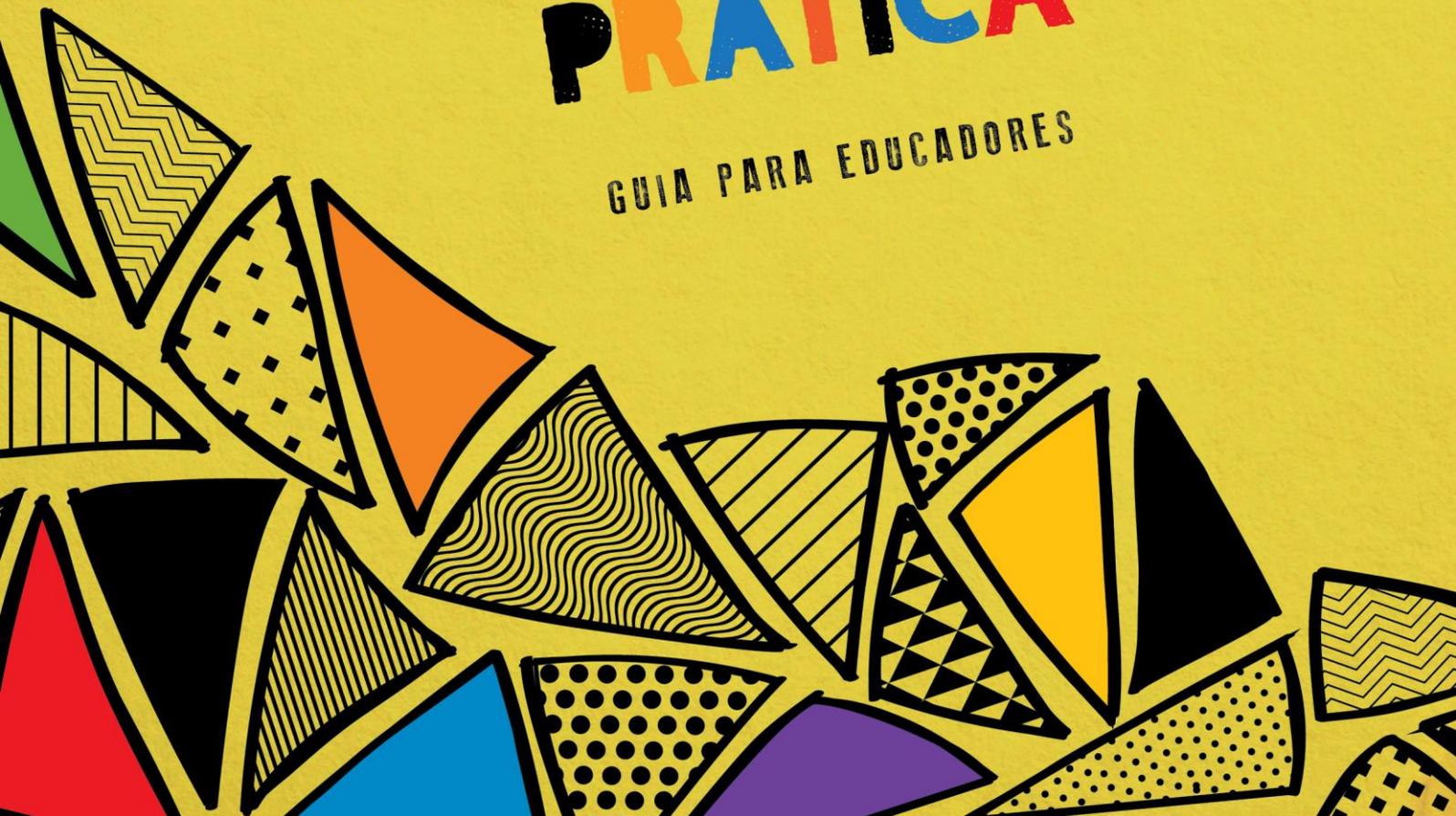
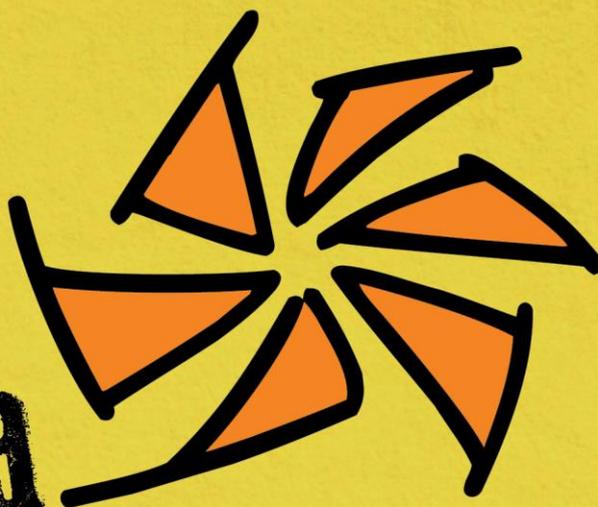
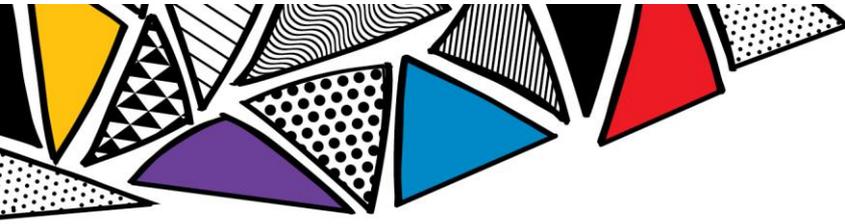


# Academia Educar

## PROTAGONISMO JUVENIL NA PRÁTICA

GUIA PARA EDUCADORES



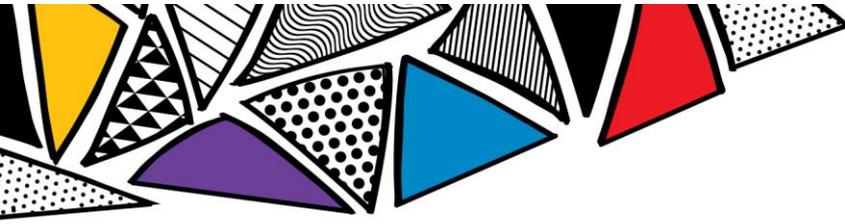


## OFICINAS

Essa é a parte 2 do Guia Protagonismo Juvenil na Prática – Oficinas em que apresentamos o passo a passo para os educadores que desejarem implementar as oficinas na Jornada da Academia Educar. A seguir os roteiros de cada atividade.

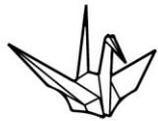
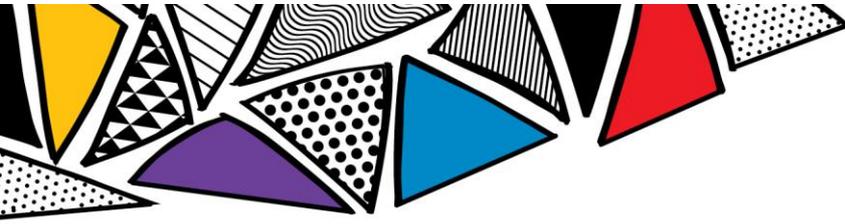
### Sumário

1 - Abertura e combinados .....	4
2 – Integração .....	9
3 - Valores e ética I e II.....	14
Valores e ética I .....	14
Valores e ética II .....	18
4 - Oficina de Identidade .....	23
5 - Expressão corporal I e II.....	26
Expressão corporal I .....	26
Expressão corporal II .....	29
6 - Comunicação I e II.....	31
Comunicação I .....	31
Comunicação II .....	33
7 - Comunicação não violenta .....	40
8 - Jogos Cooperativos.....	46
9 - Diversidade I e II .....	55
Diversidade I.....	55
Diversidade II.....	57
10 - Momento do cuidado .....	59
11 - Drogas.....	61
12 - Teatro .....	64
13 - Redes sociais.....	68
14 - Encerramento do primeiro semestre .....	70
15 - Boas-vindas e liderança .....	71
16 - Jornada do herói.....	75
17 - Estudar e empreender.....	77
18 - Criatividade e Inovação .....	82



## OFICINAS

19 - Marketing pessoal .....	85
20 - Jovem na história.....	88
21 - Política .....	93
22 - Sexualidade.....	96
23 - Eu e o Mundo .....	100
24 - Filosofia.....	103
25 - Educação profissional.....	106
26 - Projeto de Vida .....	107
27 - <i>Chef Academy</i> .....	108
28 - Adolescência.....	110
29 - Superação e futuro .....	111
30 - Atualidades.....	114
31 - Saúde .....	115
32 – Encerramento .....	116
Anexos .....	118



OFICINAS

## 1 - Abertura e combinados

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**Objetivos pedagógicos:** 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.

#### **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.



OFICINAS

### **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:

“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:

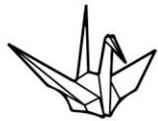
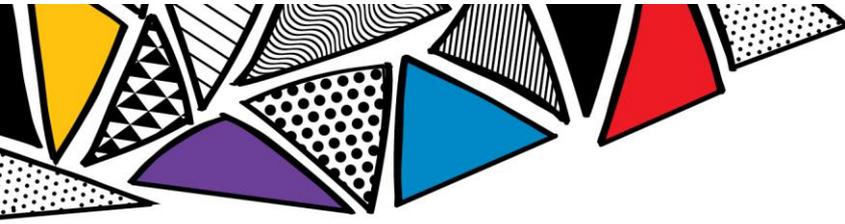
“Para este juramento ter mais sentido, precisamos entrar nele de corpo inteiro. Para isso, vamos elevar a mão esquerda e ‘colar’ em um amigo que esteja vestindo *jeans*.” Se necessário, os participantes podem se deslocar, só não podem descolar de quem já haviam tocado com a mão direita. Ou seja, todos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

E continua:

“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.”

“Agora, para ter validade mesmo, temos de entrar com o pé esquerdo. Encoste o pé esquerdo em alguém que tenha um sorriso no rosto.”

“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.”



## OFICINAS

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.projetocooperacao.com.br](http://www.projetocooperacao.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.

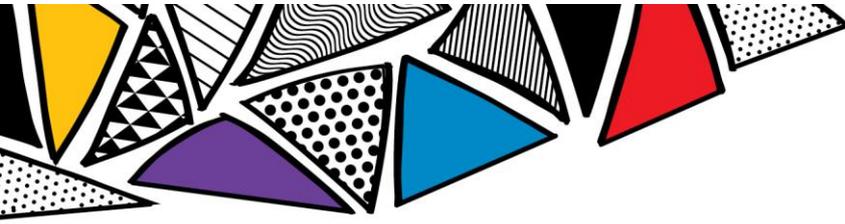
### **Combinados**

**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.



## OFICINAS

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 neste 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”.

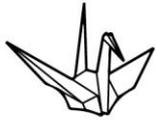
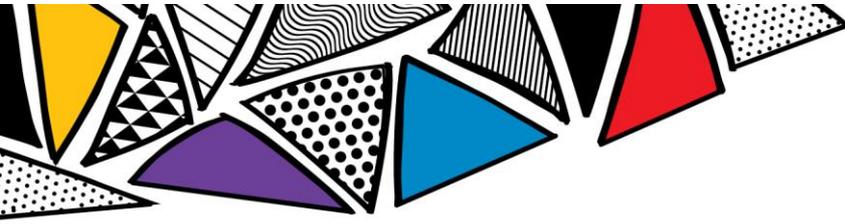
### **Mapa da empatia**

**Objetivo:** gerar empatia no protagonista.

**Tempo:** 30 minutos.

**Descrição:** divididos 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 ESCUTA? (O que os amigos dizem, o que os adultos (professores e família) falam, o que os influenciadores dizem.)



## OFICINAS

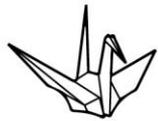
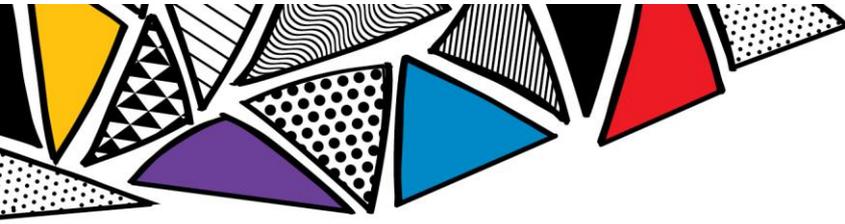
3. O que ele VÊ? (Ambiente, amigos, o que a sociedade oferece.)
  4. O que ele FALA E FAZ? (Atitude em público, aparência, comportamento com os outros.)
  5. DOR (Medos, frustrações, obstáculos).
  6. GANHOS (Desejos e necessidades, formas de medir sucesso, obstáculos).
- Cada grupo apresentará uma parte 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 3 ou 4 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).



OFICINAS

## 2 – Integração

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**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 3 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.

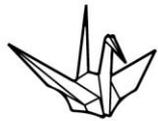
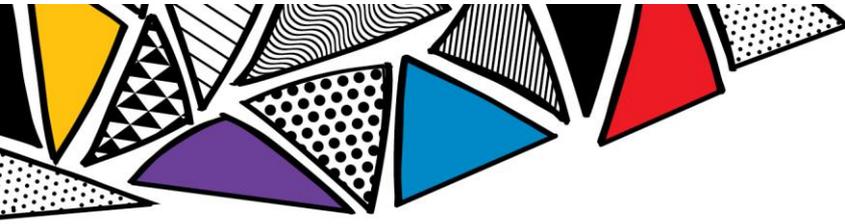
#### **Quem sou eu? Quem é você?**

**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



## OFICINAS

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 (modelo anexo) 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, 3 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.

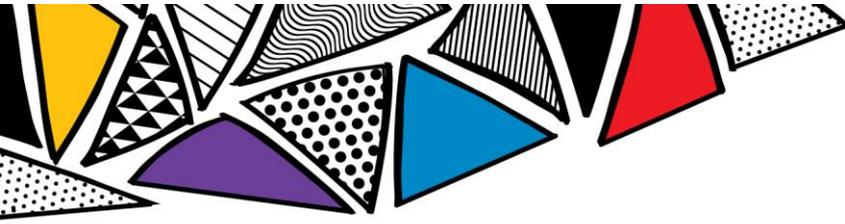
*Notícia 4:* descoberta de um novo poço de petróleo.

