curso de capacitação em mecânica básica, trilha de carreira e gestão empresarial.
- o **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.
- o **Curta na Educar:** projeto sociocultural que ensina conceitos de cinema e vídeo e proporciona a construção de um curta-metragem, desde a escolha do tema até a edição.

ESPETÁCULO DE ENCERRAMENTO

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

1 MULTIPLICAÇÃO NA ESCOLA

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.



“O voluntariado abre o jovem para um novo modo de ver o mundo, é um jeito de viver a solidariedade que não compactua com a violência e com a exclusão.”

Adair Aparecida Sberga

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, 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 influencia 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.

Organizando a multiplicação

OBJETIVO: 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 ([clique aqui](#) para acessar) 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.

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.

Apresentação dos padrinhos

OBJETIVO: apadrinhar as escolas.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: fichários e documentos impressos para os fichários ([clique aqui](#) para acessá-los).

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

OBJETIVO: planejar a proposta de multiplicação para a escola.

TEMPO: 40 minutos.

DESCRIÇÃO: os jovens e padrinhos deverão planejar a proposta de multiplicação.

- **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*.

DISPONÍVEL NO 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.

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.



Objetivos pedagógicos:

CONSTRUIR UM SONHO DE UMA ESCOLA DE FORMA COLABORATIVA; ESTIMULAR A PARTICIPAÇÃO; 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=Ft1EzxAdCFQ&index=4&list=PL7E89DBDEA2B3D075>

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: 60 minutos.

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.

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 três 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”.

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.

Tour pela escola

OBJETIVOS: conhecer a comunidade e reconhecer as belezas.

TEMPO: 30 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 três ou quatro 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).

SEMANA 3

Passo a passo na escola

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.

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?

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: conhecer os sonhos da comunidade para a escola.

TEMPO: 30 minutos.

RECURSOS: listas dos sonhos coletados.

DESCRIÇÃO: cada grupo deverá apresentar os dois sonhos mais indicados pelos alunos e educadores que ouvirem. 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.

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

OBJETIVO: 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.

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” (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.

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.

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.

Dança circular – “Shetland”

OBJETIVO: 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.

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”

OBJETIVOS: 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.

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.

Cumprimentando

OBJETIVO: 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 de 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.

Arrumação e limpeza

OBJETIVO: limpar todos os itens para serem devolvidos aos seus donos.

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.



3 CONHECENDO MUNDO

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.



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 três 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 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 cinco 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 três ou quatro 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

TEMPO: no mínimo 6 encontros de 2 horas

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

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 incentive 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: uma hora por país.

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

DESCRIÇÃO: cada país terá uma hora para ambientar a sala e uma 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 [link](#), 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* 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

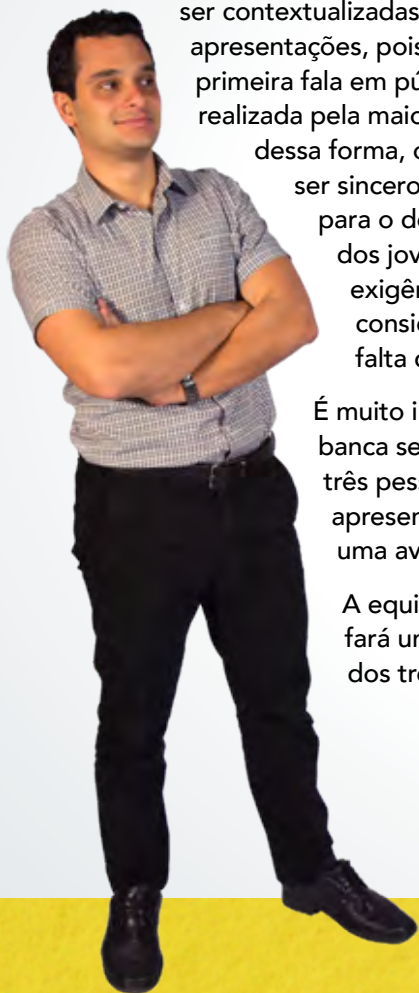
Ao final de cada apresentação, é importante parabenizar os jovens com uma salva de palmas e produzir fotos da equipe, além da homenagem dos familiares.

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.



Avaliação Conhecendo o Mundo

Composição de notas:

Nota Jurados + Nota Academia Educar + Nota Vídeo ÷ 3

A maior média ganha a viagem

Jurados

- Pontuação máxima: 80
- Três jurados
- Tirar a média dos três jurados para compor a nota

Academia Educar

A equipe da Academia assiste às apresentações e avalia com uma média de 0 a 100. A média da Academia Educar é composta pelas notas: Apresentação geral + Criatividade + Dedicção durante o planejamento. Na apresentação geral, serão avaliados o trabalho em equipe, a preocupação com a plateia (conforto, cuidado, empatia), o comprometimento e a participação dos integrantes.

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

Vídeo

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.

Roteiro Projeto-Desafio Conhecendo o Mundo

O projeto consiste em três etapas: **pesquisa, vídeo e apresentação.**

1. Pesquisa

Nesta etapa, o grupo deve pesquisar tudo sobre o país, conforme o roteiro a seguir.

Roteiro para pesquisa:

1.1 História do país

Pesquisar tudo sobre a história do país: colonização; guerras; hino; países vizinhos; língua predominante; outras línguas existentes; bandeira e seu significado; etc.

1.2 Cultura

Pesquisar: dança; música; folclore; comidas; bebidas; roupas típicas.

1.3 Política

Estudar a política do país: fatos históricos que contribuíram para o crescimento político.

1.4 Economia

Pesquisar os fatores econômicos: mercado; moeda; principais atividades econômicas.

1.5 Sociedade

Pesquisar IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) e suas principais características: crescimento populacional; mortalidade infantil; índice de analfabetismo; idade média da população; etc.

1.6 Educação

Como o país administra e investe na educação? Compare a educação do país pesquisado com a educação no Brasil.

