

VOLUME 2

Tecnologia social para juventude

ATIVIDADES E DINÂMICAS







apresentação

Este caderno apresenta as atividades e dinâmicas que compõem o percurso formativo proposto para a formação de jovens visando sua atuação social ativa.

As atividades atendem a objetivos definidos, centrados no desenvolvimento de conteúdos essenciais à tarefa de elaboração e implementação do projeto, bem como na experimentação e no desenvolvimento de capacidades (habilidades) específicas do jovem e do grupo relativas a essa tarefa.

As dinâmicas são estratégias educativas lúdicas (em geral no formato de jogos ou brincadeiras) que favorecem especialmente o trabalho em grupo (apresentação, integração, resolução de conflitos no grupo) e a mobilização/provocação para a entrada em uma atividade ou em um tema, sendo utilizadas, por essas características, em geral, no início ou fechamento do encontro educativo.

Trata-se, portanto, de material de caráter prático, operativo, que visa apoiar o educador na organização das situações educativas e cotidianas que respondam aos seus objetivos e às necessidades do percurso vivido pelo grupo. Daí sua estrutura de “cardápio”, sem um roteiro prefixado, e do formato fichas técnicas (uma a uma), o que assegura a autonomia de cada situação e a possibilidade de elas serem dispostas e compostas de múltiplas formas, configurando diferentes percursos formativos.

Na escolha das atividades e dinâmicas, bem como de suas combinações, o educador poderá, assim, considerar o contexto em que o projeto será elaborado e implementado, bem como as condições ofertadas para a tarefa educativa: tempo, espaço, singularidades do(s) grupo(s) de jovens etc.

As fichas técnicas explicitam, para cada atividade/dinâmica, quais seus objetivos (quando usar/para quê), seu desenvolvimento ou modo de funcionamento (incluindo o material), um conjunto de dicas que indicam possibilidades de variações ou desdobramentos da ação ou, ainda, aspectos para os quais o educador deve estar atento e, finalmente, no caso das atividades, um breve relato de experiência (tal como realizada no PAC ou em outros contextos), de forma a compartilhar com o leitor situações concretas em seus limites, desafios e potências.

Da organização do material

O percurso formativo está organizado em três trajetórias, com objetivos e funções distintas: explorar, focalizar e agir, já apresentados em maiores detalhes no volume 1 (página 55). Conforme indicam os próprios verbos, privilegiam-se três tempos e direções distintas de trabalho que, embora possam se embaralhar e se sobrepor, procuram:

EXPLORAR

Favorecer aos jovens a ampliação do (re)conhecimento de si e do mundo. A trajetória cria condições para que possam ser potencializadas as interações entre os jovens e entre os jovens e a cidade e que possam ser percebidos contrastes e semelhanças, no campo social e cultural, presentes na cidade/país. A trajetória focaliza, assim, duas dimensões: o jovem e o jovem e a cidade.

FOCALIZAR

Possibilitar aos jovens escolher uma situação-problema, conhecê-la e elaborar um projeto de ação. Trata-se de uma etapa reflexiva, quando princípios e relevância social de uma ação podem ser tematizados. “O que faremos? Por quê? Onde? Como? Quando? Com quem?” são as questões que orientam as atividades aqui propostas. Os jovens são instigados a pesquisar/compreender o contexto/território/público com que trabalharão e a propor/desenhar uma ação social. A trajetória focaliza, assim, dois tipos de atividades: mapeamento/conhecimento de territórios e contextos e elaboração de projeto.

AGIR

Possibilitar aos jovens realizar a ação proposta pelo projeto. O foco será organizar as ações para que o projeto possa ser colocado em prática, garantir a realização delas considerando a dimensão temporal (cronograma) e os efeitos das próprias ações (avaliação/replanejamento). A trajetória focaliza, assim: procedimentos de execução – abordam a organização das ações tendo em vista o tempo previsto para sua execução; atividades de articulação – promovem o exercício e a reflexão acerca dos parceiros importantes para a realização e aprimoramento das ações previstas nos projetos; atividades de ação – possibilitam aos jovens experimentar a realização das ações previstas no projeto, considerando um crescente grau de dificuldade; atividades de avaliação – evidenciam a importância e os modos de avaliar as ações realizadas.

Sempre que possível indicamos, junto às trajetórias, as dinâmicas que com elas compõem, isto é, que potencializam cada atividade.

sumário

explorar	11
1. Lugares da cidade	12
2. Trocas: espaços culturais	13
3. A cidade vista de cima	15
4. Roda de habilidades	16
5. Jovem oficinairo(a)	17
6. Janela da alma	19
7. Expedição investigativa	20
8. Ampliando a compreensão da realidade social	22
9. Conhecendo projetos sociais	24
10. Ferramentas de comunicação	25
11. Princípios do projeto e identidade visual	28
focalizar	31
1. Mapa de contexto	32
2. Mapa socioambiental	35
3. Mapa afetivo	37
4. Marco zero: indivíduo e projeto	38
5. Árvore lógica	42
6. Público beneficiado	47
7. Justificativa	48
8. Objetivo geral e objetivos específicos	49
9. Cronograma	51
10. Plano de comunicação	53
11. Recursos e orçamento	55
12. A hora dos analistas	57
13. Oficina específica	60