*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



OFICINAS

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?

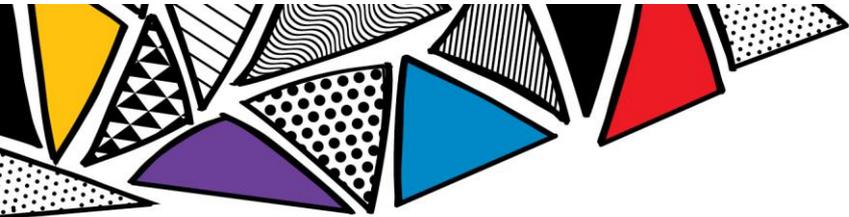
Qual foi o comando?

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.



OFICINAS

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.

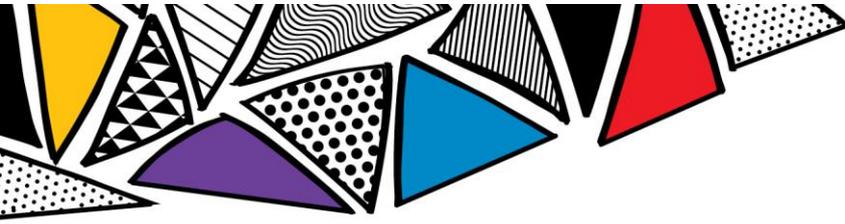
Depois, pedir que retirem a venda dos olhos e desdobrem seus papéis. Cada um terá uma folha totalmente diferente da folha dos demais.

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: 08 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.*



OFICINAS

### Caixa surpresa

**Objetivo:** estimular a confiança e a criatividade nos jovens.

**Duração:** 10 minutos.

**Recursos:** caixa de 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 3 ou 4 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).



OFICINAS

### 3 - Valores e ética I e II

---

#### **Pilar: Aprender a ser**

**Objetivos pedagógicos:** despertar a percepção para os valores humanos que influenciam atitudes e perspectivas pessoais; conscientizar a respeito dos valores fundamentais para a convivência em grupo.

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

Acesso em: 08 fev. 2019.

##### Repolho da honestidade

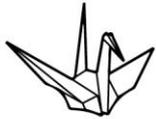
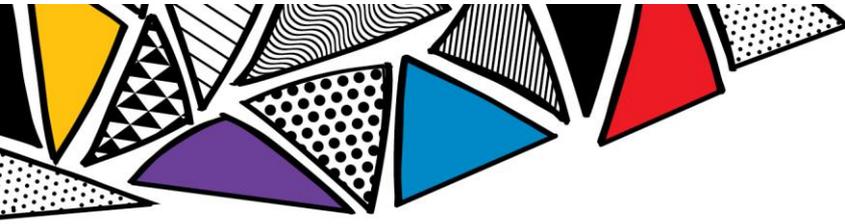
**Objetivo:** trabalhar o valor honestidade.

**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”.



OFICINAS

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://www.youtube.com/watch?v=S--86zVEPOE&index=7&list=PL\\_qcQ4HJIYPUhony5rXyYZg01W7FGqxr1](https://www.youtube.com/watch?v=S--86zVEPOE&index=7&list=PL_qcQ4HJIYPUhony5rXyYZg01W7FGqxr1).

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?*

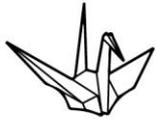
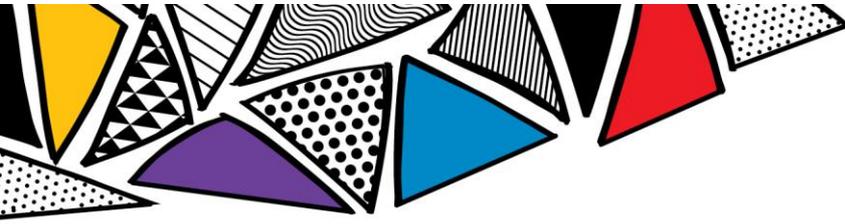
*Você demonstra amor pelas pessoas?*

*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. Como por exemplo, amor à humanidade, amor aos animais. (Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/amor>. Acesso em 08 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



## OFICINAS

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 – James C. Hunter

### **Eu te amo mesmo assim**

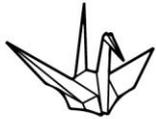
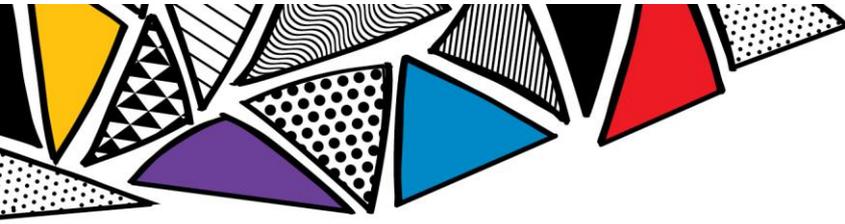
**Objetivo:** trabalhar a tolerância e o respeito ao próximo.

**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.



## OFICINAS

### **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**

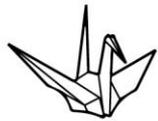
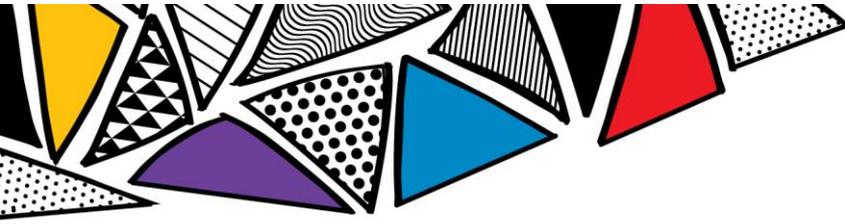
**Objetivos:** expressar o que é a liberdade; refletir sobre a diferença entre liberdade e libertinagem.

**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.



OFICINAS

### **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 3 ou 4 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 da cadeira cooperativa**

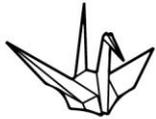
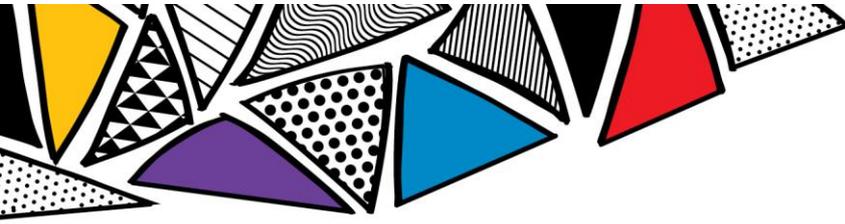
**Objetivo:** desenvolver para o trabalho em equipe.

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** cadeiras e música.

**Descrição:** o monitor deverá propor a dinâmica da dança das cadeiras, dispendo-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.



## OFICINAS

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 da cadeira 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.

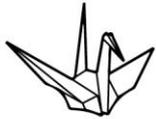
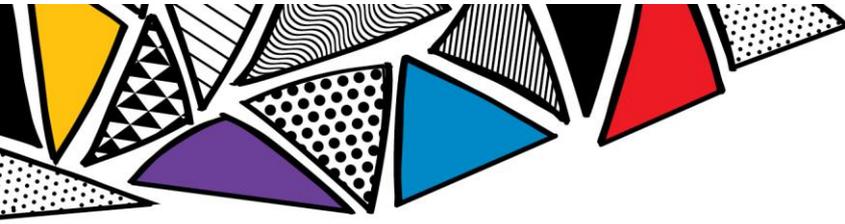
Ao final, em roda, estimular a reflexão:

*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.



OFICINAS

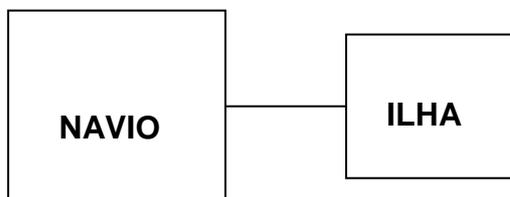
### Ilha da União

**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 e 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.

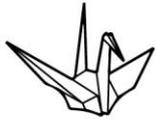
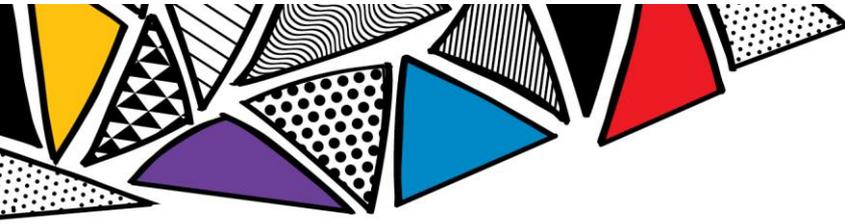
### Lista de responsabilidades

**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.



## OFICINAS

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.

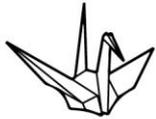
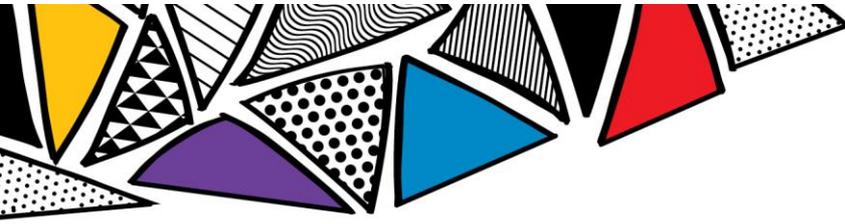
### Carta a meus pais ou responsáveis

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.



## OFICINAS

### 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.

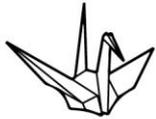
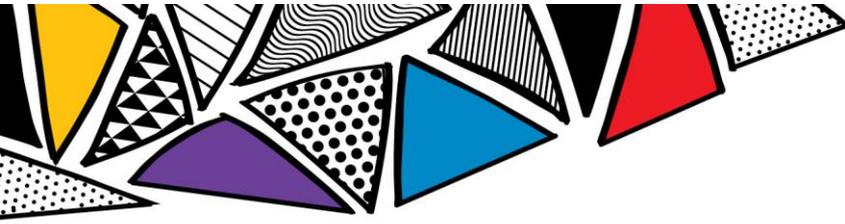
As equipes deverão trazer o ovo de volta, sem quebrá-lo, e apresentar de forma criativa como foi a experiência, mostrando fotos, vídeos etc. Os monitores vão votar na experiência mais criativa e que esteja dentro dos combinados da dinâmica. Os jovens da equipe vencedora ganharão uma caixa de bombom.

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 3 ou 4 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).



OFICINAS

## 4 - Oficina de Identidade

---

**Pilar: Aprender a ser**

**Objetivos pedagógicos:** trabalhar a autoestima e o autoconhecimento; valorizar os participantes e 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:

Hoje, você conhecerá uma pessoa muito especial. A pessoa mais especial de sua vida.

Essa pessoa pode fazer muitas coisas por você, inclusive levar você a “voar” alto e conquistar seus sonhos.

É a peça essencial da sua vida.

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.

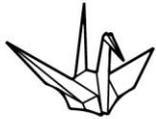
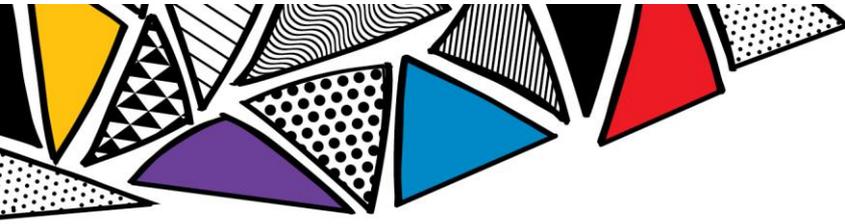
Ao final, estimule uma discussão com as seguintes perguntas:

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.



OFICINAS

### **Questionário – Minhas raízes**

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

**Tempo:** 50 minutos.

**Recursos:** questionário respondido.

**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.

**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.

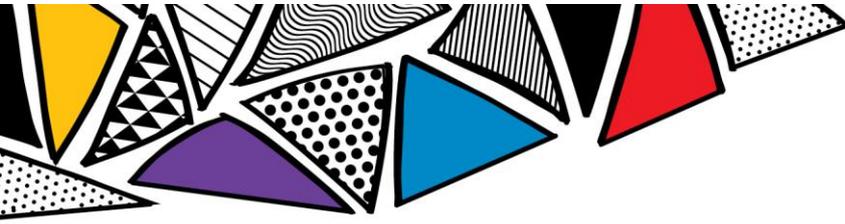
**Tempo:** 20 minutos.

**Recursos:** papel sulfite e plano de metas impresso.

**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.



## OFICINAS

### **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 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).



OFICINAS

## 5 - Expressão corporal I e II

---

### Expressão corporal I

#### **Pilar: Aprender a conviver**

Objetivos pedagógicos: trabalhar a comunicação corporal, a desinibição, a criatividade, a atenção, a percepção, a sensibilidade e a flexibilidade.

#### **Leitura interativa**

**Objetivo:** discutir sobre a comunicação não verbal.

**Tempo:** 20 minutos.

**Recursos:** texto “Linguagem corporal e a psicologia” por Equipe SBie.

**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.

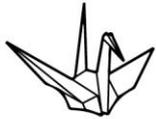
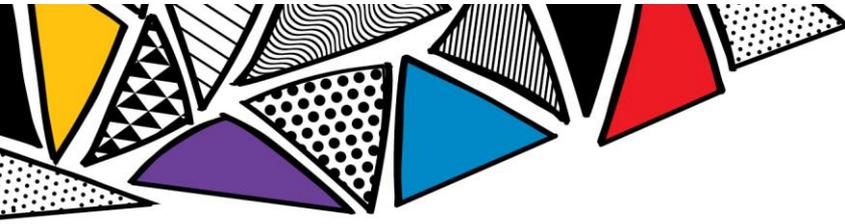
Descrição: utilizando o espaço da sala, o monitor deve pedir aos participantes que expressem somente com o corpo, sem emitir sons, os seguintes sentimentos e situações: felicidade, tristeza, raiva, medo, chuva, muito calor, muito vento, choro, cansaço, sono, seriedade, braveza, preocupação, enjoo, uma minhoca, uma gaivota, 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.