1.7 País X Brasil

Quais as influências que o país pesquisado tem sobre o Brasil?

1.8 Religião

Qual ou quais as religiões predominantes? Como a religião interfere no país?

1.9 Composição geográfica

Estudar clima; vegetação; tipos de solo; oceanos e rios; continente a que pertence; a fauna e a flora.

1.10 Curiosidades

Pesquisar outras curiosidades sobre o país para enriquecer o projeto.

2. Vídeo (Teaser)

Regras para a produção do vídeo:

Teaser é algum indício de algo que vai ser revelado posteriormente. A tradução literal seria algo como “Provocador”. Assim, em Publicidade e Marketing, um *teaser* refere-se à divulgação de algo que está para acontecer, seja uma campanha, um filme, uma peça de teatro ou o lançamento de um produto.

- O grupo deve produzir o vídeo, e não terceirizar o trabalho ou baixar da internet. Caso isso ocorra, será considerado plágio e a nota do vídeo será zerada.
- Em algum momento, os integrantes do grupo devem aparecer no vídeo.
- Duração mínima de 3 e máxima de 5 minutos.
- A entrega atrasada acarreta a perda de 50% da nota.

Data de entrega do teaser:

Enviar link do YouTube para:

4 CATAVENTO DE NÚMEROS

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.

Este Projeto-desafio consiste em uma gincana anual; 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 duas oficinas de Matemática com desafios, conforme programações a seguir.



CATAVENTO DE NÚMEROS

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.

Apresentação do Catavento de números

OBJETIVO: apresentar o Projeto-desafio Catavento de Números.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: os monitores explicarão aos jovens o Projeto-desafio Catavento de Números, que é composto de oficinas e gincanas em equipes que valerão pontos.

Divisão dos grupos

OBJETIVO: organizar dos grupos para participar da 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, 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.

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 Catavento 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>.

Pin!

OBJETIVO: 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 5: cinco
Jovem 2: dois	Jovem 6: seis
Jovem 3: três	Jovem 7: sete
Jovem 4: pin	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!

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.
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 omeletes.
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 9º B, 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.
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 três ou quatro 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 NÚMEROS: LÓGICA

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 Catavento de Números. A apresentação valerá 5 pontos para a equipe.

Você sabe seguir instruções?

OBJETIVO: 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 indivi-

dualmente 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 três 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.

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)

OBJETIVO: 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 três 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 três 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.

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?". [Clique aqui para baixar.](#)

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):

- o "Ilha das questões" ([anexo 9](#)).
- o "Dicas quebra-cabeça dos estados" (1 cópia por grupo - [anexo 10](#)) e "Jogo quebra-cabeça dos estados" (1 conjunto de peças recortadas e um tabuleiro para colar ou escrever as informações do quebra-cabeça por grupo) – [clique aqui para baixar.](#)
- o "Desafio do sorvete" ([anexo 11](#)).
- o "Burros mágicos de Barnaum" ([anexo 12](#)).

- o "Desafio do palito de fósforo" ([anexo 13](#)).

Entregar e corrigir um desafio por vez.

As três 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

OBJETIVO: treinar agilidade mental e 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 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:

- o Quando a pessoa sair do jogo, o educador deve escolher outro jovem para recomençar a dinâmica.
- o 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.

- o 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 três ou quatro 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).

[Clique aqui para baixar o Gabarito](#)





Comunicação escrita

Você sabe seguir instruções?

A) _____

B) _____

01. Leia atentamente e siga o que for solicitado.
02. Escreva seu nome completo na linha A.
03. Escreva a data de hoje, completa, na linha B.
04. Grife a palavra NOME no item 02.
05. Faça um círculo em cada ponta da folha.
06. Faça um X dentro de cada círculo.
07. Corrija sua postura! Sente-se corretamente.
08. Diga em voz alta seu primeiro nome.
09. Olhe para os lados e escreva sobre algo que lhe chamou a atenção:

10. No verso superior, desenhe uma flor.

11. Escreva agora qualquer trecho do “Hino nacional”.

12. Neste momento, anote a hora. Caso não tenha relógio, pergunte aos monitores.

13. Cante somente a segunda parte da segunda estrofe do “Hino nacional”.

14. Escreva o nome do ministro da Educação. _____

15. Qual foi o primeiro nome dado ao Brasil? _____

16. Você é estudante e precisa mandar uma carta para o reitor da faculdade, solicitando uma bolsa de estudos. Qual pronomes de tratamento você usaria?

17. Escreva os primeiros 9 (nove) números primos.

18. No verso, desenhe uma rosa dos ventos, com todos os pontos cardiais.
19. Fique em pé! Leia em voz alta, sem vergonha: “Terminei as tarefas, pois sei seguir as instruções”.

20. Para conferir o resultado deste teste, leia o próximo item.

21. Agora que acabou de ler tudo com atenção, execute apenas o segundo item!

Teste de Q.I. (Quociente de Inteligência)

- 1- Escreva seu nome no quadrado.
- 2- Existe 7 de setembro em Portugal?
- 3- Alguns meses têm 30 dias; outros, 31. Quantos têm 28?
- 4- Você achou uma caixa de fósforos e está num quarto escuro. Tem um lampião a gás e um a lenha. O que você acende primeiro?
- 5- Um homem construiu uma casa em retângulo para o lado sul. E, então, aparece um urso polar. Qual a cor do urso?
- 6- Você deixa São Paulo dirigindo um ônibus com 18 passageiros, com destino ao Rio de Janeiro. Deixa os 18 passageiros e pega 13 no dia seguinte, às 7 horas, chegando a Vitória. Qual é a idade do motorista?
- 7- Quantos animais de cada tipo Moisés colocou na Arca?
- 8- Existem 3 ilhas com 3 palmeiras. Em cada uma tem 1 coco. Quantos cocos você pode pegar?