agir 63

1. Construção de indicadores 64
2. Cronograma de acompanhamento de projetos 65
3. Simulação de parcerias 67
4. Produção coletiva da proposta de articulação de parcerias 70
5. Dia dos grupos 71
6. Dia da ação na comunidade 72
7. Ação-piloto 74
8. Organização do portfólio 75
9. Feira de projetos 77

dinâmicas 79

1. Teia de relações 81
2. Ritmos do corpo 82
3. Construção de imagem 84
4. Dinâmica do nó 85
5. Dinâmica do nome 86
6. Posições ocupadas no grupo 87
7. Ruas e vielas 89
8. Resta uma cadeira 90
9. Barreira do som 91
10. Dinâmica das palmas 92
11. Cidadania nos pequenos gestos 93
12. Medos e expectativas 94
13. Chuva de ideias sobre o projeto (brainstorming) 96
14. Chaveiros/ troca-troca na rua 98
15. Jogo das três mudanças 99
16. Roda-viva "intergrupos" 100
17. Dinâmica do abrigo (etiqueta na testa) 101
18. Morador, casa, terremoto 102
19. Ritmo com bolas (dar e receber, oferecer e pegar) 104
20. Máquina fotográfica 105
21. Rede 106
22. Jogo das cadeiras 107
23. Fila da sensibilidade 108
24. Fila da sensibilidade com histórias 108
25. Dinâmica da ciranda 110
26. Sonhar sozinho e acompanhado 110

créditos 115





explorar

Atividades que visam favorecer a ampliação do (re)conhecimento de si e do mundo, potencializando as interações entre os jovens e entre estes e a cidade.

A trajetória focaliza duas dimensões: o jovem e o jovem e a cidade.

1. Lugares da cidade

OBJETIVO

Despertar e sensibilizar os jovens para a diversidade e as potencialidades presentes na cidade em que vivem. Provocá-los a pensar sobre como circulam e se apropriam dos espaços da cidade.

DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento desta atividade, os educadores organizam previamente material de apoio: fotos e imagens de diferentes lugares da cidade, guias de jornais e revistas, reportagens sobre a cidade, pôsteres de espaços culturais/exposições, cartões-postais etc. É necessário preparar também cartões, cada um nomeando diferentes lugares e situações que compõem o cotidiano dos jovens: casa, escola, lanchonete, bar, museu, balada, shopping, igreja, biblioteca, parques/praças etc.

Esta atividade pode ser dividida em dois momentos, dependendo da disponibilidade de tempo. Num primeiro momento, os educadores distribuem pelo espaço cartões com os lugares em que os jovens circulam no cotidiano. Os jovens são convidados a circular pelo espaço e a escolher o “lugar” onde se sentem bem, comentando o porquê.

A partir dessa provocação, eles formam uma roda e o educador estimula a reflexão sobre o que mais os atraiu e quais as principais dificuldades em acessar os lugares e/ou situações ali apresentados. Outro ponto importante a ser discutido é a cidade como fonte de oportunidade de conhecimento e de entretenimento.

Na sequência, os jovens são divididos em grupos (sugere-se mesclar os integrantes dos diferentes projetos) e recebem alguns materiais para pesquisa. O educador sugere que os grupos listem suas indicações de locais já visitados e que gostariam de recomendar, bem como aqueles que desejam ou poderiam conhecer. Após esse momento, cada grupo socializa as informações pesquisadas.

Num segundo momento da atividade, os participantes visitam os locais escolhidos na cidade. Sugere-se a realização de visita a dois ou mais locais da cidade a fim de proporcionar comparações e enriquecer as discussões e reflexões sobre os lugares visitados.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- O momento de socialização dos locais escolhidos e visitados pelos jovens pode ser mais dinâmico ao se construir uma colagem em um grande mapa da cidade.
- O mapa da cidade pode ficar sempre disponível, de modo que, ao longo de todo o percurso formativo, outros “lugares” possam ser indicados no mapa, usando-se, por exemplo, etiquetas ou alfinetes para tanto.
- Durante a pesquisa, é interessante sugerir que os jovens escolham locais de acesso gratuito, bem como lugares em áreas urbanas e áreas menos urbanizadas.
- Ao identificar outros “lugares”, o educador pode provocar os participantes a refletir sobre os principais locais de circulação e as relações estabelecidas entre eles (moradia, estudo, trabalho, lazer, entre outros).

- Se o grupo contempla jovens de diferentes regiões da cidade, pode-se estimular a troca de informações sobre essas regiões. “O que tem no centro que não tem no meu bairro? O que tem no meu bairro que não tem no centro?” O educador pode estimular a percepção do jovem em relação à concentração de serviços/recursos em determinados pontos da cidade.
- Esta atividade pode ser combinada com a atividade *Trocas culturais* e/ou *A cidade vista de cima*.