OFICINAS

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.

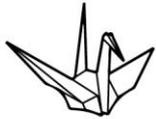
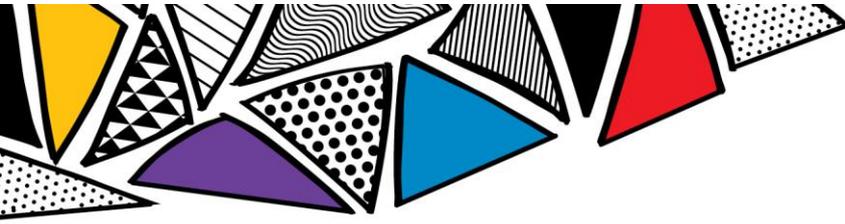
Quebrei a bengala na cabeça do ladrão.

Achei um rato no sapato.

Solto pipa na rua.

Estou descabelada.

O vaso do banheiro entupiu.



## OFICINAS

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.

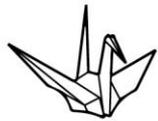
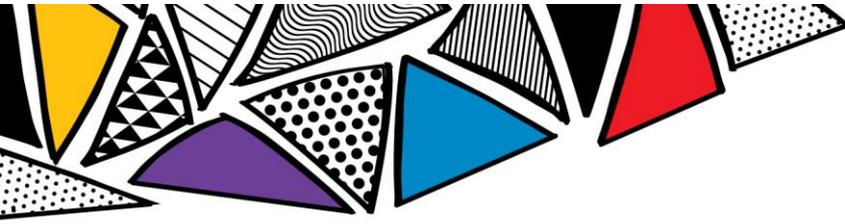
Tempo: 15 minutos.

Recursos: nenhum.

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

Escolher uma música nacional de no máximo 3 minutos para expressá-la com o corpo.

Cada um deverá expressar-se de forma exagerada, sem dançar.



## OFICINAS

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 expressar-se 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 3 ou 4 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).

### **Expressão corporal II**

Objetivos pedagógicos: praticar a comunicação corporal com desinibição, criatividade, atenção, percepção, sensibilidade e flexibilidade.

### **Apresentação da expressão corporal**

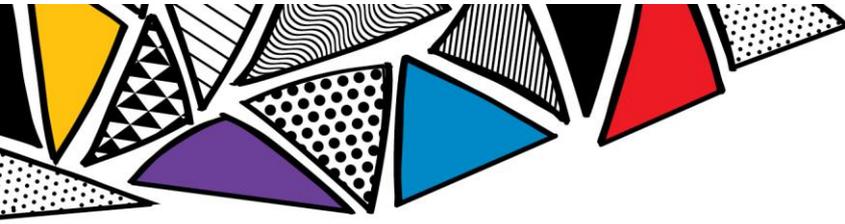
**Objetivos:** apresentar a expressão corporal solicitada na oficina *Expressão corporal I*; trabalhar a comunicação corporal, a coragem, a resiliência e a desinibição.

**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.



OFICINAS

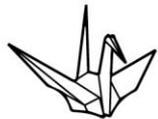
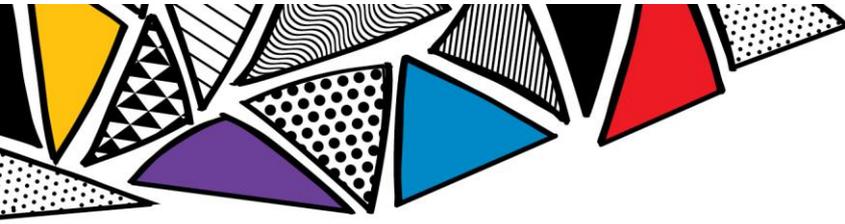
Posteriormente, os jovens receberão a filmagem de suas expressões para autorreflexão.

**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 3 ou 4 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).



OFICINAS

## 6 - Comunicação I e II

---

### Comunicação I

**Pilar: Aprender a conviver**

**Objetivos pedagógicos:** trabalhar a desinibição; conceituar fundamentos da comunicação; desenvolver a comunicação em público.

#### **Boa comunicação**

**Objetivo:** conceituar e fornecer dicas para uma boa comunicação.

**Tempo:** 40 minutos.

**Recursos:** *slides* preparados com dicas para uma boa comunicação.

**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.

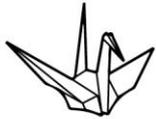
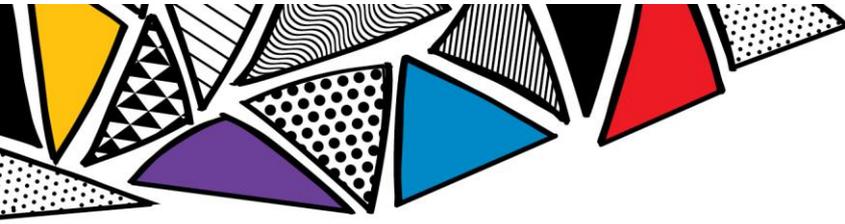
O nervosismo faz o comunicador buscar pontos de fuga, os famosos “tiques”: falar rápido, falar baixo, mexer no cabelo, colocar as mãos no bolso, usar gírias, olhar para cima, mexer no brinco, mexer na roupa, morder o lábio, esfregar as mãos, estalar os dedos etc. Por isso, treinar, em frente ao espelho, o olhar (nos olhos dos ouvintes), a calma ao falar, o tom da voz são dicas para lidar com esta situação.

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 com o 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!



## OFICINAS

### **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**

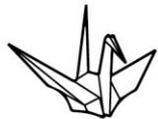
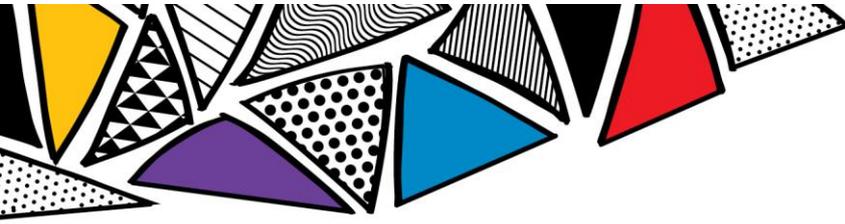
**Objetivo:** praticar a comunicação com criatividade e o improviso.

**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.



## OFICINAS

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](http://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 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).

## Comunicação II

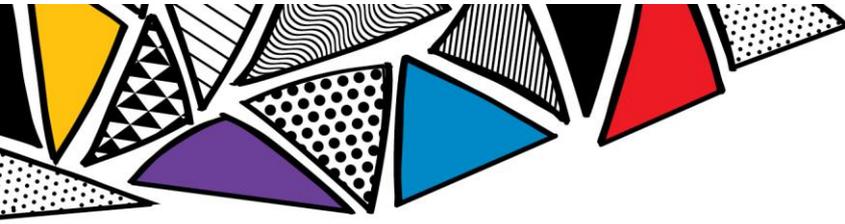
**Objetivos pedagógicos:** desenvolver a comunicação e a desinibição.

### **Telefone sem fio**

**Objetivo:** desenvolver uma comunicação clara e objetiva.

**Tempo:** 15 minutos.

**Recursos:** nenhum.



## OFICINAS

**Descrição:** o monitor deverá organizar os jovens em duas fileiras e entregar um papel, com a mesma frase escrita, para os 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.

**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:

Sabonete – banho, sabonete, espuma, corpo, perfume.

Pasta de dente – dente, hálito, pasta, refrescante, sorriso.

Café – preto, bebida, café, açúcar, quente.

Carro – roda, carro, banco, dirigir, automóvel.

Tênis – tênis, confortável, palmilha, amortecedor, cadarço.

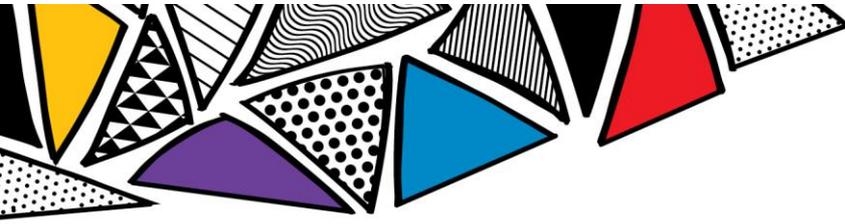
Celular – bateria, *chip*, celular, WhatsApp, música e Android.

Computador – computador, teclado, *notebook*, som, monitor.

Bicicleta – aro, guidão, amortecedor, bicicleta, pneu.

Bolsa – bolsa, alça, zíper, grande, pequena.

Cadeira – cadeira, confortável, sentar, massagear, estofado.



## OFICINAS

Moto – moto, roda, acelerador, motor, velocidade.

*Video game* – *video game*, controle, cabo, jogo, Kinect.

Geladeira – geladeira, *freezer*, gaveta, gelar, portas.

Lasanha – lasanha, gostosa, massa, molho, queijo.

Televisão – televisão, tv a cabo, HD, 3D, Led.

Água – saudável, água, garrafa, transparente, sede.

Curso de inglês – idioma, inglês, intercâmbio, país, professor.

Cinema – ingresso, pipoca, filme, cinema, poltrona.

Máquina de lavar – máquina de lavar, roupa, sabão, água, sujeira.

Máquina fotográfica – máquina fotográfica, *zoom*, *flash*, câmera, lente.

Fogão – bocas, fogão, forno, gás, fogo.

*Pen drive* – gigas, *pen drive*, pequeno, USB, armazenar.

Micro-ondas – micro-ondas, bandeja, potência, tempo, praticidade.

Sorvete – sorvete, gelado, sabor, cobertura, casquinha.

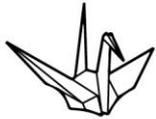
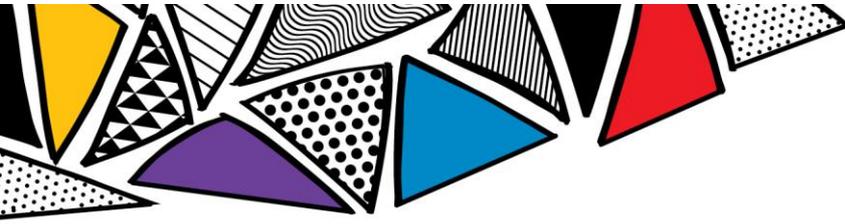
Guitarra – guitarra, cordas, palheta, som, notas.

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?



OFICINAS

### **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 realmente 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:**

O elefante subiu na árvore.

Vi uma cobra com pernas.

Há fogueira debaixo do mar.

Tem uma bomba dentro do copo.

A chuva está seca.

O fogo está gelado.

O gelo está quente.

O lixo é cheiroso.

O avião voa sem asas.

O mundo acaba hoje às sete, para todos.

Os dinossauros voltaram.

Bin Laden não morreu.

Terroristas invadiram o prédio.

A Xuxa está vindo aqui.

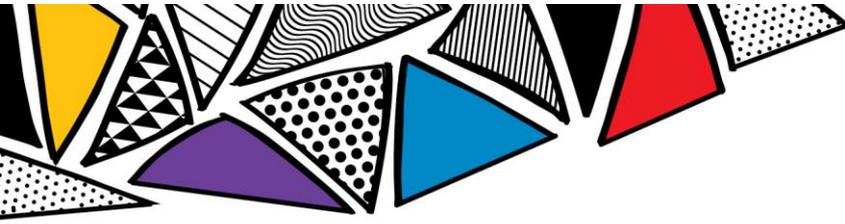
Didi foi abduzido.

A caixa-d’água está pegando fogo.

Eu nadei no deserto.

O menino botou um ovo.

Eu comi um pedaço de nuvem.



## OFICINAS

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

### **Comunicado**

**Objetivos:** 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 “seco”, de poucas palavras.

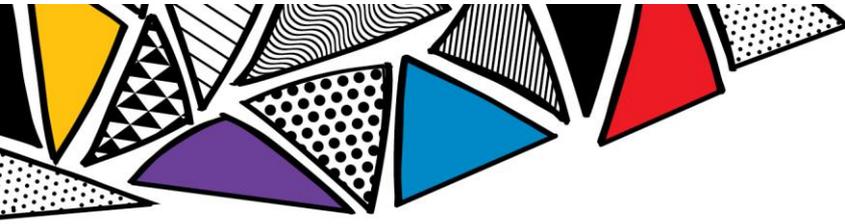
As funções serão sorteadas pelos jovens, que não devem revelar aos demais, apenas exercer seu papel durante a dinâmica.

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?



OFICINAS

### **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.

Os jovens têm o papel 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.

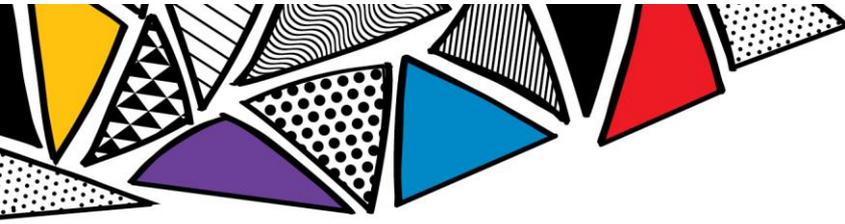
Depois que todos passarem pela experiência de desenhar e orientar, estimular uma discussão para reflexão:

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.



OFICINAS

### **Teatro de improviso**

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

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** acessórios, como: pertucas, 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 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).



OFICINAS

## 7 - Comunicação não violenta

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**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.*

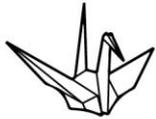
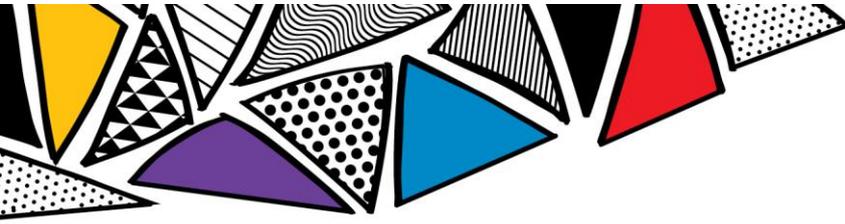
#### **Comunicação não violenta**

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

**Tempo:** 20 minutos.

**Recursos:** vídeo disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=7LulOMOMI7A>.



## OFICINAS

**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.

**Descrição:** organizados em duplas, os jovens devem realizar dois exercícios: 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.