DESAFIOS DE LÓGICA

Na construção

Júlio, Robson e Samuel são homens que trabalham na construção civil. Com base nas dicas abaixo, tente descobrir o nome completo de cada homem, bem como sua profissão.

- 1- O sobrenome de Júlio é Costa.
- 2- Samuel não é pedreiro, nem carpinteiro.
- 3- Robson não é pedreiro.
- 4- O sobrenome de Samuel não é Bernardes.



		Sobrenome			Profissão		
		Bernardes	Costa	Pimenta	Carpinteiro	Mestre-de-obras	Pedreiro
Nome	Júlio	N	S	N			
	Robson		N				
	Samuel		N				
Profissão	Carpinteiro						
	Mestre-de-obras						
	Pedreiro						

Profissionais da comunicação

Carlos, Hugo e José são profissionais da comunicação. Cada um deles tem uma profissão diferente na área. Com base no que estão dizendo, tente descobrir o nome e a profissão de cada um.



		Nome			Profissão		
		Carlos	Hugo	José	Editor	Jornalista	Publicitário
Figura	A						
	B						
	C						
Profissão	Editor		N				
	Jornalista	N	S	N			
	Publicitário		N				

DESAFIOS DE LÓGICA

AS NOIVAS

Célia e outras duas mulheres vão se casar este mês. Cada uma delas escolheu uma cor diferente para o vestido de noiva, que não era o branco tradicional. Com base nas dicas abaixo, tente descobrir o nome completo e a cor do vestido de cada uma.

- 1- A noiva cujo sobrenome é Souto usará um vestido rosa.
- 2- O sobrenome de Célia não é Araújo, nem Souto.
- 3- O vestido de Maria não é lilás, nem rosa.



		Sobrenome			Cor		
		Araújo	Junqueira	Souto	Creme	Lilás	Rosa
Noiva	Célia						
	Helena						
	Maria						
Cor	Creme			N			
	Lilás			N			
	Rosa	N	N	S			

HORTA CASEIRA

Ana, Fabiana e Priscila adoram jardinagem, mas este ano cada uma delas resolveu fazer também uma horta no quintal. Com base no que elas estão dizendo, tente descobrir o nome de cada uma e que tipo de hortaliça cada qual plantou na própria horta.



		Nome			Hortaliça		
		Ana	Fabiana	Priscila	Cebolinha	Hortelã	Pimenta
Figura	A			N			
	B			N			
	C	N	N	S			
Hortaliça	Cebolinha						
	Hortelã						
	Pimenta						

Você sabe a resposta?

1. A mãe de Maria tem 5 filhas: Xuxuta, Xaxata, Xexeta e Xixita. Qual o nome da outra filha?

R:

2. Você está numa cela onde existem 2 portas, cada uma vigiada por um guarda. Existe uma porta que dá para a liberdade, e outra, para a morte. Você está livre para escolher a porta que quiser e por ela sair. Poderá fazer apenas uma pergunta a um dos dois guardas que vigiam as portas. Um dos guardas sempre fala a verdade, e o outro sempre mente, mas você não sabe quem é o mentiroso e quem fala a verdade. Que pergunta você faria para saber qual porta leva à liberdade?

R:

3. Três gatos comem três ratos em três minutos. Cem gatos comem cem ratos em quantos minutos?

R:

4. Um avião lotado de passageiros parte do Rio de Janeiro em direção a Buenos Aires. Por uma fatalidade, cai na fronteira Brasil–Argentina. Onde devem ser enterrados os sobreviventes?

R:

5. Um grande empresário, tendo necessidade de ir a São Paulo, chegou a seu segurança noturno e pediu a ele que o acordasse às 6 horas da manhã, em ponto. Exatamente nesse horário, o segurança acordou o empresário e disse:
– Chefe, estou com um mau pressentimento. Sonhei esta noite que o senhor teria um acidente com o avião; então me permita sugerir que não viaje.

O empresário não lhe deu ouvidos. Sem incidentes, chegou a São Paulo e, por telefone, mandou demitir seu segurança. Por quê?

R:

MONTE O SEGUINTE QUEBRA-CABEÇA:

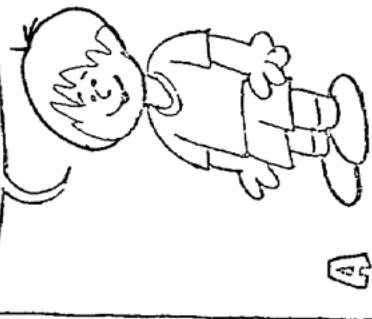
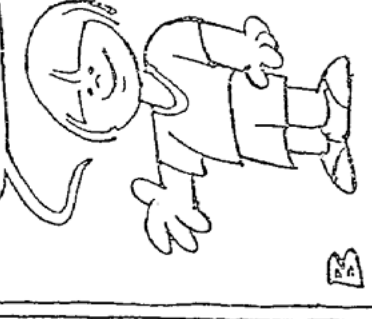

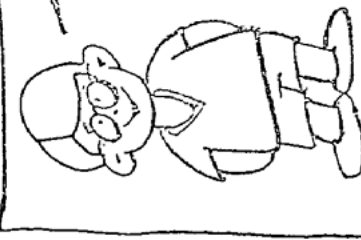
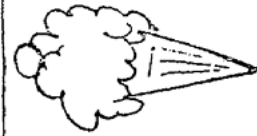


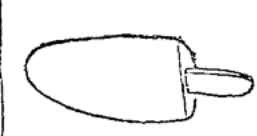
Sabe-se que todos moram na mesma rua, são casados e provenientes de diferentes estados do Brasil. Gostam de bebidas diferentes, e cada um come uma determinada comida diferente daquela que comem os outros. Os nomes de suas esposas também são diferentes, assim como cada um toca um tipo diferente de instrumento musical. Gostam de cores diferentes nas camisas que usam, e cada um é chamado por um nome diferente do outro.