EXPERIÊNCIA

No projeto *Disseminação*, do PAC, a discussão entre os professores sobre o planejamento desta atividade gerou uma chuva de ideias, principalmente em relação aos contextos nos quais eles estavam inseridos: “Poderíamos levar os jovens a locais onde nunca foram. Por exemplo, levar jovens da periferia para conhecer um bairro rico de São José dos Campos, observando o fluxo de pessoas nas ruas, se existem espaços de uso comunitário, como é o som, a limpeza ou não das ruas, se existe aparentemente uma comunidade ali... onde está a escola?” Outro momento rico aconteceu especialmente quando tentavam fazer a diferenciação entre os objetivos das atividades e seu desenvolvimento: “O Lugares da cidade faz parte do primeiro momento da ação com os jovens: é um movimento mais de dentro para fora, do mundo das percepções, do olhar mais subjetivo, interno.” Esses são comentários dos professores, demonstrando entendimento do percurso a ser trilhado na trajetória *Explorar*. (Relatório de 2009, educadora Elana Gomes)

2. Trocas: espaços culturais

OBJETIVO

Apropriar-se dos locais públicos da cidade que oferecem opções de lazer e cultura; fomentar a curiosidade e a habilidade de pesquisa; ampliar a rede de instituições/espços públicos que podem ser suporte de informação, de formação e de eventual parceria para a realização do projeto.

DESENVOLVIMENTO

Para esta atividade, é necessário levar guias culturais ou fazer levantamento prévio dos locais de lazer e cultura disponíveis no município e de informações básicas sobre seu funcionamento (endereço, horário de funcionamento, modo de ingresso etc.).

Dividir o grupo de jovens em subgrupos, apresentar aos jovens um cardápio dos espaços públicos que oferecem cultura e lazer sugeridos para visitaçào. Os grupos escolhem os locais que desejam conhecer. Entregar a cada subgrupo um mapa do local a ser explorado, contendo informações como: trajetos sugeridos para as principais ruas e avenidas, valores de transportes e tempo do percurso, características do local e dos frequentadores. A partir dessas primeiras informações, os jovens escolhem o roteiro que pretendem trilhar e constroem uma pauta de observação (*vide* Estratégias educativas, página 73 do volume 1).

No próximo encontro, os grupos socializam as informações, percepções e sensações originadas nesta atividade, contando como fizeram para chegar ao local escolhido, o que sentiram quando chegaram, o que aprenderam, as descobertas sobre os espaços visitados e se pretendem voltar em outro momento para conhecer melhor o lugar.

Nesse encontro é proposta uma roda de troca: sugere-se que cada grupo desenhe o local que visitou, destacando o que mais lhe chamou a atenção. Os desenhos são colocados na parede, como numa exposição, juntamente com as respostas da pauta de observação.

Os jovens têm a oportunidade de fazer um *tour* pela exposição, o que possibilita a identificação de locais interessantes e úteis para seus projetos.

→ Tempo sugerido: 4 horas

DICAS

- Um levantamento/mapeamento inicial do repertório do próprio grupo sobre sua cidade e seus mapas "singulares" de circulação pode ser bastante interessante antes da atividade, como meio de ampliarem-se as informações disponíveis no próprio grupo de jovens, e também como forma de integrar os jovens de um mesmo grupo.
- É importante elencar, nas opções de locais, alguns que se relacionem mais diretamente com as temáticas e/ou locais de ação dos projetos.
- É necessário adequar a distância dos locais ao horário de retorno, para que possa acontecer a troca entre os participantes no final do dia. Outra possibilidade é organizar esta atividade em dois momentos distintos, sendo o segundo a socialização das experiências.
- O roteiro de visita pode ser construído previamente com o próprio grupo. Podem ser utilizados guias, mapas impressos ou *on-line*. Um serviço de visualização interessante é o Google Maps, que fornece informações detalhadas sobre as rotas a serem exploradas.
- Sugere-se que o educador conheça a história dos lugares a serem visitados, bem como as rotas, para que possa facilitar o diálogo entre as diferentes impressões levantadas pelos jovens ao mesmo tempo em que apresenta informações relevantes.
- Esta atividade pode ser realizada de forma articulada com a atividade *Lugares da cidade*.

EXPERIÊNCIA

Em 2011, no PAC, os jovens foram estimulados a construir uma pauta de observação para visitar o centro histórico da cidade de São Paulo. Na busca por locais que gostariam de conhecer, tiveram o apoio de um mapa da região e do guia *Catraca Livre* (guia com as principais opções gratuitas e de baixo custo das regiões de São Paulo). A pauta foi construída por eles, exceto dois pontos escolhidos anteriormente pela equipe: o Marco Zero da Sé e o Pátio do Colégio. Como o grupo era grande, foi dividido em três subgrupos, que escolheram lugares e rotas diferentes. Foram visitados também o Theatro Municipal, o Teatro Municipal de Bailado, o Mercado Municipal, a Galeria do Rock, a Galeria Olido, a Academia Paulista de Letras e o Museu da Resistência. A pauta norteou o que seria observado/investigado na atividade: a história do local; os tipos de pessoas que circulam; sensações transmitidas pelo ambiente; os tipos de trabalho que ali se realizam e a cultura local.

Para compartilhamento das informações, o educador promoveu uma roda de conversa onde os jovens puderam socializar as impressões sobre os locais que visitaram.

Segundo eles “a região surpreendeu principalmente pelas riquezas culturais”. O diálogo da arquitetura antiga com as novas construções “revelou os contrastes” da cidade, despertando “curiosidade e admiração”. Depois de conhecerem mais profundamente a história da ditadura brasileira, em visita ao Museu da Resistência, previamente agendada e com suporte de uma monitoria, falaram do sentimento de indignação e vergonha que experimentaram, e fizeram um paralelo com as expressões atuais da violência e da desigualdade. Essa troca de descobertas e sensações amplia a visão de mundo dos jovens.