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 e, em seguida, ensinar os níveis de escuta:

Ignorar

Não escutar nada; simplesmente ignorar a fala do outro.

Fingir escutar

Fingir escutar, inclusive acenando positivamente com a cabeça.

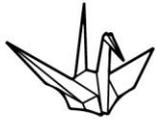
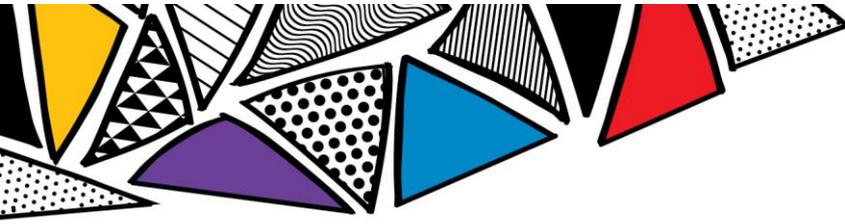
Escuta seletiva

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

Escuta atenta

Escuta atentamente, demonstrando interesse.

Escuta empática



OFICINAS

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

Leituras complementares:

Teoria U: os quatro níveis de escuta. Disponível em:

<<http://www.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.

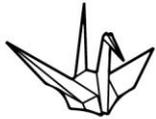
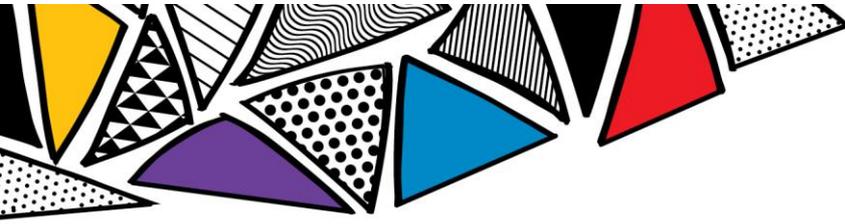
Você não devolveu o valor que me pediu emprestado.

Vou precisar pegar o celular de volta, já que não me pagou.

Tem piolho na sua cabeça.

Você está sendo traído por sua(seu) namorada(o).

Sua meia está furada.



## OFICINAS

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.

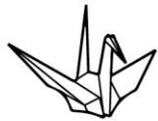
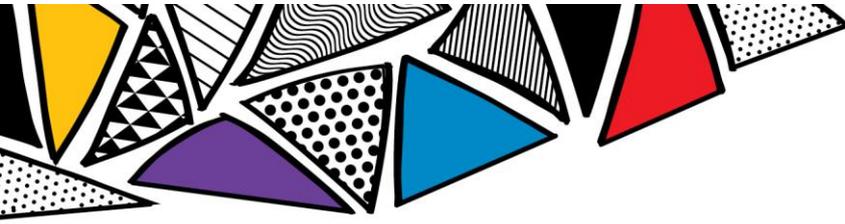
**Tempo:** 20 minutos.

**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.



OFICINAS

Sugestões de situações:

- ( ) Sinto-me triste e sozinho(a) com frequência.
- ( ) Acordo sempre de mau humor e discuto sem motivo.
- ( ) Sinto-me incompreendido(a).
- ( ) Estou sentindo muito medo.
- ( ) Estou desanimado(a).
- ( ) Eu sou egoísta.
- ( ) Sinto que as pessoas estão contra mim.
- ( ) Sinto falta dos meus pais.
- ( ) 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 para as respectivas equipes os textos com os argumentos contrários e favoráveis à legalização do aborto.

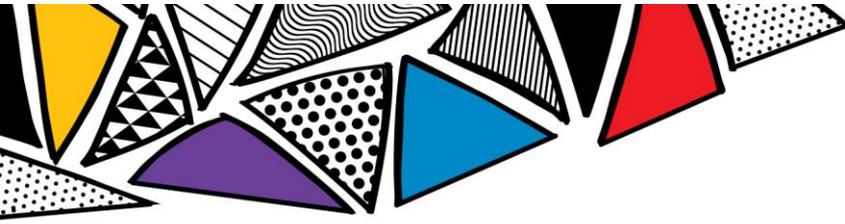
O monitor facilitará o debate e, ao final, deve estimular uma reflexão sobre as reações e posturas frente às opiniões diferentes.

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](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)>.



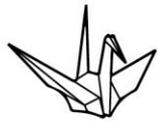
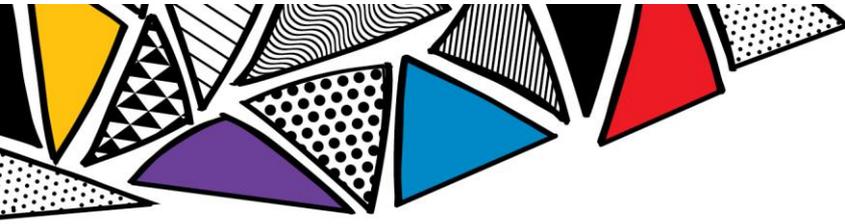
OFICINAS

### **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).



OFICINAS

## 8 - Jogos Cooperativos

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**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.

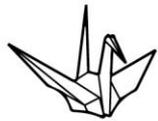
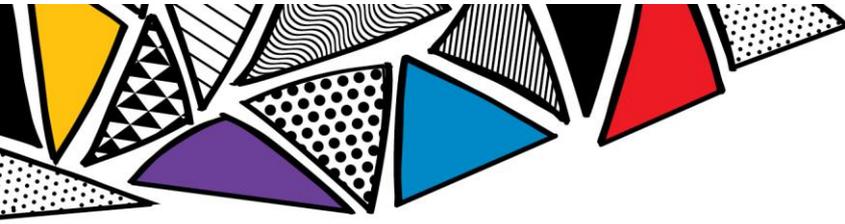
Organizar os jovens em dois grupos; cada grupo ficará de um lado da sala. Semelhante ao cabo de guerra, todos da equipe terão de segurar o barbante preso à sacola com balas, cada equipe de um lado da sala.

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 do monitor.

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.



OFICINAS

### **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 abaixo).

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).

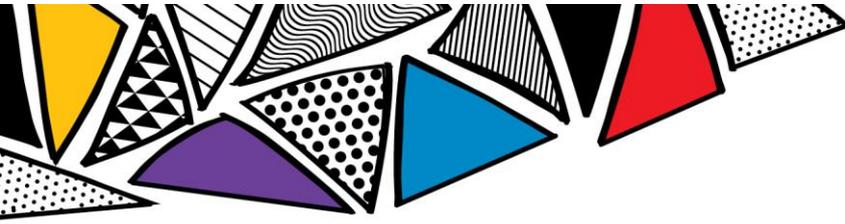
A esquadra (cadeiras) e os tripulantes (jovens da equipe) devem chegar todos juntos, ou seja, não vale ir sozinho e deixar o grupo para trás.

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.



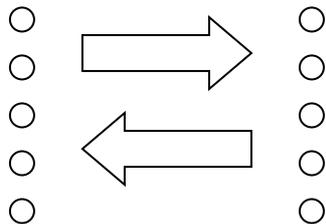
OFICINAS

E então começa o jogo.

**Esquema**

Esquadra A

Esquadra B



Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro" (o outro lado da sala), o desafio terá sido parcialmente vencido.

O mopnitor 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?

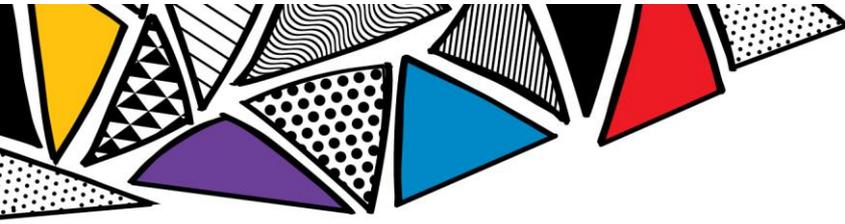
Como podemos relacionar a dinâmica com o dia a dia?

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.*

**Fonte:** inspirado na dinâmica "Navegar é (Im)Possível... Para Todos (Travessia)", do Projeto Cooperação.



OFICINAS

### 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 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:**

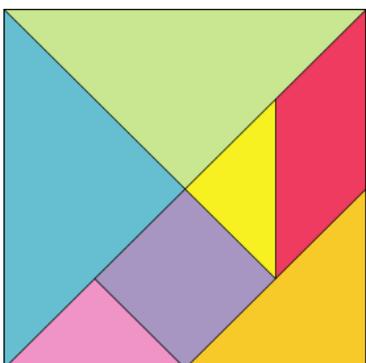
**Um que não vê, não fala, mas pode usar as mãos** – deverá estar vendado e com fita-crepe sobre a boca.

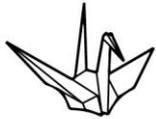
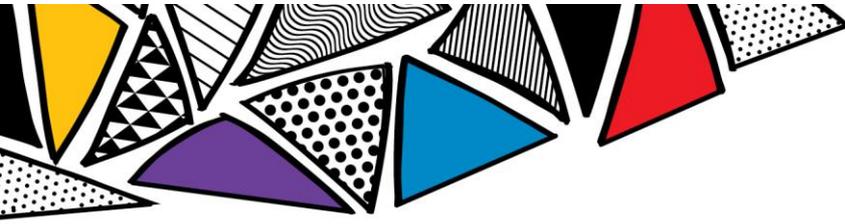
**Um que vê, fala, mas não pode usar as mãos** – que deverá estar com as mãos amarradas com barbante.

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.





OFICINAS

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.

O or 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.

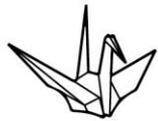
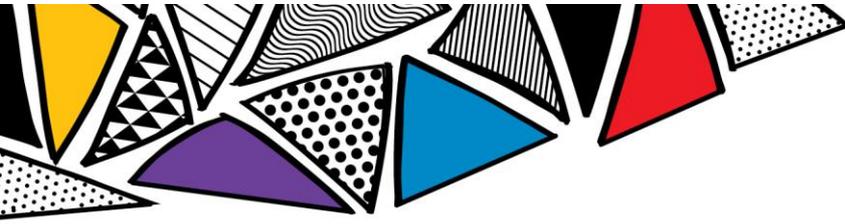
**Tempo:** 20 minutos.

**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 or 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.



OFICINAS

### **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.

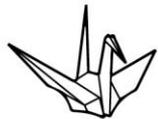
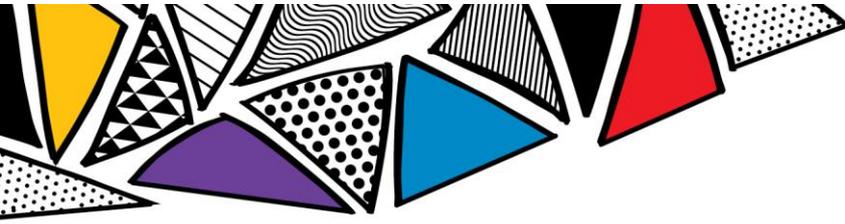
Durante a condução da dinâmica, ao dar um comando, abaixe o volume da música.

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.*



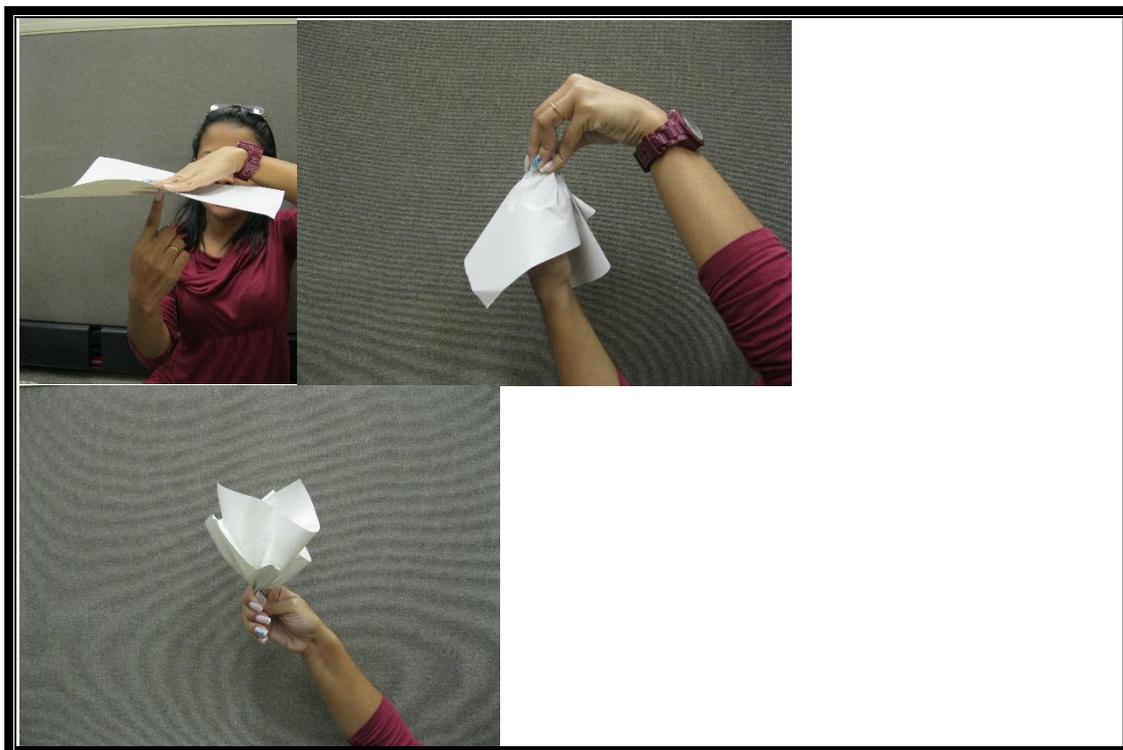
## OFICINAS

*Até que vamos nos abrindo de novo, devagarzinho, para não nos machucarmos.  
Abra a folha com as duas mãos.*

