

Mapa de Projetos Desafio

Nº	Tema	Objetivo Pedagógico	Etapas	Local	Atividade	Min	Carga horária	Pilar Fortalecido	Competências	Habilidades
PD_1	Multiplicação	fomentar o protagonismo juvenil na escola; multiplicar o aprendizado em protagonismo juvenil, cidadania e competências socioemocionais; desenvolver a liderança, o autoconhecimento, a autorregulação, a solução de problemas, a criatividade, habilidades da convivência, a resiliência, a comunicação e a tomada de decisão responsável.	Preparação	Sala da Academia Educar	Reunião de preparação dos monitores juvenis	30	3h	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência Coragem Resiliência
					Apresentação da Multiplicação	15				
					Bola quente	20				
					Organizando a Multiplicação	30				
					Apresentação dos padrinhos	30				
					Planejando a multiplicação na escola	40				
					Atitudes que fazem a diferença	5				
		desenvolver os jovens multiplicadores, que consolidam o conhecimento sobre os temas tratados, e oferecer os conteúdos aos demais jovens da escola, que não frequentam a Academia Educar.	Execução & acompanhamento	Nas escolas	Multiplicação efetivamente nas escolas	120	2h x nº de oficinas multiplicadas			
PD_2	Oásis Educar	construir um sonho de uma escola de forma colaborativa; estimular a participar; empoderar o jovem; desenvolver a liderança, a resiliência, a capacidade de criar soluções, a criatividade, a iniciativa, o empreendedorismo, a participação, a coragem, a empatia e a tomada de decisão responsável.	Semana 1 - Preparação	Sala da Academia Educar	Apresentação do Oásis Educar	15	115	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência Coragem Resiliência
					Escolha da escola	40				
			Comunicação com a escola	60						
			Semana 2 - Execução: 1º Passo: Reconhecer as belezas	Na escola escolhida para o Oásis Educar	Chegada	10	90			
					Apresentação e integração	15				
					O essencial é invisível aos olhos	30				
					Tour pela escola	30				
					Fechamento do dia em roda	5				
			Semana 3 - Execução: Execução: 2º Passo: Conhecer os talentos (Afeto)	Na escola escolhida para o Oásis Educar	Entendendo o próximo passo	10	120			
					Divisão de Equipes e tarefas	90				
					Partilha	15				
					Fechamento do dia	5				
			Semana 4 - Execução: 3º Passo: Descobrir o sonho (Sonho)	Na escola escolhida para o Oásis Educar	Chegada e coleta de sonhos	90	150			
					O Sonho	30				
Cuidado da semana	20									
Fechamento do dia	10									
Semana 5 - Execução: 4º Passo: Buscar os recursos	Na comunidade no entorno da escola	Buscar os recursos	120	120						
Semana 6 - Execução: Mão na massa (Milagre) 1º Dia	Na escola escolhida para o Oásis Educar	Recepção dos voluntários	20	410						
		Dança circular – Shetland	20							
		Apresentação dos personagens	20							
		Matriz do jogo	20							
		Mão na Massa	300							
Semana 6 - Execução: Mão na massa (Milagre) 2º Dia	Na escola escolhida para o Oásis Educar	Recepção dos voluntários	20	260						
		Cumprimentando	20							
		Matriz do jogo	20							
		Executando as tarefas	180							
Semana 7 - Avaliação	Sala da Academia Educar	Avaliação	30	30						
PD_3	Conhecendo o Mundo	estimular a curiosidade; ampliar a visão de mundo e o repertório cultural; desenvolver a capacidade de transformar informação em conhecimento; desenvolver o trabalho em equipe, a responsabilidade, a comunicação, a organização, o empreendedorismo, a criatividade, a resiliência e o equilíbrio emocional.	1ª Fase: Oficina de preparação: Projeto Desafio Conhecendo o Mundo	Sala da Academia Educar	Apresentação do Projeto-desafio Conhecendo o Mundo	15	140	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo
					Leitura coletiva do roteiro	60				
			Sorteios e 1º reunião dos grupos	60						
			2ª Fase: Pesquisa e construção da apresentação	Extra Academia Educar a ser agendado entre os integrantes do grupo e nos espaços virtuais.	2º reunião do grupo: compartilhar o resultado da pesquisa	120	840			
					3º reunião do grupo: compartilhar o resultado da pesquisa	120				
					4º reunião: construção do teaser	120				
					5º reunião: construção da apresentação	120				
					6º reunião: construção da apresentação	120				
					7º reunião: construção da apresentação	120				
			3ª Fase: Apresentações	Sala da Academia Educar	Apresentações de 4 países por dia	240	240			
4ª Fase: Avaliação	Sala da Academia Educar	Avaliação						30	30	
		estimular o gosto pela matemática; desenvolver o raciocínio lógico, a interpretação de	Oficina 1	Sala da Academia Educar	Entrada da tabuada	20				
					Apresentação do Catavento de Números	15				
					Divisão dos grupos	15				
					Significado dos nomes	5				