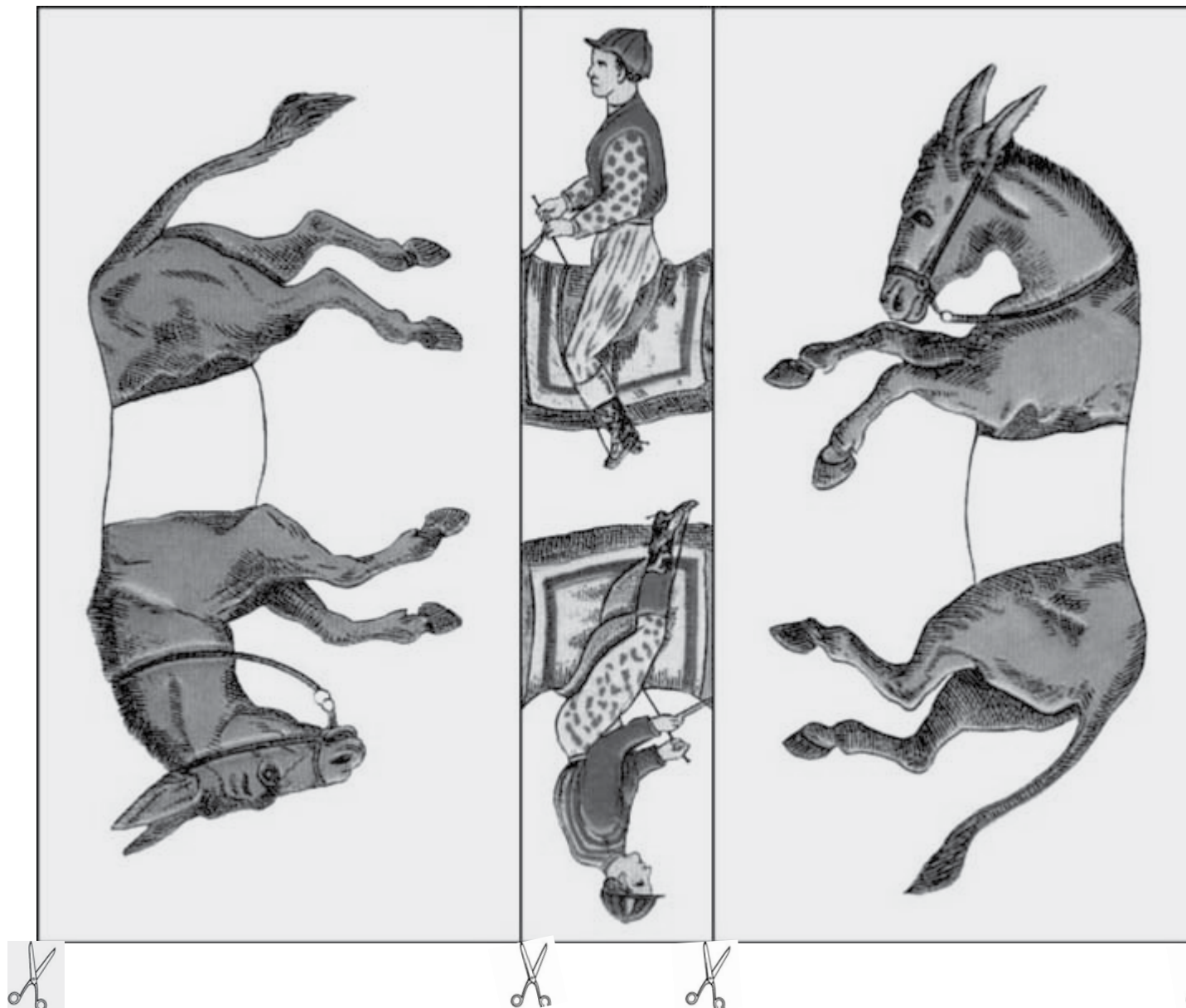
01. O mineiro só bebe suco de araçá.
02. A esposa de José tem o nome mais curto do grupo.
03. Débora é casada com quem gosta de comer leiteão à pururuca.
04. Berimbau é o instrumento musical de quem usa camisa branca.
05. O carioca é vizinho de Luísa.
06. O tocador de guitarra fica na primeira coluna.
07. O bebedor de água usa camisa preta.
08. João fica na última coluna.
09. A comida da primeira coluna é o churrasco e é vizinha da comida do paulista.
10. Pedro fica entre Joaquim e José.
11. A camisa verde fica entre a amarela e a azul.
12. A bateria fica à mesma distância de Vânia e do chimarrão.
13. O baiano come acarajé.
14. Antônio só bebe suco de caju.
15. O tocador de pandeiro come feijão preto.
16. Pedro não bebe nem chimarrão nem suco de araçá.
17. Na casa de Maria, come-se hambúrguer.
18. O gaúcho e o paulista são vizinhos.
19. José mora ao lado de quem toma refrigerante.
20. Joaquim toca bateria e está à mesma distância do paulista e do berimbau.
21. Débora mora na mesma casa onde a camisa é azul.
22. O mineiro está à mesma distância do gaúcho e do carioca.
23. Ana está na extremidade oposta à de Vânia, mas é vizinha de Maria.
24. O saxofone está entre o instrumento do gaúcho e a bateria.

Boa sorte!

DESAFIO

Os garotos A, B, C e D tomaram um dos tipos de sorvete ilustrados abaixo. Diga qual o nome deles e qual sorvete cada um tomou, considerando que Vicente não é A.