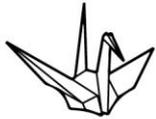
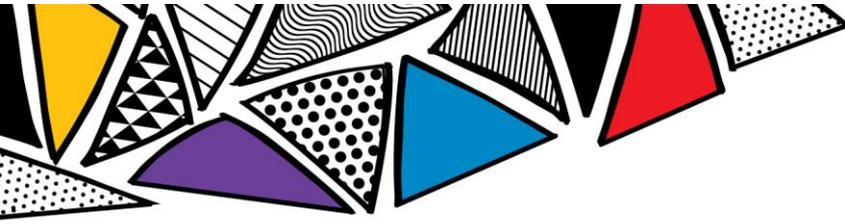
*E percebemos que restaram muitas marcas, mas elas só serviram para nos fortalecer.  
Serviram como aprendizado, como novas experiências. Também podemos perceber que  
cada detalhe de nossa vida tem o seu devido lugar e valor, tudo vai se ajeitando.*

*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  
abaixo).*



*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.*



## OFICINAS

### **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>>

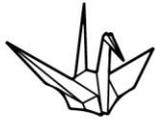
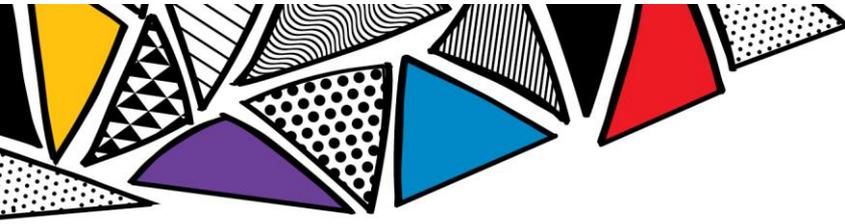
### **Fechamento do dia em roda**

**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.”



OFICINAS

<b>Jogos competitivos</b>	<b>Jogos cooperativos</b>
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns jogadores têm o sentimento de derrota.	Todos os jogadores têm um sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.	Todos se envolvem, independentemente de sua habilidade.
Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou sentir-se melindrado com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias: meninos x meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	Há mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade.
Os jogadores perdem a confiança em si mesmos quando eles são rejeitados ou quando perdem.	Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota. Desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência em face de dificuldades.	A habilidade de perseverar em face a dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem-sucedidos.	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. v. 1. p. 68-69.



OFICINAS

## 9 - Diversidade I e II

---

### Diversidade I

**Pilar:** Aprender a ser

**Objetivos pedagógicos:** autoconhecimento; perceber que a diversidade existe e é positiva; quebra de paradigmas para alcançar a liberdade individual e coletiva.

**Sessão de cinema:** *Escritores da liberdade*

**Objetivos:** refletir sobre questões sociais vivenciadas na escola.

**Tempo:** 120 minutos.

**Recursos:** filme *Escritores da liberdade*, 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?*

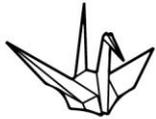
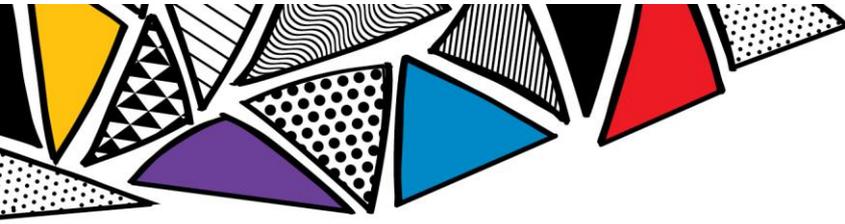
*Existe um perfil de pessoa de que você não gosta? Consegue respeitar?*

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?*



## OFICINAS

*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.

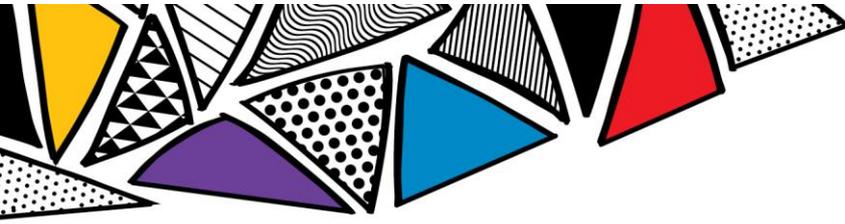
Algumas dicas e sugestões que devem ser dadas aos grupos:

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.



## OFICINAS

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 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).

### **Diversidade II**

**Pilar:** Aprender a conviver

**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.

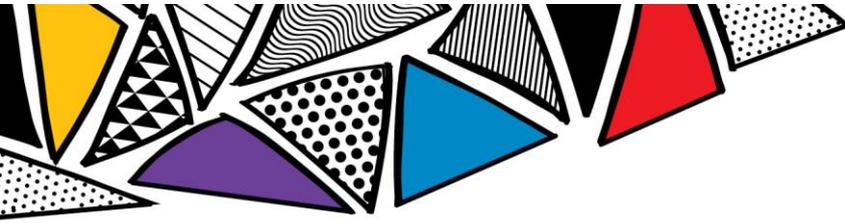
**Descrição:** abrir a oficina promovendo um ambiente acolhedor às diferenças; pode ser por meio de uma fala sobre a importância da diversidade, da aceitação, da empatia e do respeito no dia a dia. Outra sugestão é colar frases inspiradoras pela sala.

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?*



## OFICINAS

*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?*

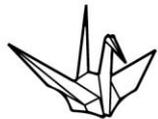
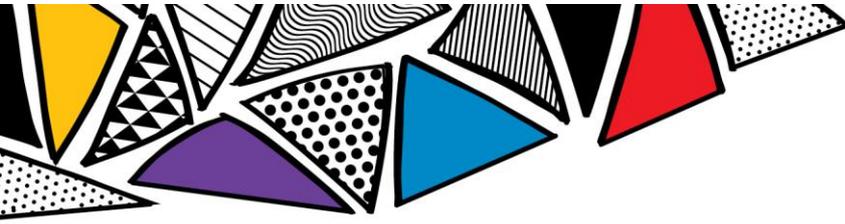
*Compartilhem exemplos de situações em que perceberam que a falta de respeito aos valores do outro resultou em problemas de convivência.*

### **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 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).



OFICINAS

## 10 - Momento do cuidado

---

**Pilar: Aprender a ser**

**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.

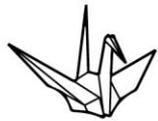
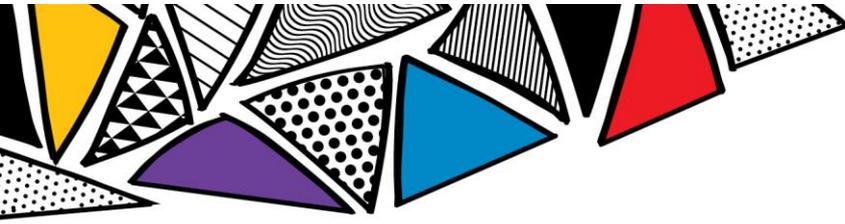
**Tempo:** 15 minutos.

**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



## OFICINAS

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

**Tempo:** 60 minutos.

**Recursos:** cópias de uma máscara (modelo anexo), 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

**Objetivos:** 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 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 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).



OFICINAS

## 11 - Drogas

---

**Pilar:** Aprender a ser

**Objetivos pedagógicos:** desenvolver o poder de escolha; prevenir o uso de drogas e refletir sobre o uso.

### 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.

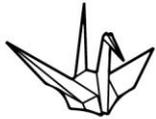
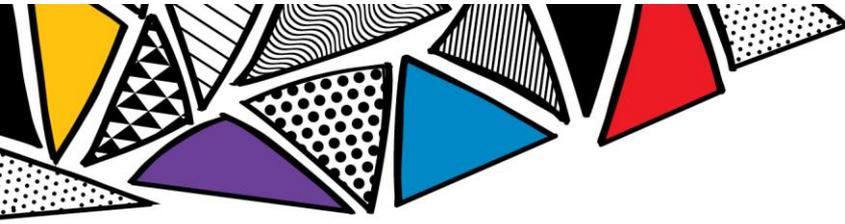
**Tempo:** 60 minutos.

**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.



## OFICINAS

### Rótulos

**Objetivo:** discutir sobre os dilemas da adolescência

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** fita-crepe e frases.

- 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.

**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?*

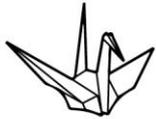
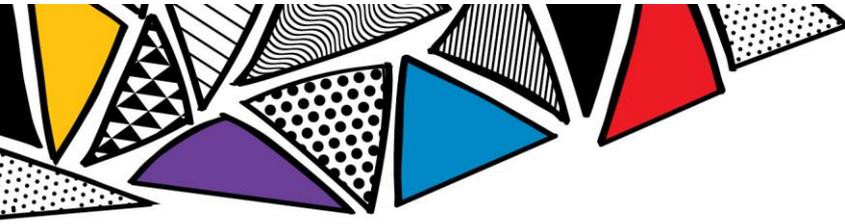
*Alguém se sentiu excluído? Conte a situação.*

*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.



OFICINAS

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

**Descrição:** exibir as consequências do uso de qualquer tipo de droga.

*Link* do curta no YouTube:

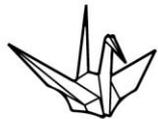
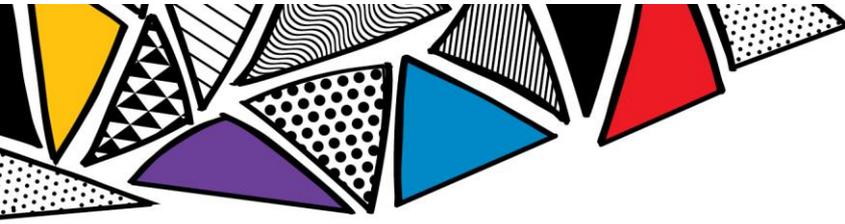
[https://www.youtube.com/watch?v=EgnPRHqcTaM&list=PL\\_qcQ4HJIYPUhony5rXyYZg01W7FGqxr1&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=EgnPRHqcTaM&list=PL_qcQ4HJIYPUhony5rXyYZg01W7FGqxr1&index=10)

### **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).



OFICINAS

## 12 - Teatro

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**Objetivos pedagógicos:** 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.

### **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* (anexo), projetor e som.

**Descrição:** fornecer dicas sobre o assunto.

Acessar dicas no vídeo *Como falar bem: FALA - Entonação e Pausa*

([http://www.youtube.com/watch?v=DgWl\\_WedNGg](http://www.youtube.com/watch?v=DgWl_WedNGg)).

E no vídeo *Como falar bem: VOZ - Intensidade e Articulação*

([http://www.youtube.com/watch?v=S\\_1EW1Rtorl](http://www.youtube.com/watch?v=S_1EW1Rtorl)).

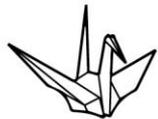
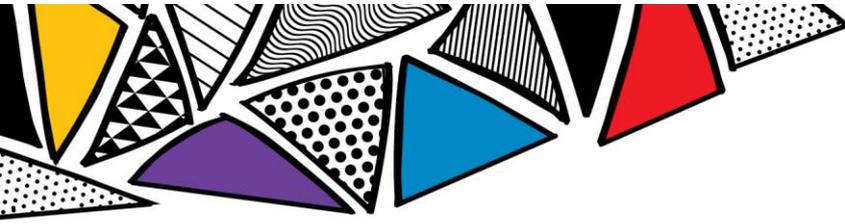
### **Aquecimento facial**

**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.



OFICINAS

### **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, expressão facial e 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:

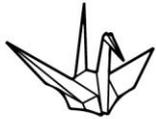
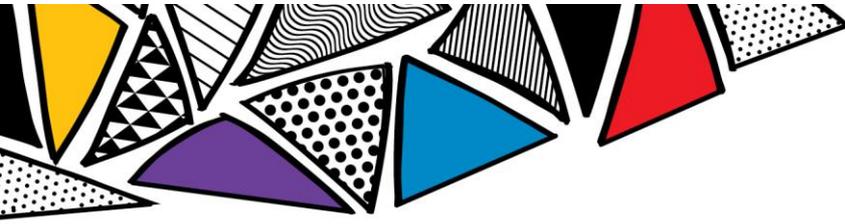
Frase: Você é muito feliz.

“Você é muito feliz!” (*expressando entusiasmo*)

(*afastam-se e mudam a entonação*)

“Você é muito feliz?” (*questionando*)

(*afastam-se e mudam a entonação*)



OFICINAS

“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.

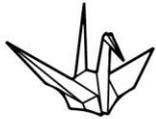
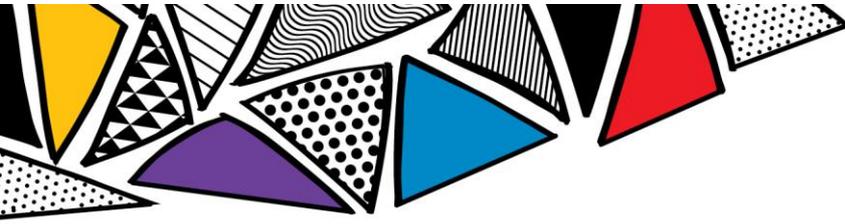
**Recursos:** música calma, fita-crepe, vendas para os olhos, cabo de vassoura ou algum objeto que faça barulho mediano (ex.: baqueta ou ruído de caneta batendo na mesa).

**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?*



OFICINAS

- *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.

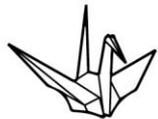
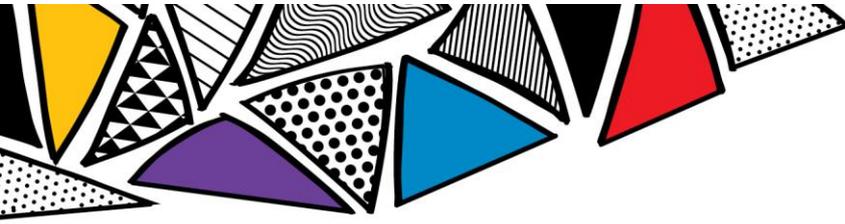
**Descrição:** em grupos, os participantes receberão um tema (de preferência que faça parte do cotidiano, da atualidade ou do momento de leitura) e deverão preparar um roteiro e apresentar um teatro de improviso. Todos do grupo devem participar.