3. A cidade vista de cima

OBJETIVO

Possibilitar uma vista que dê unidade ao cenário da cidade e permita perceber suas dimensões; oferecer informações que possibilitem uma vivência inédita da cidade que habitam; contribuir para que os jovens atentem para o ambiente que os forma e pensem a respeito de suas interferências nessa cidade.

DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento desta atividade, é necessário o agendamento prévio, no caso dos locais que o solicitam. É importante verificar se será necessário contratar condução coletiva ou se o acesso se dará de outro modo. Neste caso, o grupo de jovens e os educadores devem decidir antecipadamente se todos irão juntos ou se vão se encontrar no local escolhido. É importante que fiquem acordadas algumas regras para o deslocamento coletivo: que o grupo procure respeitar os horários estabelecidos e que haja um movimento de atenção e cuidado entre todos.



Ao chegar ao local escolhido, sugere-se ficar por cerca de meia hora somente na observação (importante levar bloco de notas e caneta). O educador pode, em seguida, passar informações de que dispõe sobre a cidade, assim como solicitar informações que os jovens já possuem, instigando a reflexão.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- Caso o local a ser visitado seja muito alto, informar com antecedência, de modo a preparar aqueles que se intimidam com esse tipo de atividade e para que o educador possa identificar e apoiar os que necessitarão de ajuda.
- Uma pauta de observação pode ser elaborada previamente e ser discutida com os jovens no momento final da visita, com itens como: Se a cidade fosse uma música seria... Se a cidade fosse uma pessoa seria... Do que eu mais gosto na cidade? O que eu mudaria na cidade? Olhando daqui de cima, eu me sinto... O lugar onde eu moro é... perto do que é o centro da cidade?

4. Roda de habilidades

OBJETIVO

Identificar habilidades pessoais e conhecer/reconhecer habilidades de outras pessoas; planejar e organizar atividades a partir de uma diversidade de interesses.

DESENVOLVIMENTO

Todos formam uma grande roda (a equipe de educadores não participa da roda). Cada um fala para a pessoa a sua direita seu nome e algo que poderia lhe ensinar. Para a pessoa da esquerda, fala seu nome e algo que gostaria de aprender. Depois de concluído o processo, um dos integrantes da roda começa a coletivizar os resultados: fala para todo o grupo, ainda em roda, o nome da pessoa da esquerda e o que ela poderia ensinar; fala o nome da pessoa da direita e o que ela gostaria de aprender. Depois, passa a palavra para a pessoa da direita, que repetirá o processo. Os educadores vão fazendo anotações em um *flip chart*, lousa ou mural: de um lado, o nome de cada integrante; de outro, o que quer aprender e o que pode ensinar. Em seguida, ainda na roda, propõe-se que escolham de quatro a cinco temas (habilidades) para a montagem de oficinas. Sugere-se que os jovens escolham de forma a contemplar o maior número possível de interesses declarados (o que se quer aprender) e que possam ser ensinados pelos próprios jovens. Em seguida, propõe-se que planejem por cerca de uma hora (cada grupo responsável e os interessados) a oficina, respondendo num *flip chart* a três perguntas: Como será? Quem vai aprender? Quem vai ensinar?

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- Esta atividade favorece que o educador e todos os jovens conheçam melhor as capacidades e habilidades dos participantes daquele coletivo. A atividade pode ser

acionada sempre que o grupo dela precisar. Favorece também que se trabalhem estereótipos ou preconceitos em torno de algumas escolhas culturais.

- A atividade abre espaço também para que as dimensões pessoais, sociais, cognitivas e operacionais de cada jovem tenham lugar no coletivo, contribuindo para a integração e a criação de conexões entre eles, ampliando o convívio para além dos grupos de projeto.
- Pode ser disparadora de um "mapeamento" mais detalhado das competências existentes naquele coletivo, ensejando diferentes oportunidades educativas em que essas competências podem ser incluídas ou apresentadas, para além dos espaços formais de atividades.
- O educador deve estar atento para que todos os jovens possam ter suas habilidades conhecidas e respeitadas, aproveitando situações de gracejo ou de curiosidade para trabalhar preconceitos como os associados ao gênero: "rapazes com habilidades na cozinha, moças com habilidades no futebol".
- Uma variação mais ordenada é fazer a primeira rodada apenas com o que se quer aprender e uma segunda rodada com o que se quer ensinar.
- Dependendo do tamanho do grupo e do tempo de atividade, pode ser interessante que as oficinas se desenvolvam no mesmo dia (*vide Jovem oficineiro*).
- A atividade contribui para começar a horizontalizar a relação entre jovens e educadores e entre os próprios jovens. Propicia também que eles comecem a mostrar espontaneamente outras habilidades.

5. Jovem oficineiro(a)

OBJETIVO

Possibilitar a experimentação de uma situação em que o jovem atua como educador, por meio da implementação e avaliação das oficinas planejadas. Identificar acertos, habilidades e necessidades de formação para o desenvolvimento de atividades similares.