 <p>EU COMI ATE' UMA CEREJINHA...</p> <p>A</p>	 <p>PAULO E RENATO USAM OCULOS...</p> <p>B</p>		
 <p>RENATO E VICENTE COMERAM A MESMA COISA...</p> <p>C</p>	 <p>TAMBÉM CARLOS CONSEGUIU SEU SORVETE...</p> <p>D</p>		
 <p>Casquinha</p>	 <p>Taça</p>	 <p>Taça</p>	 <p>Picolé</p>

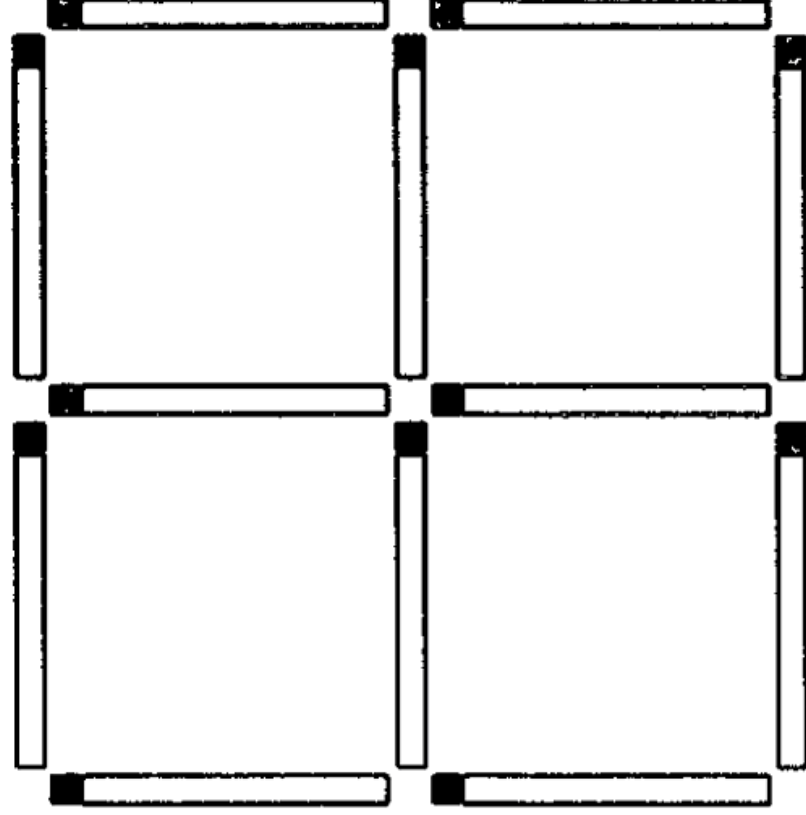


Estes são os burros mágicos de Barnaum.

Os burros estão tristes. Para mudar esta expressão, vocês devem posicionar os jóqueis em cima dos burros, simultaneamente.

DESAFIO

Na figura abaixo, retire apenas dois palitos de forma que a figura fique, exatamente, com dois quadrados.



5 CATAVENTO DE LETRAS

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.

Este projeto-desafio consiste em uma gincana anual, 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.

PASSO A PASSO

OFICINA 1 CATAVENTO DE LETRAS

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: estimular o gosto pela leitura e pela Língua Portuguesa; fornecer dicas de redação.

Apresentação do Catavento de Letras

OBJETIVO: apresentar o Projeto-desafio Catavento de Letras.

TEMPO: 15 minutos.

RECURSOS: nenhum.

DESCRIÇÃO: os monitores explicarão aos jovens o Projeto-desafio Catavento de Letras, uma gincana composta de:

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.

Quem não acertar voltará ao final da fila.

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: uma visita cultural, por exemplo.

Divisão dos grupos

OBJETIVO: organizar os grupos para participar 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, *data show*, caixa de som 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.

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*. [Clique aqui para baixar](#).

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://brasilescola.uol.com.br/>.

Labirinto do gerundio

OBJETIVO: 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.

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 5 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 atendendo você assim que possível.
14. Vou estar dando seu recado para ela.
15. Vou estar enviando seus documentos para a secretária.

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.

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.
5. A sua cor vermelha é fantástica.
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 seu livro é novo.
13. Aqui está a receita de pão de 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.
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.
32. A garrafa é pequena.
33. O vidro de esmalte quebrou.
34. O menino comeu um prato de macarrão.
35. A menina ganhou algum troféu.
36. O aluno conversa na sala.
37. Eu quero a paçoca dele.
38. A menina quer a bexiga.
39. Ela sente falta de um amigo.

- As mulheres andaram de metrô.
 Os ventiladores pararam de funcionar.
 As mãos ficaram sujas de tinta.
 Os piões do colega rodopiam muito bem.
 As suas cores vermelhas são fantásticas.
 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 seus livros são novos.
 Aqui estão as receitas de pão de ló.
 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-maçãs.
 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.
 As garrafas são pequenas.
 Os vidros de esmalte quebraram.
 O menino comeu uns pratos de macarrão.
 A menina ganhou alguns troféus.
 Os alunos conversam na sala.
 Eu quero as paçocas dele.
 A menina quer as bexigas.
 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.

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 três ou quatro 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).



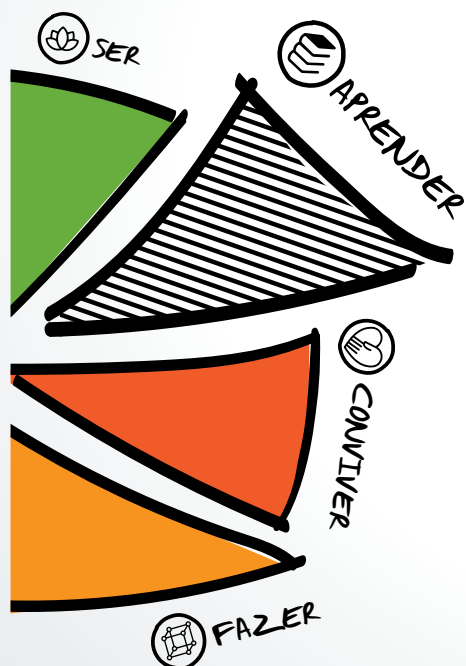
Premiação

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

OFICINA 2 CATAVENTO DE LETRAS

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 Catavento 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 compartilhados 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.

- 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 correto.

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

Tipos e gêneros textuais

OBJETIVO: relembrar 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=Uciv4LT8CSg>

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:

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, arranjou 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.