#### **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 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).



OFICINAS

## 13 - Redes sociais

---

**Pilar: Aprender a SER**

**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**

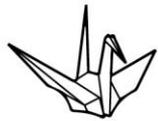
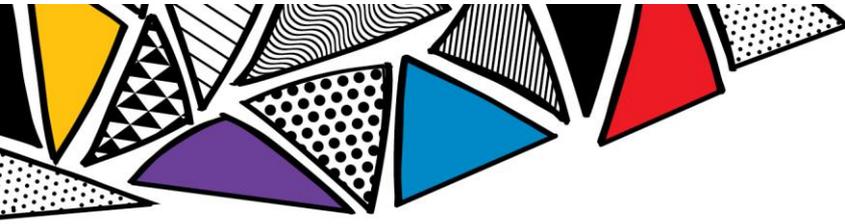
**Objetivos:** refletir sobre escolhas e suas consequências e sobre a importância do autocuidado.

**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.



OFICINAS

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>

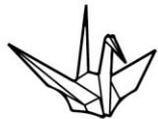
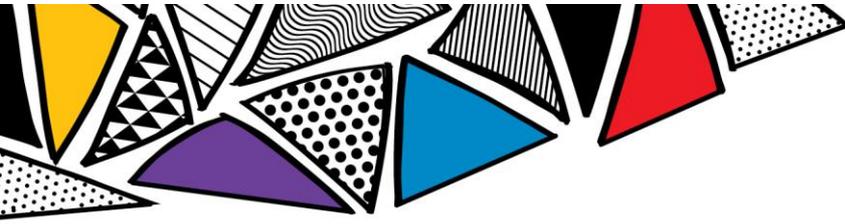
<https://www.youtube.com/watch?v=525r3FKAwPU>

### **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 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).



OFICINAS

## 14 - Encerramento do primeiro semestre

---

**Pilar fortalecido: Aprender a conviver**

**Objetivo pedagógico:** encerrar as oficinas do primeiro semestre.

### **Contação de história**

**Objetivo:** refletir sobre o desenvolvimento dos jovens durante o primeiro semestre.

**Tempo:** 20 minutos.

**Recurso:** história “Lição de voo” – Fundação Educar DPaschoal, vendas 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:** relembrar alguns momentos do primeiro semestre.

**Tempo:** 3 minutos.

**Recursos:** vídeo, projetor e som.

**Descrição:** reproduzir um vídeo com os melhores momentos do primeiro semestre.

### **Festa caipira**

**Objetivo:** celebrar.

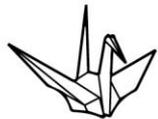
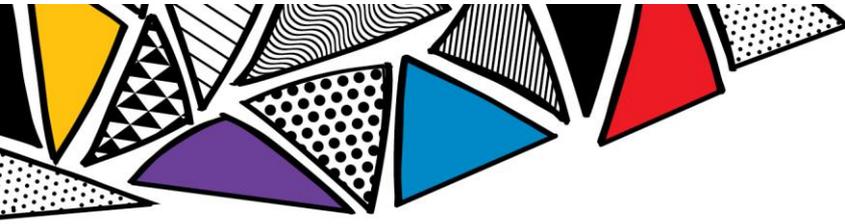
**Tempo:** 1 hora e 30 minutos.

**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).



OFICINAS

## **15 - Boas-vindas e liderança**

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

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* a seguir:

<https://www.youtube.com/watch?v=HvrtECW95Sw>

#### **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, barbante e vendas para os olhos e faixas para a boca.

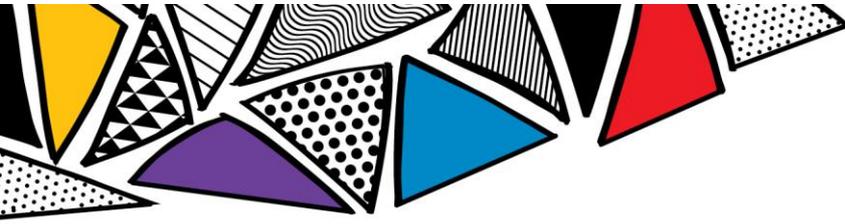
Descrição: marcar no chão, com fita-crepe e barbante, três quadrados separados entre si por uma distância de mais de dois metros. Organizar os jovens em três equipes de, pelo menos, 5 participantes cada. O quadrado 1 deverá ter o tamanho suficiente para uma equipe; o quadrado 2, para duas equipes; e 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)



OFICINAS

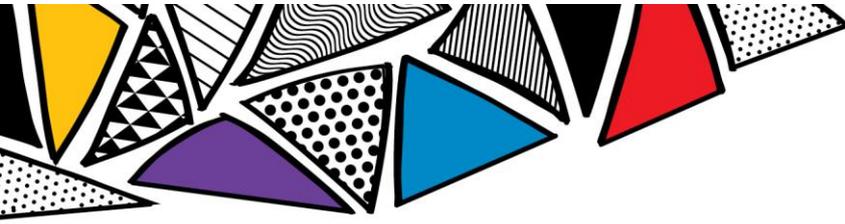
A folha com as instruções deverá ser entregue aos mudos, sem que ninguém saiba que somente estes a receberão, nem mesmo os próprios mudos. Para disfarçar a entrega das instruções, o monitor poderá entregar uma folha com alguma frase motivadora para as demais equipes. Os mudos terão como objetivo conduzir as outras duas equipes para o seu próprio quadrado. Após vendar 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?*



## OFICINAS

### **Mesa do líder**

**Objetivo:** discutir o que é liderança.

**Tempo:** 25 minutos.

**Recursos:** uma mesa com 4 cadeiras.

**Descrição:** organizar os jovens em equipes de 4 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 5 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 5 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**

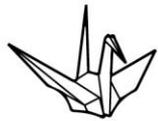
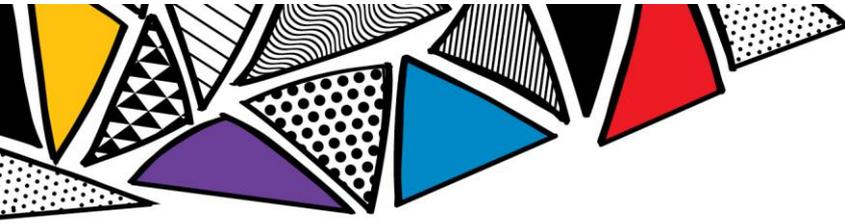
**Objetivo:** refletir sobre os tipos de liderança.

**Tempo:** 40 minutos.

**Recursos:** textos anexos.

**Descrição:** organizar os jovens em 4 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



OFICINAS

Referência:

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

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

### **Dinâmica do espelho**

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

**Tempo:** 15 minutos.

**Recursos:** espelhos (aproximadamente 20 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 5 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 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).



OFICINAS

## 16 - Jornada do herói

---

### **Pilar: Aprender a ser**

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*, som e link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>.

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.

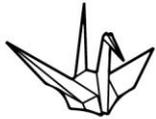
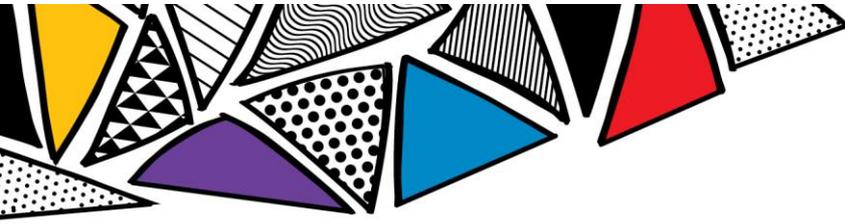
Tempo: 60 minutos.

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?



## OFICINAS

### **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 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).



OFICINAS

## 17 - Estudar e empreender

---

### **Pilar: Aprender a aprender**

**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.

#### **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?*

#### **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 10 h às 22 h, sem tempo para continuar os estudos. As duas propostas são tentadoras. O que fazer?*

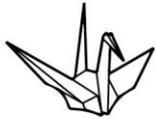
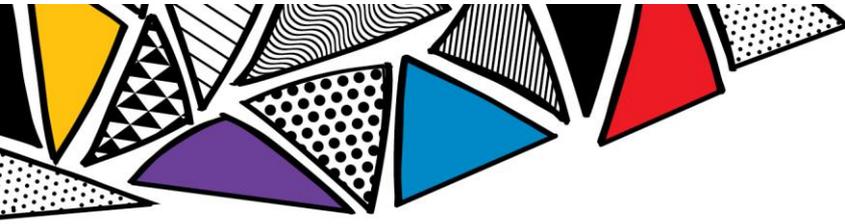
Um dos grupos deve defender a permanência na escola, e o outro, defender a desistência da escola para ser sócio no *food truck*.

#### **Orçamento**

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

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** tabela de orçamento, caneta, lista de salários, classificados de imóveis, veículos e empregos.



## OFICINAS

**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.*

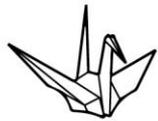
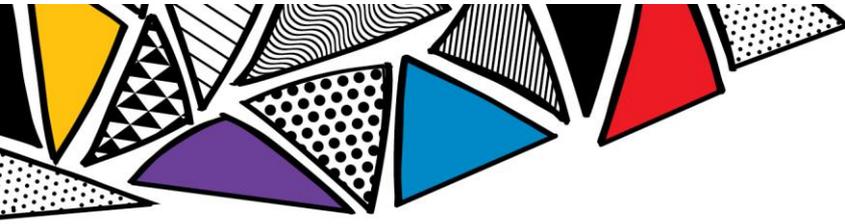
Os classificados e a lista de salários servirão de apoio. Caso não tenham escolhido a profissão, eles podem usar como referência o salário de um dos empregos encontrados nos classificados.

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: <http://www.aquitemrh.com.br/salarios.php?page=1>.



OFICINAS

### **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**

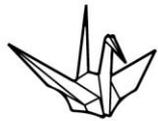
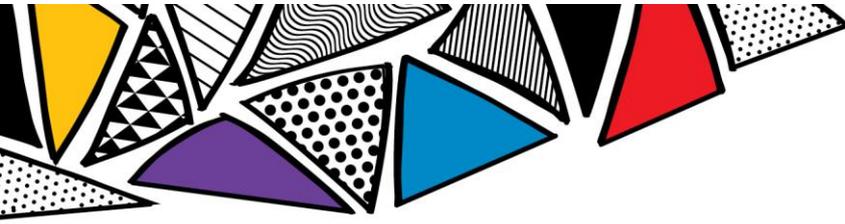
**Objetivos:** integrar; trabalhar em equipe; desenvolver a organização; planejar antes de executar; aprender com os erros.

**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 para cada uma delas. O monitor é responsável por dizer *Kaaabum* quando terminar o tempo.

O jogo é composto de 2 provas:



OFICINAS

Prova 1 – Formar palavras a partir de 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 1 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.*

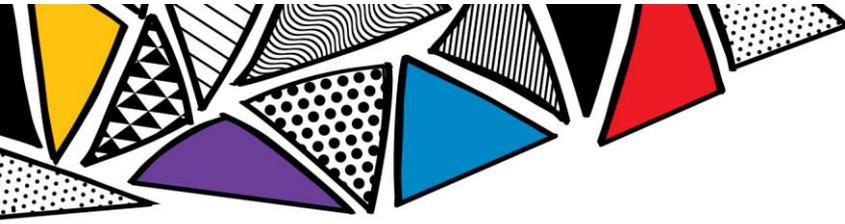
### **Vídeo**

**Objetivo:** estimular a motivação.

**Tempo:** 6 minutos.

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

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

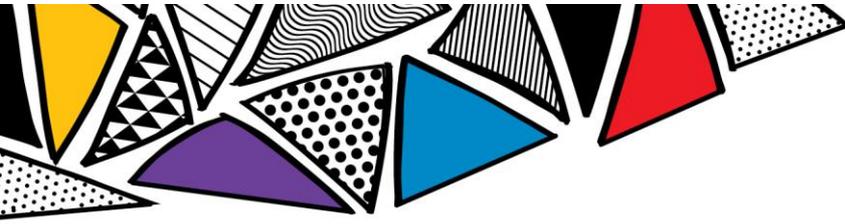


OFICINAS

**Fechamento do dia em roda**

**Tempo:** 5 minutos

**Descrição:** em roda, o monitor estimulará uma reflexão sobre o semestre, perguntando aos jovens quais aprendizados os 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).



OFICINAS

## 18 - Criatividade e Inovação

---

**Pilar: Aprender a fazer**

**Objetivos pedagógicos:** exercitar a criatividade e a capacidade de inovar e de pensar.

### 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>

### Dinâmica dos objetos

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

**Tempo:** 20 minutos.

**Recursos:** bolinha, *slides* de objetos (anexo).

**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: se coçar.

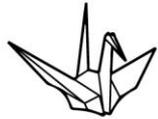
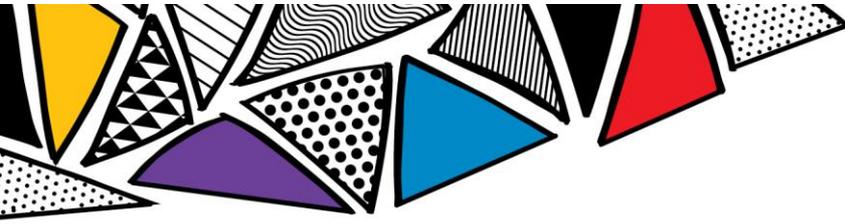
Jovem 3: servir de régua.

Jovem 4: retirar a carga e usar como canudo.