Nº	Tema	Objetivo Pedagógico	Etapas	Local	Atividade	Min	Carga horária	Pilar Fortalecido	Competências	Habilidades			
P_4	Catavento de Números	textos, a resolução de problemas e o engajamento com o aprendizado.			Explicação Tabuada Relâmpago	5	325	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo			
					Multiplicando e dividindo	15							
					Pin!	15							
					Caça ao tesouro	40							
					Fechamento do dia em roda	5							
					Apresentação dos grupos	30							
					Você sabe seguir instruções?	15							
		Oficina 2	Sala da Academia Educar	estimular o gosto pela matemática; o engajamento no aprendizado; exercitar o raciocínio dedutivo, a atenção, pensamento estratégico e concentração, desenvolver a interpretação de textos; estimular a organização de dados e a formulação de hipóteses; trabalhar sob pressão; controle emocional, resiliência e criatividade na resolução de situações de conflito.							Teste de Q.I. (Quociente de Inteligência)	15	
											Desafios de lógica	25	
											Você sabe a resposta?	25	
											Exercite a mente	60	
											Jogo da resposta socrática	15	
											Fechamento do dia em roda	5	
											P_5	Catavento de Letras	estimular o gosto pela língua portuguesa; estimular a prática da leitura e da escrita; contribuir para o desenvolvimento da interpretação de textos e do raciocínio lógico.
Divisão do grupo	15												
Significado dos nomes	5												
Lançamento do clube do livro	30												
Dicas para uma boa escrita	20												
Labirinto do Gerúndio	25												
Batata quente do plural	20												
Comunicado	30												
Oficina 2	Sala da Academia Educar				Fechamento do dia em roda	5							
					Apresentação dos grupos	30							
					Construção de frases	20							
					Soletando na dança das cadeiras	20							
					Tipos e gêneros textuais	25							
					Acerte o tipo textual!	20							
					Maratona Texto UAU!	10							
Fechamento do dia em roda	5												
PD_6	Projeto na Escola	estimular a construção de projetos de autoria dos jovens para atender a uma necessidade ou resolver um problema da escola; desenvolver a liderança, o trabalho em equipe, a criatividade, a capacidade de resolução de problemas; ampliar a visão de mundo e a gestão de projetos; valorizar a escola; praticar a cidadania e o protagonismo juvenil.	Oficina 1	Sala da Academia Educar	Apresentar o Projeto na Escola	15	475	Aprender a Fazer	Decisões responsáveis	Coragem Criatividade Energia Iniciativa Liderança Participação Resiliência Coragem Resiliência			
					Checklist	25							
					Diagnóstico	20							
					Incômodos	15							
					4 principais incômodos	10							
					principal incômodo	10							
					Nas escolas	40							
			Oficina 2	Sala da Academia Educar								Entrevistas	5
												Fechamento do dia	20
												Resultado das entrevistas	10
												Como nós poderemos	20
												Brainstorming	30
												Ampliar repertório	60
												Troca de ideias	5
Oficina 3	Sala da Academia Educar				Fechamento do dia	120							
					Escrevendo o projeto	40							
					Apresentação	a definir							
					Na escola	a definir							
					Na escola	a definir							
					Mãos à obra	a definir							
					Sala da Academia Educar	30							
PD_7	Estação Vivência	Despertar valores, ampliar o repertório cultural, estimular para o voluntariado, a busca de conhecimento e a construção do projeto de vida. Oferece a oportunidade de conhecerem patrimônios culturais, projetos, instituições sociais e educacionais	Preparação	Equipamento cultura	Seleção do equipamento cultural a ser visitado	60	285	Aprender a aprender	Curiosidade	Atenção Compreensão Compromisso Disposição Interesse Visão de Mundo			
					Oficina 1	Sala da Academia Educar					Sala da Academia Educar	Apresentação do local a ser visitado	5
												Profissão Repórter	5
												Equipamento cultura	180
					Oficina 2	Sala da Academia Educar					Sala da Academia Educar	Visita	30
												Apresentação Profissão Repórter	30
												Fechamento do dia em roda	5