DESENVOLVIMENTO

Com base em atividade anterior de levantamento de habilidades (como *Roda de habilidades*), estabelecer um tempo de 45 minutos para a preparação das oficinas (organização do espaço, preparação de material etc.) e de uma hora a uma hora e meia para o desenvolvimento simultâneo das oficinas planejadas. Após as oficinas, segue-se um intervalo, seguido da apresentação e discussão dos resultados: O que aprenderam? Do que precisariam cuidar para fazer diferente ou superar as dificuldades verificadas?

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- Lembrar que, se as oficinas são simultâneas, é importante previamente combinar os espaços onde se realizarão.
- É importante que os educadores acompanhem as oficinas e identifiquem situações de dificuldade, conflito ou obstáculos na aprendizagem, para avaliar com os jovens e/ou eventualmente interferir na própria situação.

- Para o planejamento das oficinas, é interessante propor a confecção de anúncios que divulguem o nome da oficina, o local, a data e o responsável, em formato de cartazes, que poderão ser fixados na sala para que todos do grupo possam se organizar e se inscrever. Esse momento pode auxiliar os jovens a planejar suas oficinas, pensando previamente, por exemplo, nos espaços que poderão utilizar.
- É possível planejar as atividades antecipadamente, assim como distribuir as oficinas em dias diferentes (e não simultaneamente), de forma que os que ensinaram possam aprender.

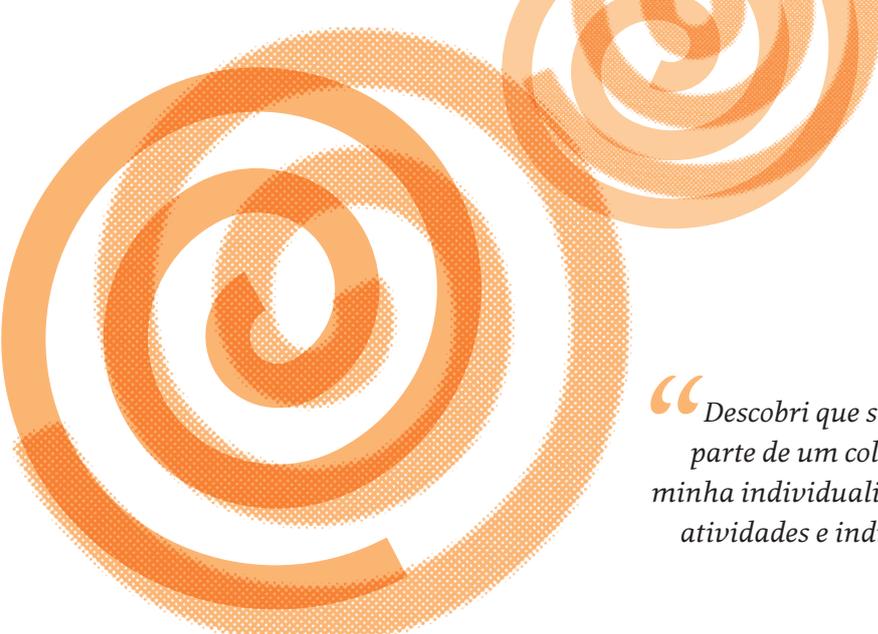
EXPERIÊNCIA

Houve um enorme envolvimento dos jovens tanto na preparação quanto na participação nas oficinas, mas foi na avaliação delas que se identificou o aprendizado mais aprofundado. Jovens que nunca antes haviam ensinado disseram ter percebido potencialidades em si mesmos: “sabemos fazer mais coisas do que somos capazes de reconhecer”; “descobri que tenho facilidade em passar as coisas para os outros...”.

Os integrantes do Grupo Cultura Musical disseram que era a primeira vez que não brigavam num trabalho em grupo. O relato do oficinairo do grafite ajudou a ver como transformar uma dificuldade, ou uma primeira inibição, em algo que favoreça o aprendizado: “Já cheguei falando que eu era um pouco atrapalhado... e isso favoreceu um clima legal, engraçado.” Essa impressão foi confirmada pelos que participaram da oficina: “Ele deixou todo mundo à vontade para tentar, aprender e também errar.”

Outro aprendizado notável foi o reconhecimento das dificuldades e dos desafios do planejamento e da ação. Trouxeram a experiência do “desinteresse” dos alunos na escola e do “fracasso” escolar como um sinal de que as aulas não estão atingindo os estudantes e de que os que coordenam deveriam estar mais atentos para isso.





“Descobri que ser atuante não quer dizer apenas fazer parte de um coletivo efetivamente, mas que, dentro da minha individualidade, eu posso ser atuante em diversas atividades e indiretamente disseminar conhecimento e proporcionar reflexão.”

Depoimento de jovem do PAC

6. Janela da alma

Atividade adaptada. Fonte: SERRÃO, M. e BALEEIRO, M.C. Aprendendo a ser e a conviver. 2ª ed. São Paulo: Ed. FTD, 1999.

OBJETIVO

Instigar o autoconhecimento e promover a integração do grupo.

DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento desta atividade são necessários os seguintes materiais: crachás feitos com cartolina, fita adesiva e canetas hidrocor. Os participantes deverão estar em círculo e sentados. Serão distribuídos crachás e será solicitado a todos que escrevam seu nome e desenhem figuras que os representem. Quando todos tiverem terminado, cada participante diz seu nome em voz alta e explica o seu símbolo. Após essa fase, os outros integrantes poderão comentar o que lhes chamou mais a atenção. O educador chama a atenção sobre a importância do que cada um traz para a formação do grupo.