### Empresa de pipas

**Objetivos:** desenvolver o trabalho em equipe, a criatividade, a gestão do tempo e a comunicação.

**Tempo:** 60 minutos.



## OFICINAS

**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 monitor 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.

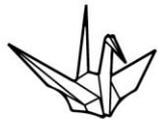
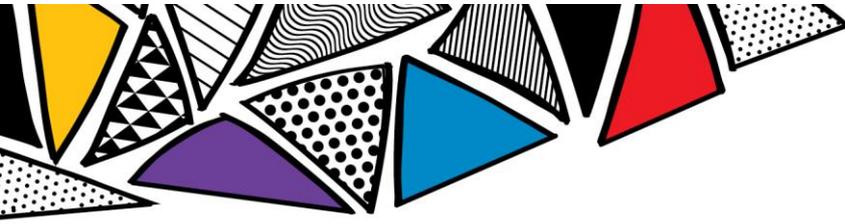
Os investidores levarão em consideração:

1. Criatividade da pipa.
2. Qualidade do produto (acabamentos).
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 1 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 só abrindo uma empresa ou criando um produto?*
- *Vocês já realizaram algum projeto empreendedor?*



OFICINAS

Para saber mais: <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/o-que-e-ser-empendedor,ad17080a3e107410VgnVCM1000003b74010aRCRD>

<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/bis/empendedorismo-e-intraempendedorismo-a-bola-da-vez,8317080a3e107410VgnVCM1000003b74010aRCRD>

### **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 5 projetos que já começaram durante a vida (exemplos: festa de 15 anos; um projeto de emagrecimento; projetos nas escolas, 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 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).



OFICINAS

## 19 - Marketing pessoal

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**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.

#### **Confecção 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.

**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*.

**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.



OFICINAS

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*.

### **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!* (anexo).

Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=m6IBEMQGNNc>. Acesso em 25 de 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* (anexo).

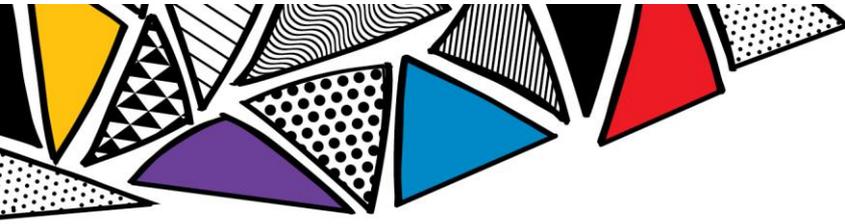
**Descrição:** exibir os vídeos e relacioná-los com o marketing pessoal.

### **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)* (anexo).



## OFICINAS

**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.

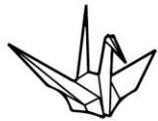
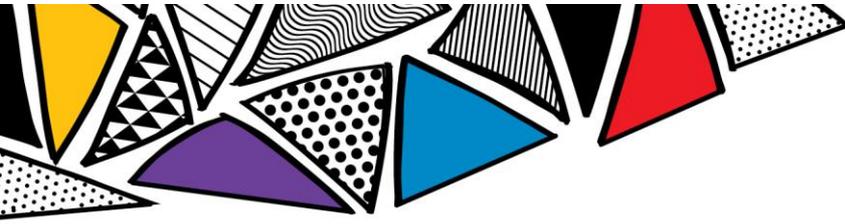
### **Fechamento do dia em roda**

**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 3 ou 4 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).



OFICINAS

## 20 - Jovem na história

---

Pilar: Aprender a fazer

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 lembrar movimentos juvenis que influenciaram a história do mundo.

Tempo: 40 minutos.

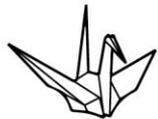
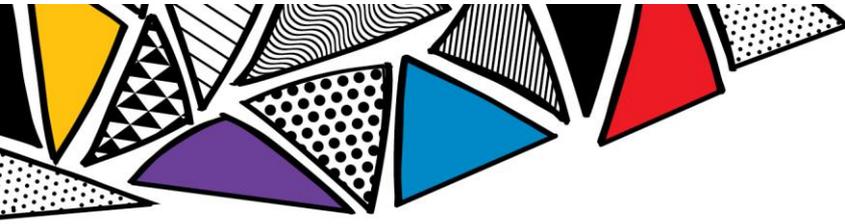
Recursos: fotos de movimentos ou atuações dos jovens, como os *hippies*, o movimento estudantil, os caras-pintadas e a Tropicália; textos explicativos sobre as respectivas fotos.

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!



OFICINAS

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/>

<https://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.

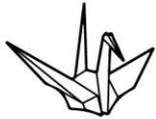
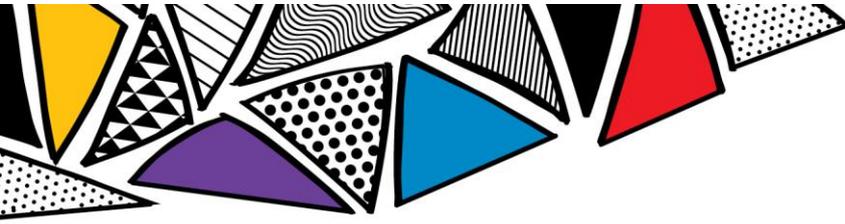
Recursos: música e letra de “Pra não dizer que não falei das flores”, de Geraldo Vandré, e “Cálice”, de Chico Buarque, em texto impresso.

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?*



OFICINAS

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.

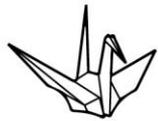
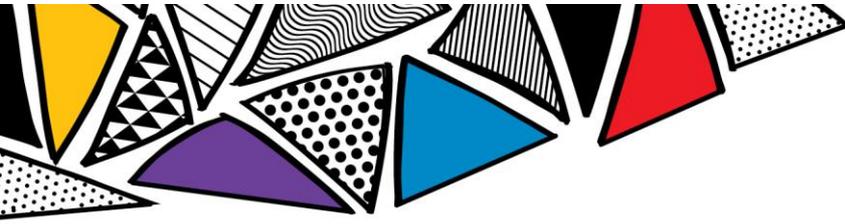
O refrão da música: “Vem, vamos embora que esperar não é saber, quem sabe faz a hora não espera acontecer”, ficou conhecido como o hino daqueles que se opunham à ditadura e foi, como a música, censurado pelo governo.

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.



OFICINAS

### 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*

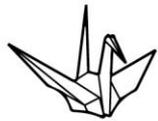
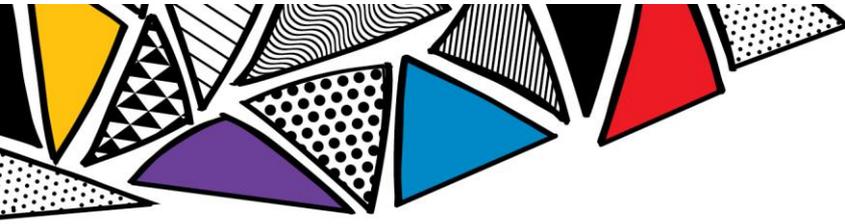
*Silêncio na cidade não se escuta*

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.



OFICINAS

### **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*, 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-10835](https://www.ted.com/talks/natalie_warne_being_young_and_making_an_impact?language=pt-br#t-10835)).

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 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).



OFICINAS

## 21 - Política

---

**Pilar: Aprender a aprender**

**Objetivos pedagógicos:** refletir sobre o tema 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.

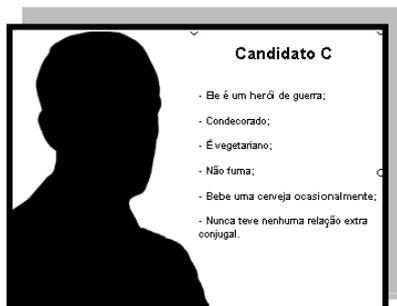
**Tempo:** 15 minutos.

**Recursos:** papéis com os candidatos e *slides*.

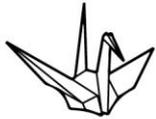
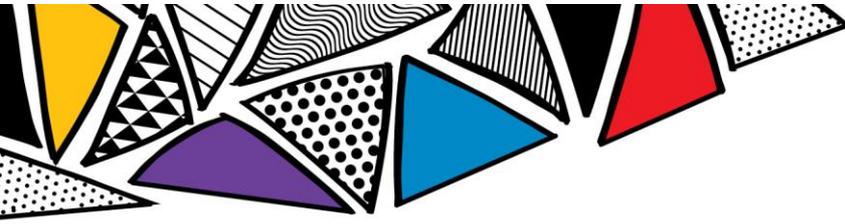
**Descrição:** revelar que o objetivo do dia é discutir o tema política. Antes de iniciar, perguntar quantos jovens gostam desse tema. Provavelmente, muitos vão dizer que não gostam, e é importante que isso mude no decorrer da oficina.

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 3 candidatos, conforme anexo *Novo Líder Mundial*, mas não mostre o rosto deles.



Após as votações, abrir para uma discussão sobre o motivo pelos quais escolheram seu candidato, com tão poucas informações.



## OFICINAS

### **Diálogo sobre política**

**Objetivo:** discutir o tema política.

**Tempo:** 20 minutos.

**Recursos:** *slides, notebook, data show.*

**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*:

<http://noticias.universia.com.br/cultura/noticia/2017/10/19/1156240/atualidades-entender-politica-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, 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.

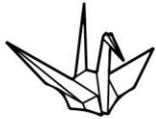
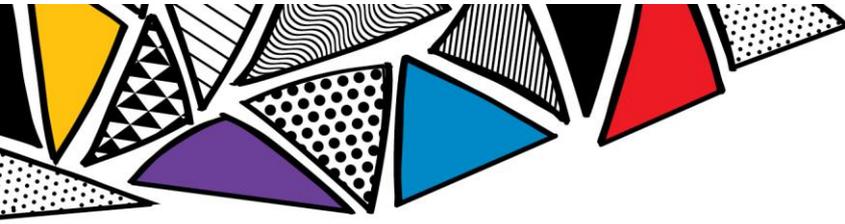
**Tempo:** 40 minutos.

**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.



OFICINAS

### **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 3 ou 4 voluntários falarem.

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



OFICINAS

## 22 - Sexualidade

---

### **Pilar: Aprender a ser**

**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**

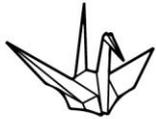
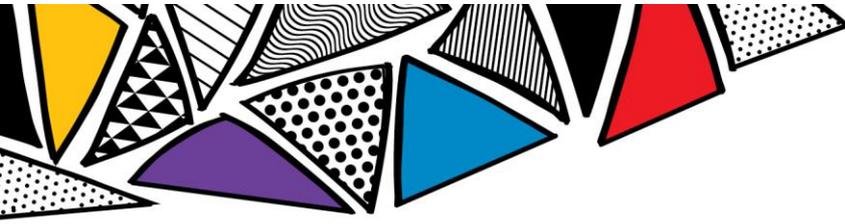
**Objetivos:** refletir sobre a importância da tomada de decisões em cada momento da vida; discutir sobre as influências e situações pelas quais um jovem passa nessa fase, além de como ele pode agir.

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** cópias do arquivo “Balada” (anexo), 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.



## OFICINAS

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".

**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 estes 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.



## OFICINAS

### **Papo reto: meninos e meninas: slides 2 e 3**

**Objetivo:** orientar os jovens a descobrir mais sobre seus corpos.

**Tempo:** 40 minutos (30 minutos para discussão e 10 minutos para 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 4 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**

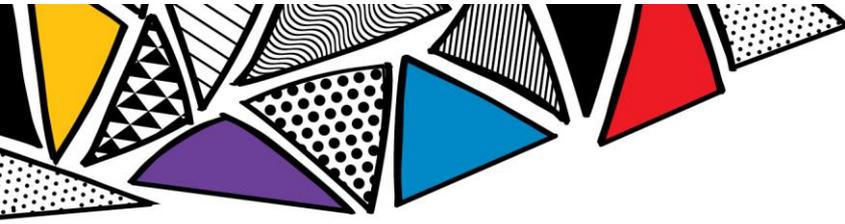
Quando conheci meu vizinho, éramos só amigos. Com o passar do tempo, acabamos saindo juntos e, hoje, apesar de ele já ter se mudado, vem todos os dias na minha casa. Como está estudando, não quer se prender a ninguém. Só quer transar, mas não somos namorados. Será que, se eu transar, ele fica comigo?

#### **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?



OFICINAS

#### **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 3 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).



OFICINAS

## 23 - Eu e o Mundo

---

### **Pilar: Aprender a conviver**

**Objetivos pedagógicos:** conscientizar sobre a importância de preservar o meio ambiente.

### **Viajando para o futuro**

**Objetivos:** 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 contribuímos para aumentar a poluição.

E agora? Agora estamos assim, sofrendo todas as consequências da nossa omissão e falta de cuidado com o meio ambiente.

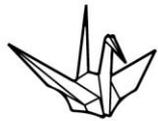
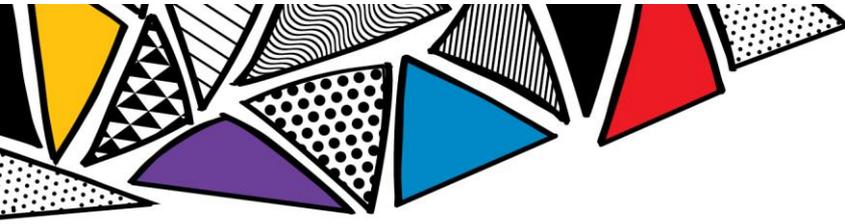
Se você pudesse voltar no tempo, o que faria?

Pedir para tirarem 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.](#)



OFICINAS

### **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 5 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* (anexo).

**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**

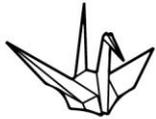
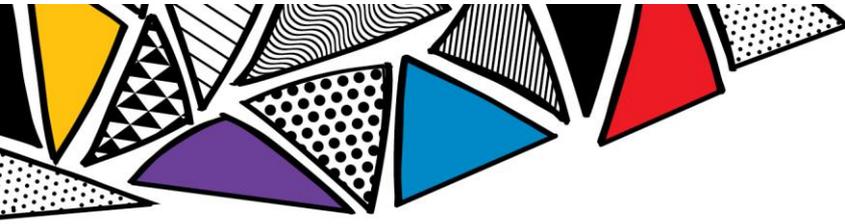
**Objetivo:** estimular a reflexão sobre questões ambientais.