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 Lívia 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 natações, 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.

Carta

Disponível em: <https://www.mundovestibular.com.br/estudos/portugues/carta-argumentativa>

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 nova-iorquina 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.

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).



6 PROJETO NA ESCOLA

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.



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).

[Clique aqui](#) para baixar o slide.

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.

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.

Quatro 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 quatro 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.

A entrevista deverá ter cerca de cinco 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 duas 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 que cada um foi citado.



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.

Principal incômodo

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. ([clique aqui para baixar](#))

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.

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.

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. ([anexo](#))

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



Avaliação Projeto na Escola

- Pontos fortes do Projeto na Escola (do projeto-desafio, e não do projeto criado pelo grupo)
- Pontos fracos do Projeto na Escola
- Principais desafios do grupo
- Principais conquistas pessoais
- Principais conquistas para a escola

Checklist para diagnóstico

Escola:

Data:

Faça um mapeamento (diagnóstico) de sua escola.
 Discuta os tópicos com o grupo e atribua os conceitos. Deixe em branco, em ausência de resposta.

Aspecto avaliado	Aspectos físicos				
	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Excelente
Limpeza da sala de aula					
Acomodações da sala de aula					
Conservação do pátio					
Recursos e condições das quadras de esportes					
Limpeza dos sanitários					
Condições físicas dos sanitários					
Estado de conservação do laboratório de informática					
Facilidade de acesso ao laboratório de informática					
Estado de conservação da biblioteca					
Facilidade de acesso à biblioteca					
Estado de conservação da sala de TV e Vídeo					
Facilidade de acesso à sala de TV e Vídeo					
Estado de conservação da área verde					
Estado de conservação da pintura					
Estado de conservação das instalações elétricas					
Estado de conservação das instalações hidráulicas					
Estado de conservação civil do prédio (construção)					

Entorno	Entorno				
	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Excelente
Condições de moradia (casas, prédios, favelas)					
Infraestrutura (água, esgoto, coleta de lixo, asfalto nas ruas)					
Diversidade de lazer (praças de esportes, casas de cultura, escolas)					
Diversidade de outras instituições (Assoc. de Moradores, ONG's, empresas)					

Recursos materiais	Recursos materiais				
	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Excelente
Suficiência de materiais pedagógicos					
Disponibilidade de materiais pedagógicos					
Suficiência e materiais nos laboratórios					
Disponibilidade de materiais nos laboratórios					
Suficiência de materiais esportivos					
Disponibilidade de materiais esportivos					
Suficiência de recursos audiovisuais					
Disponibilidade de recursos audiovisuais					
Acervo da biblioteca					

Relações interpessoais	Relações interpessoais				
	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Excelente
Relação afetiva e cooperativa entre alunos					
Relação afetiva e cooperativa entre alunos e professores					
Relação afetiva e cooperativa entre alunos e coordenação					
Relação afetiva e cooperativa entre alunos e direção					
Relação afetiva e cooperativa entre alunos e vice-direção					
Ética nas relações					

Recursos Humanos	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Ótimo	Excelente
Atitude participativa e democrática do diretor						
Atitude participativa e democrática do vice-diretor						
Atitude participativa e democrática do coordenador pedagógico						
Atitude participativa e democrática da APM						
Atitude participativa e democrática do Conselho da Escola						
Atitude participativa e democrática do Grêmio						
Atitude participativa e democrática dos professores						
Quantidade satisfatória de professores						
Preparação da equipe de professores						
Atitude participativa e democrática dos funcionários						
Quantidade satisfatória dos funcionários						
Preparação da equipe de funcionários						
Atitude participativa e democrática dos pais						
Atitude participativa e democrática dos alunos						

Espaço de atuação	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Ótimo	Excelente
Atuação com envolvimento do jovem dentro da escola						
Atuação com envolvimento do jovem no entorno						
Atuação com envolvimento dos pais dos alunos dentro da escola						
Atuação com envolvimento dos pais dos alunos no entorno						
Atuação com envolvimento do professor em atividades fora da sala de aula						
Atuação com envolvimento do professor no entorno						

Sensação de pertencimento	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Ótimo	Excelente
Oferecimento de vagas suficientes, atendendo à demanda da comunidade						
Número de alunos adequado para cada classe						
Respeito à diversidade (religiosa, social, política, cultural)						
Controle da evasão						
"Violência" física						
"Violência" moral						
"Violência" verbal						

Ensino-aprendizagem	Pessimo	Ruim	Regular	Bom	Ótimo	Excelente
Significação do ensino-aprendizagem (relação com a vida) para o aluno						
Preparação para o mundo do trabalho						
Formação de cidadãos autônomos, solidários e competentes						
Transmissão de princípios e valores						
Formação do protagonismo/liderança						
Visão e espaço para o voluntariado						
Processo de avaliação (construtiva, que leve à promoção da aprendizagem)						

ROTEIRO DE ELABORAÇÃO DE UM PROJETO

Antônio Carlos Gomes da Costa

a. Apresentação:

Inicia-se com a capa, onde deverão constar o título e o subtítulo (se houver) do projeto, o nome da entidade ou grupo responsável, local e data. Na primeira página deverão constar o nome dos responsáveis pelo projeto e suas respectivas funções.

b. Objetivos:

Procede-se a uma enunciação clara e concisa do que se espera alcançar.

Os objetivos devem ter uma relação clara com o que está colocado nos problemas ou necessidades.

c. Justificativa:

Procura responder à questão POR QUE através dos dados e informações disponíveis sobre a realidade onde se quer intervir. É a descrição do problema que originou o projeto.

d. Atividades previstas:

Descrição das ações a serem desenvolvidas.

Os meios a serem utilizados.