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- É uma atividade rica, prazerosa, leve e descontraída. Contudo, algumas vezes, conteúdos pessoais mais profundos podem emergir, favorecendo a expressão de emoções intensas. Nesses momentos, o trabalho assume outra dimensão e o educador precisa estar preparado para não temer as emoções, para ser continente e escutá-las, apostando ser este um canal que possibilita ao adolescente o encontro consigo mesmo e com a expressão de suas singularidades no coletivo.
- Conteúdos biográficos que estejam muito ligados à esfera da vida privada não devem ser estimulados. Caso o grupo faça perguntas mais íntimas, o adolescente precisa ser informado de que tem o direito à privacidade, podendo silenciar sem que isso signifique desconfiança ou afastamento. Nesses momentos, o educador tem a responsabilidade de intervir de modo a evitar constrangimentos e exposições indesejadas, bem como de trabalhar preconceitos e manifestações de estranheza ou de chacota.

- Muitas vezes, os jovens apresentam dificuldade de concentração para a auto-observação, foco principal desta atividade. A timidez deve ser um aspecto considerado e respeitado pelo educador e pelos demais envolvidos. Músicas ou textos disparadores (como poesias) podem favorecer a entrada num clima mais introspectivo.

EXPERIÊNCIA

Em 2009, a atividade *Janela da alma* foi utilizada no PAC de modo a proporcionar as condições para que a autopercepção e os sentimentos dos jovens fossem colocados no grupo. Para tanto, a ambiência foi muito bem preparada. Com baixa luminosidade, música ambiente e almofadas formando um círculo, criou-se um clima de acolhimento. Durante a atividade, a porta foi fechada, para que nada pudesse distrair os jovens. Alguns combinados foram feitos, preservando as histórias que seriam contadas pelos jovens. Prepará-los para a escuta é imprescindível. Nesse dia, uma das jovens pôde compartilhar um momento difícil que estava vivenciando no ambiente familiar. Todos os jovens a acolheram e, a partir desta atividade, essa jovem, que antes não conversava muito, foi aos poucos se integrando com a turma. Ao final da experiência, todos os jovens testemunharam terem tido a oportunidade de conhecer melhor os colegas e de construir relações de intimidade:

“Quando fizemos a atividade Janela da alma, já sabíamos o nome de todos os integrantes, mas ainda não havia muita intimidade entre eles. Pudemos ter uma representação bastante subjetiva, porém elucidativa, da forma de cada um se ver, que teve como efeito nos aproximar mais de cada membro do grupo.”

Depoimento de jovem do PAC

7. Expedição investigativa

OBJETIVO

Desenvolver as capacidades de observação, planejamento, registro e organização necessárias para a tarefa de pesquisa sobre algum local específico do bairro ou da cidade ou sobre um evento. Essa atividade busca promover o prazer de descobrir e compreender. A intenção é que, após a expedição, os jovens possam melhor se apropriar do universo da comunidade/cidade, alterando sua maneira de perceber o entorno.

DESENVOLVIMENTO

O educador divide os jovens em grupos por projeto e distribui para cada integrante um personagem da expedição, cada um, conforme sinaliza a própria denominação, com diferentes tarefas e responsabilidades. É importante que os jovens possam desenvolver os papéis com autonomia, não sendo necessário o acompanhamento do educador. O que

se busca é justamente a organização do grupo, a divisão de tarefas e o enfrentamento de possíveis dificuldades.

- Os “Escribas”: são os jovens que fazem o registro de todos os fatos que acontecem na expedição.
- Os “Timoneiros”: são os jovens que cuidam do planejamento (organização, infraestrutura, horários e trajetos). Além disso, apresentam o “grupo” para as pessoas da comunidade.
- Os “Terra à Vista”: são os jovens que ficam muito atentos ao trajeto percorrido, com a missão de observar lugares, pessoas, objetos, situações etc. Esse “olhar explorador” remete a tudo que, de alguma forma, possa trazer informações ou modificar a percepção sobre o que está sendo investigado.

É importante que em cada grupo de expedição exista pelo menos um jovem para cada personagem. Após a realização da expedição, os grupos apresentam seus registros, socializando os relatos, as experiências e impressões.

Esta atividade pode ser combinada com todas as atividades que tenham a cidade/comunidade como objeto ou contexto.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- Em grupos com mais de três integrantes, mais de um jovem pode exercer o mesmo papel, de modo que todos participem.
- O grupo pode fazer a distribuição dos papéis levando em consideração as habilidades de cada jovem para a escrita, a observação, o planejamento e a comunicação.
- Os grupos podem ser organizados interprojetos, ou de outros modos, a depender dos objetivos da atividade e da etapa de trabalho dos grupos.
- Para incrementar o registro escrito, a máquina fotográfica, o gravador de áudio ou câmeras de vídeo podem ser recursos adicionais.

EXPERIÊNCIA

Em 2010, os jovens tinham como desafio explorar as Ruas Padre João Gonçalves, Belmiro Braga e Cardeal Arcoverde, localizadas na Vila Madalena (bairro sede do PAC), zona oeste de São Paulo. Os educadores dividiram os jovens em grupos e garantiram um momento para que a pauta de observação fosse elaborada, antes da saída.