**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...



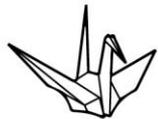
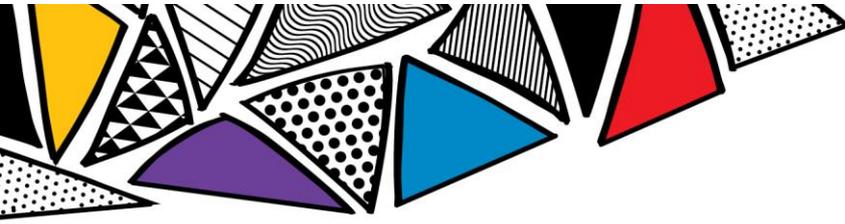
## OFICINAS

7. Quando estou preocupado com o meio ambiente, eu geralmente...
8. O que mais me deixa triste em relação ao meio ambiente é...
9. Eu me sinto integrado 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 3 ou 4 voluntários falarem. Costumamos fazer isso em uma roda com abraço e, antes de irem embora, pedimos que não saiam da sala sem abraçar no mínimo **x** participantes (sendo **x** o número total de participantes).



OFICINAS

## 24 - Filosofia

---

### **Pilar: Aprender a aprender**

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.

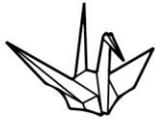
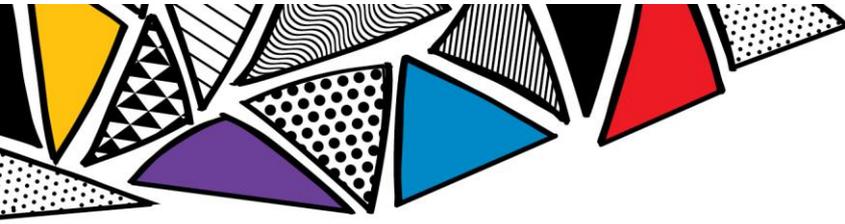
Recursos: frase falsa no *slide*.

**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?*



OFICINAS

### **O que é a Filosofia?**

Objetivo: entender os conceitos da Filosofia.

Tempo: 25 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**

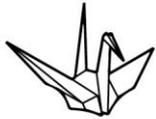
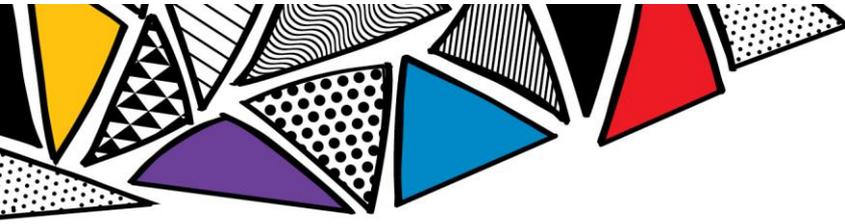
**Objetivos:** desenvolver o pensamento crítico, o questionamento e a argumentação.

**Tempo:** 30 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?*



OFICINAS

### **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 vem?* Rio de Janeiro.

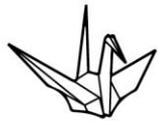
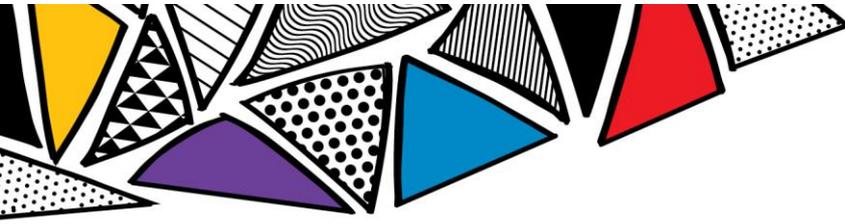
*Para onde vai?* Ribeirão Preto.

### **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 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).



OFICINAS

## 25 - Educação profissional

---

**Pilar: Aprender a aprender**

**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:** a definir.

**Recursos:** a definir.

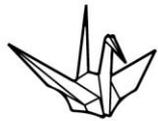
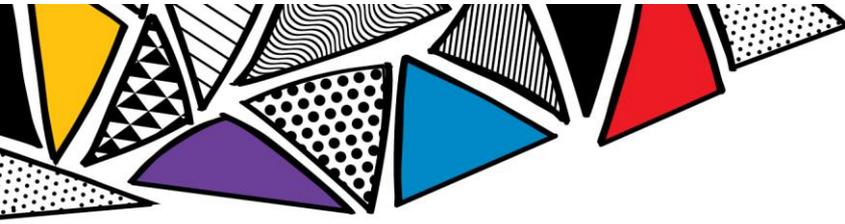
**Descrição:** convidar um especialista em Recursos Humanos para um *workshop* ou palestra, abordando os temas: construção de currículo, postura no mercado de trabalho, vestimenta e acessórios, participação em entrevistas, dinâmicas em grupo e possíveis locais para a procura do primeiro emprego.

### Fechamento do dia em roda

**Tempo:** 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).



OFICINAS

## 26 - Projeto de Vida

---

**Pilar: Aprender a ser**

**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:** a definir.

**Recursos:** impressão do plano de desenvolvimento.

**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:** 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).



OFICINAS

## 27 - Chef Academy

---

**Pilar: Aprender a conviver**

**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:** 3 horas.

**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:

**Decoradores:** responsáveis pela decoração da sala, de modo que pareça um restaurante.

**Chefs:** responsáveis pela produção dos *cupcakes*.

**Confeiteiros:** responsáveis por confeitarem os *cupcakes* produzidos pelos *chefs*.

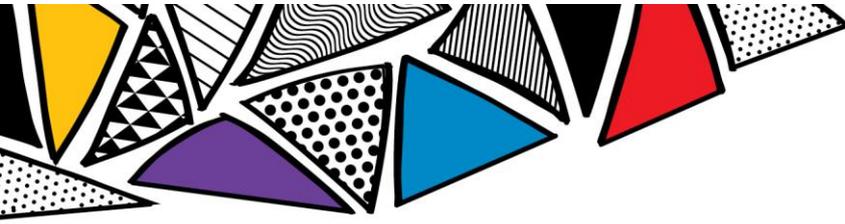
**“Suqueiros”:** responsáveis pela produção dos sucos.

**Mestres de cerimônia:** responsáveis pela apresentação do restaurante aos clientes, bem como dos valores da empresa e seus diferenciais de mercado.

**Músicos:** responsáveis pela música ao vivo no momento da degustação.

**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.



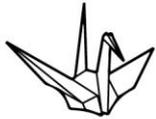
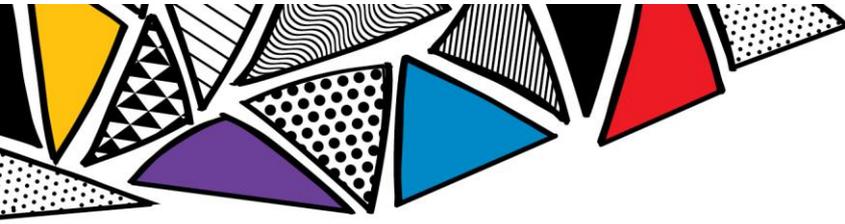
OFICINAS

### **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 participantes).



OFICINAS

## 28 - Adolescência

---

**Pilar: Aprender a ser**

**Objetivos pedagógicos:** discutir temas relevantes para o grupo.

### De jovem para jovem

**Objetivo:** discutir temas levantados pelos jovens.

**Tempo:** 3 horas.

**Recursos:** a definir.

**Descrição:** convidar 6 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 3 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 em cima do que estiver sendo desenvolvido. .

Os recursos devem ser solicitados por eles com antecedência.

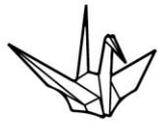
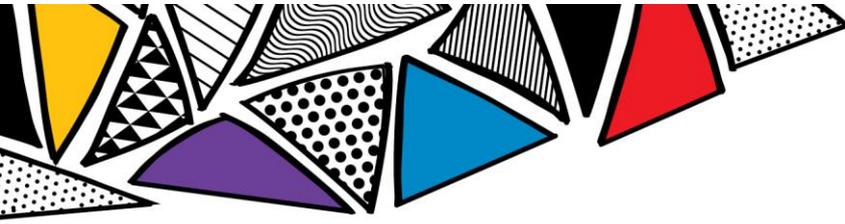
Eles devem construir e facilitar juntos a oficina.

### Fechamento do dia em roda

**Tempo:** 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 o número total de pessoas).



OFICINAS

## 29 - Superação e futuro

---

**Pilar: Aprender a ser**

**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?*

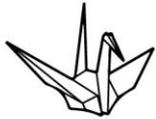
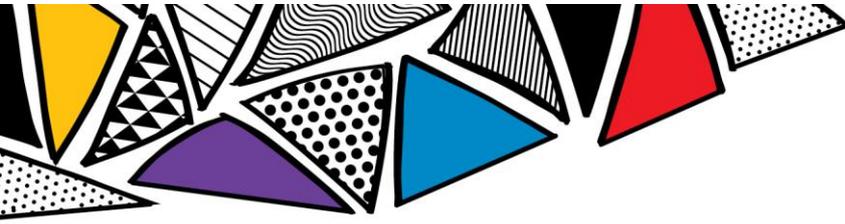
*Do que você gosta?*

*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.



## OFICINAS

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

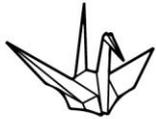
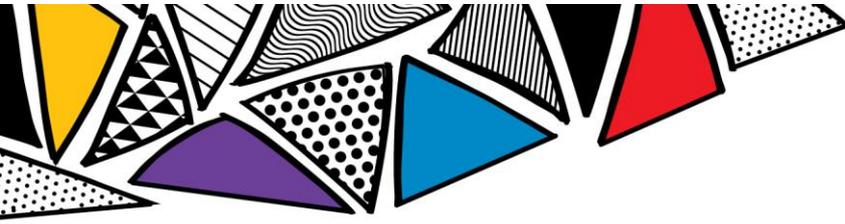
Organizar os jovens em duas equipes. Dispor um círculo de cadeiras viradas para fora, como se fossem brincar de dança das cadeiras.

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.



## OFICINAS

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.

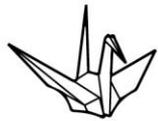
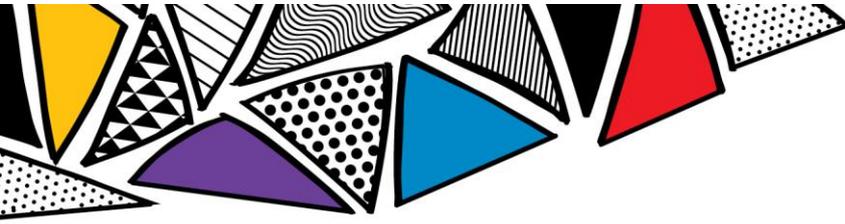
**Descrição:** o verão é uma estação alegre e motivadora. Convidar um jovem com uma história inspiradora de superação e sucesso para passar uma mensagem de protagonismo, estimulando os colegas a buscar seus sonhos com coragem, determinação e resiliência, utilizando estratégias para superar os desafios.

### **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).



OFICINAS

## 30 - Atualidades

---

**Pilar: Aprender a aprender**

**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, ou seja, se forem 4 temas, o tempo da atividade será de 100 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 o 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.

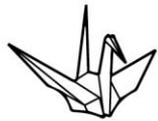
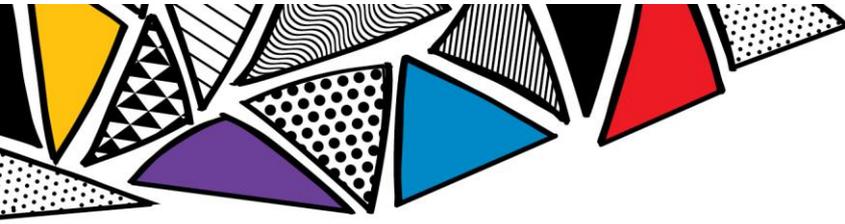
Exemplos de temas: mobilidade urbana, preconceito, violência contra a mulher, *fake news*, refugiados, etc.

### Fechamento do dia em roda

**Tempo:** 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).



OFICINAS

## 31 - Saúde

---

**Pilar: Aprender a ser**

**Objetivos pedagógicos:** estimular hábitos saudáveis, o autocuidado e prevenir doenças e transtornos.

### **Bate-papo sobre saúde**

**Objetivo:** discutir temas relacionados à saúde.

**Tempo:** a definir.

**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. Essa 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:** 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).



OFICINAS

## 32 – Encerramento

---

**Pilar: Aprender a conviver**

**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.

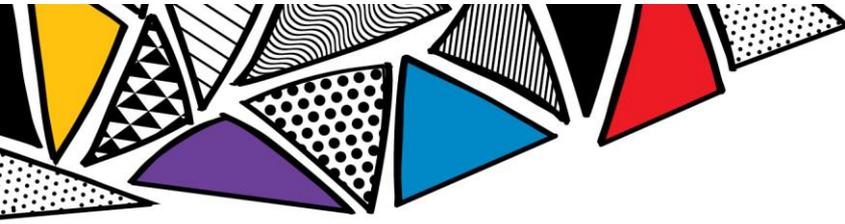
**Tempo:** 20 minutos.

**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.



## OFICINAS

### Entrega dos certificados

**Objetivo:** reconhecer o empenho durante o ano e entregar os certificados.

**Tempo:** 30 minutos.

**Recursos:** certificados, câmara 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.

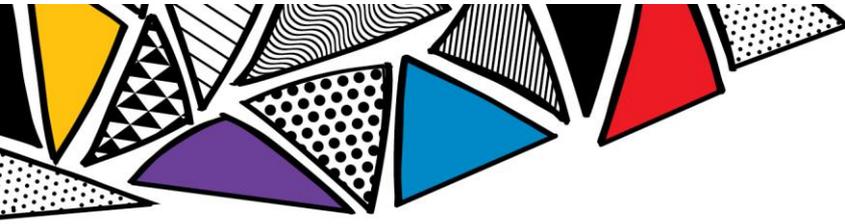
**Recursos:** som, música "Just dance", comidas e bebidas.

**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 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).



OFICINAS

## Anexos

---

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