A definição das responsabilidades de cada um na execução do que foi planejado.

e. Recursos:

Elencar todos os requisitos em termos de espaço físico, materiais, dinheiro e pessoas necessários para viabilizar as ações previstas.

f. Cronograma:

O cronograma dividirá a execução do projeto em fases ou etapas e estabelecerá o tempo previsto para sua realização.

g. Avaliação do projeto:

A avaliação do projeto poderá ocorrer em três momentos:

1. Avaliação diagnóstica (antes da execução).

É o momento em que se faz a coleta de dados e informações com a finalidade de levantar a situação-problema e as condições existentes para o seu enfrentamento, como pessoas, conhecimentos, espaços físicos para trabalhar, equipamentos e dinheiro.

2. Avaliação formativa (durante a execução).

É o acompanhamento sistemático do desenvolvimento das ações, a detecção de atrasos e falhas e a sua correção no curso mesmo do processo de execução.

3. Avaliação somativa (após a execução).

Verifica se o projeto atingiu ou não os objetivos perseguidos. Detecta o mérito, a relevância e o impacto sobre a situação das ações desenvolvidas, destacando os pontos positivos e negativos, produzindo, assim, os elementos para estabelecer um juízo de valor acerca do trabalho realizado.

Quando se trata de projetos de protagonismo juvenil, o acerto e o erro têm valor positivo, pois ambos podem ser usados para alimentar e retroalimentar o processo de aprendizagem, crescimento e desenvolvimento dos jovens, como pessoas e como cidadãos.

Antônio Carlos Gomes da Costa

Livro: *Protagonismo juvenil: O que é e como praticá-lo*

Objetivos pedagógicos:

DESPERTAR VALORES; AMPLIAR O REPERTÓRIO CULTURAL; ESTIMULAR O VOLUNTARIADO E A BUSCA PELO CONHECIMENTO.



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 PREPARAÇÃO

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.

Dicas de locais

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.

OFICINA 1

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".

Profissão Repórter

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

TEMPO: 15 minutos.

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 grupo.

RECURSOS: nenhum.

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 três ou quatro 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).



Nº	Tema	Objetivo Pedagógico	Local	Etapas	Atividade	Min	Carga horária	Pilar Fortalecido	Competências	Habilidades
PD_1	Multiplicação	fomentar o protagonismo juvenil na escola; multiplicar o aprendizado aprendido em protagonismo juvenil, cidadania e competências socioemocionais; desenvolver a liderança, o autoconhecimento, a autorregulação, a solução de problemas, a criatividade, habilidades da convivência, a resiliência, a comunicação e a tomada de decisão responsável.	Sala da Academia Educar	Preparação	Reunião de preparação dos monitores juvenis	30	3h	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência
			Apresentação da Multiplicação		15					
Bola quente	20									
Organizando a Multiplicação	30									
Apresentação dos padrinhos	30									
Planejando a multiplicação na escola	40									
Atitudes que fazem a diferença	5									
	desenvolver os jovens multiplicadores, que consolidam o conhecimento sobre os temas tratados, e oferecer os conteúdos aos demais jovens da escola, que não frequentam a Academia Educar.	Nas escolas	Execução & acompanhamento	Multiplicação efetivamente nas escolas	120	2h x nº de oficinas multiplicadas				

PD_2	Oásis Educar	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.	Sala da Academia Educar	Semana 1 - Preparação	Apresentação do Oásis	15	115	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência
					Escolha da escola	40				
					Comunicação com a escola	60				
			Na escola escolhida para o Oásis Educar	Semana 2 - Execução: 1º Passo: Reconhecer as belezas	Chegada	10	90			
					Apresentação e integração	15				
					O essencial é invisível aos olhos	30				
					Tour pela escola	30				
					Fechamento do dia em roda	5				
			Na escola escolhida para o Oásis Educar	Semana 3 - Execução: Execução: 2º Passo: Conhecer os talentos (Afeto)	Entendendo o próximo passo	10	120			
					Conhecer a comunidade	90				
					Partilha	15				
					Fechamento do dia	5				
			Na escola escolhida para o Oásis Educar	Semana 4 - Execução: 3º Passo: Descobrir o sonho (Sonho)	Chegada e coleta de sonhos	90	150			
					O Sonho	30				
					Cuidado da semana	20				
					Fechamento do dia	10				
			Na comunidade no entorno da escola	Semana 5 - Execução: 4º Passo: Buscar os recursos	Buscar os recursos	120	120			
			Na escola escolhida para o Oásis Educar	Semana 6 - Execução: Mão na massa (Milagre) 1º Dia	Recepção dos	20	465			
					Dança circular – Shetland	20				
					Apresentação dos personagens	15				
					Matriz do jogo	20				
Mão na Massa	360									
Arrumação e limpeza	30									

			Na escola escolhida para o Oásis Educar	Semana 6 - Execução: Mão na massa (Milagre) 2º Dia	Recepção dos voluntários	20	260		
					Cumprimentando	20			
					Matriz do jogo	20			
					Continuação do Mão na Massa	360			
					Arrumação e limpeza	30			
					Fechamento do dia em roda	20			
			Sala da Academia Educar	Semana 7 - Avaliação	Avaliação	30	30		
PD_3	Conhecendo o Mundo	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.	Sala da Academia Educar	1ª Fase: Oficina de preparação: Projeto Desafio Conhecendo o Mundo	Apresentação do Projeto-desafio	15	140	Aprender a Aprender	Curiosidade
					Conhecendo o Mundo	60			
					Leitura do roteiro	60			
					Sorteios e 1ª reunião dos grupos	60			
				Fechamento do dia	5				
			Extra Academia Educar a ser agendado entre os integrantes do grupo e nos espaços virtuais.	2ª Fase: Pesquisa e construção da apresentação	Mentoria	720	720		
Sala da Academia Educar	3ª Fase: Apresentações	Apresentação por país	120	120					
Sala da Academia Educar	4ª Fase: Avaliação	Avaliação	30	30					
									Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo

P_4	Catavento de Números	estimular o gosto pela matemática; desenvolver o raciocínio lógico, a interpretação de textos, a resolução de problemas e o engajamento com o aprendizado.	Sala da Academia Educar	Oficina 1	Entrada da tabuada	20	325	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo
					Apresentação do Catavento de Números	15				
					Divisão dos grupos	15				
					Significado dos nomes	5				
					Explicação Tabuada Relâmpago	5				
					Multiplicando e dividindo	15				
					Pin!	15				
					Caça ao tesouro	40				
					Fechamento do dia em roda	5				
	Catavento de Números	estimular o gosto pela matemática; o engajamento no aprendizado; exercitar o raciocínio dedutivo, a atenção, pensamento estratégico e concentração, desenvolver a interpretação de textos; estimular a organização de dados e a formulação de hipóteses; trabalhar sob pressão; controle emocional, resiliência e criatividade na resolução de situações de conflito.	Sala da Academia Educar	Oficina 2	Apresentação dos grupos	30				
					Você sabe seguir instruções?	15				
					Teste de Q.I. (Quociente de Inteligência)	15				
					Desafios de lógica	25				
					Você sabe a resposta?	25				
					Exercite a mente	60				
Jogo da resposta socrática	15									
Fechamento do dia em roda	5									

P_5	Catavento de Letras	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.	Sala da Academia Educar	Oficina 1	Apresentação do Catavento de Letras	15	295	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo
					Divisão do grupo	15				
					Significado dos nomes	5				
					Lançamento do clube do livro	30				
					Dicas para uma boa escrita	20				
					Batata quente do plural	20				
					Comunicado	30				
					Fechamento do dia em roda	5				
			Sala da Academia Educar	Oficina 2	Apresentação dos grupos	30				
					Construção de frases	20				
					Soletrando na dança das cadeiras	20				
					Tipos e gêneros textuais	25				
					Acerte o tipo textual!	20				
					Maratona Texto UAU!	10				
Fechamento do dia em roda	5									

PD_6	Projeto na Escola	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.	Sala da Academia Educar	Oficina 1	Apresentar o Projeto na Escola	15	475	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência
					Checklist	25				
					Diagnóstico	20				
					Incômodos	15				
					4 principais incômodos	10				
					principal incômodo	10				
			Nas escolas	Entrevistas	40					
			Sala da Academia Educar	Oficina 2	Fechamento do dia	5				
			Sala da Academia Educar		Resultado das entrevistas	20				
					Como nós poderemos...?	10				
					principal incômodo	20				
					Ampliar repertório	30				
					Troca de ideias	60				
				Fechamento do dia	5					
			Sala da Academia Educar	Oficina 3	Escrevendo o projeto	120				
			Na escola		Apresentação	40				
					Apresentação na escola	a definir				
			Sala da Academia Educar		Mãos à obra	a definir				
					Apresentação de resultados	a definir				
				Avaliação	30					

PD_7	Estação Vivência	Despertar valores, ampliar o repertório cultural, estimular para o voluntariado, a busca de conhecimento e a construção do projeto de vida. Oferece a oportunidade de conhecerem patrimônios culturais, projetos, instituições sociais e educacionais	Equipamento cultura	Preparação	Seleção do local a ser visitado	60	285	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo
			Sala da Academia Educar	Oficina 1	Apresentação do local a ser visitado	5				
					Profissão Repórter	15				
			Equipamento cultura		Visita	180				
			Sala da Academia Educar	Oficina 2	Apresentação Profissão Repórter	30				
					Fechamento do dia em roda	5				

Referências

Livros e Publicações:

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

Filmes

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

Websites

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

Glossário

Atores

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

Avaliação de impacto

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

Cidadania

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

Empatia

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

Empoderado

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

Facilitador

O facilitador é a pessoa que se responsabiliza por coordenar, organizar ou moderar dinâmicas de grupos, debates e diálogos. A ele cabe o papel de engajar participantes utilizando as mais diversas linguagens e tipos de experiências. Para este papel, é importante estar ciente de que sua missão não é fazer pelos outros e sim contribuir para que o grupo (e cada grupo é diferente) tenha suma experiência de aprendizagem, baseada na confiança, na valorização das diferentes capacidades, no diálogo e no respeito.

Feedback

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

Habilidades Socioemocionais

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

Hardware

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

Jornada Academia Educar

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

Liderança

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

Linguagem de jovem para jovem

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

Monitor Juvenil

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

Oficinas

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

Potencial

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

Projetos-desafios

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

Protagonismo Juvenil

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

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

Revolução

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

Software

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

Voluntários

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

Autoras: Camila Cheibub Figueiredo e
Cristiane Annunziato Stefanelli

Diagramação e projeto gráfico: Adesign

Colaboração: Adler Felipe Correia Leite,
Carolina Baldin Meira e Miriã Franco Moraes

Revisão: Sâmia Rios

Realização: Fundação Educar DPaschoal
(19) 3728.8129

www.educardpaschoal.org.br

Agradecimento especial a todos os monitores juvenis da Academia Educar DPaschoal que contribuíram para a construção das oficinas e dos projetos-desafios.

A Fundação Educar DPaschoal quer saber o que achou da publicação. Compartilhe conosco como foi utilizar esse material e também novas ferramentas e reflexões de como melhorá-lo:
academia@educardpaschoal.org.br.


#ProtagonismoJuvenilNaPratica

#AcademiaEducarEmRede

Copyright © 2019 Fundação Educar DPaschoal

A reprodução de textos e imagens é permitida para finalidades não comerciais e com citação da fonte.

Os incomodados QUE MUDEM o mundo



educardpaschoal.org.br

COMPANHIA DPASCHOAL

DPASCHOAL



Rede **AutoZ**

**Maxxi
Training**

Distribuidor do Conhecimento



Fundação
EDUCAR
DPASCHOAL

UNIMÓVEL
EMPRENDIMENTOS E PARTICIPAÇÕES

**TECHNO
PARK**
CAMPINAS