A partir dos registros elaborados pelos jovens e socializados no grupo, notou-se que a mesma rota foi vista de diferentes formas, contemplando descrições de pessoas, de situações engraçadas, de elementos da natureza ou da arquitetura, do ritmo do local, entre outras coisas. O registro desse processo assume um papel importante, pois concretiza a visão do grupo e possibilita a socialização das diferentes perspectivas, contribuindo assim para uma construção coletiva do conhecimento. A atividade de saída também gera grande empolgação entre os jovens, pois se trata de um convite para olhar de forma diferente locais que rotineiramente já são observados por eles ou, ainda, para conhecer locais que não conheciam.



“*Nem tudo parece o que é. Apesar de muitas árvores, o local necessita de muito mais. Tinha muito comércio fechado, grande movimento de carros, ruas não muito diferentes das outras, um cemitério, escola de línguas, estabelecimentos de serviços de autônomos. Havia uma igreja com cara de loja. Encontramos até um pombo no lixo. Tinha pouco movimento humano. Até a fome bateu com as lanchonetes vistas. Como sempre, vem um mendigo e ninguém nota suas necessidades. Cachorros de rua e narizes empinados. Centro cultural vazio e pessoas perdidas. Algumas praticavam esporte e havia namorados na quadra. Um dia simples. Até tentamos jogar basquete. As lixeiras de reciclagem, vazias. Nas paredes, chuva de arte.”*

Registro de um grupo, elaborado pelo escriba

8. Ampliando a compreensão da realidade social

OBJETIVO

Sensibilizar os jovens para a percepção/reflexão sobre desigualdade social, cidadania e o papel do Estado e da sociedade no desenvolvimento de políticas públicas.

DESENVOLVIMENTO

Apresentar aos jovens o mapa do município ou região em que vivem e, junto com eles, localizar os bairros mais conhecidos. Localizar também alguns bairros de referência dos jovens. Dizer aos jovens que a atividade será a de comparar alguns aspectos existentes em dois bairros da cidade. O primeiro deles, um bairro conhecido pela presença de moradores de alto poder aquisitivo. O outro, um bairro periférico, de famílias pobres e pouca oferta de serviços públicos. Localizá-los no mapa. Dividir os jovens em grupos heterogêneos e

solicitar que conversem e apontem o que sabem ou imaginam que pode ser semelhante (dois itens) e diferente (dois itens) na vida de jovens de 14 a 18 anos que moram em cada um desses bairros. Os educadores podem ajudar com exemplos como: lugar onde os jovens se divertem, tipo de escola onde estudam, tipo de atendimento em saúde ao qual têm acesso, situação de transporte coletivo, tipo de trabalho que existe em cada bairro etc. O grupo deve também levantar possíveis explicações para as semelhanças/diferenças nas questões apresentadas. Em seguida, cada grupo apresenta os itens que escolheu para o grupo maior. Os educadores então procedem à coordenação de uma discussão geral sobre o que os jovens pensam das diferenças e desigualdades, dos direitos existentes na lei e a possibilidade de exercê-los, de que tipo de ação seria necessário naquelas comunidades etc. Os educadores podem conduzir a discussão introduzindo questões para os jovens debaterem, atentando para as diferentes opiniões existentes no grupo a respeito delas. Podem solicitar que os jovens pensem nas relações entre as questões discutidas e as ações que pretendem desenvolver em seus projetos. Fazer perguntas como: “A responsabilidade é de quem? Quem pode fazer o que nesse contexto? E nós com isso?” podem ajudar o debate.

Caso os educadores tenham acesso a dados quantitativos sobre esses territórios e suas diferenças, podem eleger alguns indicadores mais discrepantes para apresentação e discussão no grupo. Esses dados podem ser obtidos nos institutos de pesquisa nacionais ou regionais e nos órgãos públicos locais. Como atividade final e individual, os educadores solicitam que os jovens escrevam em seus diários uma frase que relacione algum aspecto da discussão feita pelo grupo com suas próprias ideias sobre o projeto que pretende desenvolver.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- É importante que os educadores façam leituras e discussão/vivência dessa atividade previamente com os jovens, tentando esclarecer os conceitos e antecipando as possíveis questões que possam surgir nos debates.
- Uma variação é trabalhar com dois municípios conhecidos e próximos, que possuam qualidade de vida muito diferente, com Índice de Desenvolvimento Humano muito discrepante. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), realizada pelo IBGE, pode ser uma boa fonte de dados para essa discussão, assim como os diversos estudos georreferenciados com foco em violência, juventude, exclusão etc.

EXPERIÊNCIA

O desenvolvimento desta atividade no PAC 4 focalizou a comparação entre dois bairros bastante conhecidos, dois “Jardins”: o Jardim Paulista, bairro central de alto luxo, e o Jardim Ângela, bairro da zona sul, conhecido pelo alto índice de vulnerabilidade social e pela presença de muitos projetos sociais. Utilizou-se como material de apoio o *Mapa da exclusão/inclusão social da cidade de São Paulo* (http://www9.prefeitura.sp.gov.br/sempla/mm/mapas/intro_ei.pdf). A atividade suscitou, além do acesso a informações consistentes para a compreensão das desigualdades, a possibilidade de conversa sobre as diferenças existentes entre os próprios jovens participantes do programa (jovens de escolas públicas e privadas).

9. Conhecendo projetos sociais

OBJETIVO

Ampliar o conhecimento dos jovens em relação a projetos sociais. Os jovens são convidados a conhecer uma ação de interesse, preferencialmente similar ao projeto (ou a algum aspecto seu: público, metodologia etc.) que pretendem desenvolver.

DESENVOLVIMENTO

O educador incentiva os jovens a buscarem uma organização ou mesmo pessoas que desenvolvam ações ou projetos de interesse ou de natureza próxima ao seu. A intenção é que esses jovens façam um mapeamento das iniciativas e dos projetos existentes com a mesma temática a fim de ampliar o repertório e construir subsídios para criar e desenvolver ideias e formas de atuação em seus projetos. Tal pesquisa pode ser feita utilizando-se a internet ou por meio de conversas com profissionais/militantes ligados ao tema. O contato deve ter como subsídio a construção de um roteiro de questões. Conhecer uma ação similar possibilita a troca de saberes e proporciona articulações com possíveis parceiros. Os jovens aprendem e ensinam, trocam conhecimentos e compartilham seus medos e anseios em relação aos seus projetos. Essa troca é muito enriquecedora e esse momento pode ser aplicado em qualquer etapa do desenvolvimento do projeto, inclusive como uma etapa contínua, ao longo de todo o processo.

→ Tempo sugerido: 3 horas



DICAS

- ...> A organização desses encontros deve contar com apoio dos educadores envolvidos no projeto. As redes locais podem ser interessantes espaços de aprendizagem.
- ...> As questões norteadoras não devem impedir o diálogo dos jovens com os responsáveis pelas ações que foram conhecer.

10. Ferramentas de comunicação

OBJETIVO

Introduzir o conceito de comunicação e conhecer seus diferentes canais.

PRECONDIÇÃO

O educador deve pesquisar produtos de comunicação já desenvolvidos, preferencialmente por outros jovens.

DESENVOLVIMENTO

É conveniente planejar esta atividade para acontecer em dois momentos. Em roda, os jovens são convidados a participar de uma grande chuva de ideias sobre o que é comunicação. As ideias devem ser anotadas pelo educador em cartões que serão afixados em local visível a todo o grupo.

Em seguida, o educador entrega aos jovens um texto, preparado previamente, contendo os principais elementos que compõem a comunicação: emissor, receptor, mensagem, signo, contexto e compartilhamento. Os jovens são convidados a ler o texto e grifar elementos que não tinham sido considerados por eles ou que tinham sido ditos, mas com outras palavras.

Ao socializarem as informações, eles ampliam seu entendimento sobre o que é comunicação, partindo de seus saberes e de elementos conceituais. Perguntas que podem auxiliar a discussão: “Quais elementos chamaram a atenção? Por quê? Percebem esses elementos no seu dia a dia? Em que momentos?”

Ao final, o educador apresenta um conjunto de canais de comunicação que podem auxiliar tanto na divulgação das ações do projeto como na comunicação mais próxima com o público beneficiado, os parceiros e apoiadores.

Sugerimos quatro canais de comunicação: cartaz, jornal mural, *blog* e fanzine. O educador deve elaborar um varal com vários produtos de comunicação feitos por outros jovens. Para o *blog*, pode selecionar alguns, verificar se os jovens os conhecem e se gostariam de mostrar aos colegas. Importante deixar o acesso à internet livre para eles.

- ...> Tempo sugerido: 2 horas

Sugestão de texto

BLOG: espaço virtual *on-line* onde se pode escrever diariamente. É muito utilizado como espaço para escrever (postar) opiniões a respeito dos acontecimentos cotidianos. Para ilustrar narrativas (postagens), os *blogs* contam com a opção de *upload* de vídeos, fotos, músicas e desenhos. Outras pessoas, através de comentários, podem expressar suas opiniões sobre os textos escritos, promovendo ou não uma conexão com o autor e outros leitores.

FANZINE: Geralmente seu formato é de uma pequena revista. É resultado da iniciativa de pessoas que se propõem a veicular produção artística ou informações sobre elas próprias, que possam ser reproduzidas e enviadas a outras pessoas, fora da estrutura comercial padrão de produção cultural.

JORNAL MURAL: É um canal de comunicação em que se pretende informar de modo leve e agradável e que geralmente é utilizado em ambientes como escolas, museus e instituições de cultura. É voltado para um público de leitores que está de passagem pelos locais onde ele será exposto. É composto por dois elementos essenciais: texto e imagem, que devem ser organizados de forma harmoniosa.

CARTAZ: O cartaz é um canal de comunicação visual feito geralmente de papel e sempre exposto de forma visível em locais públicos. Os textos em um cartaz são curtos, acompanhados ou não de ilustrações. São muito utilizados para informar ou divulgar alguma causa ou ação.

DICA

- Leituras prévias sobre o direito à comunicação e à informação podem auxiliar na conversa com os jovens. Para isso, o portal *Intervozes* (<http://www.intervozes.org.br/>) pode ser uma boa fonte de informação. Para conhecer canais de comunicação elaborados por jovens, recomenda-se acessar o portal da revista *Viração*: <http://www.viracao.org/>

EXPERIÊNCIA

Desenvolvimento de jornal mural

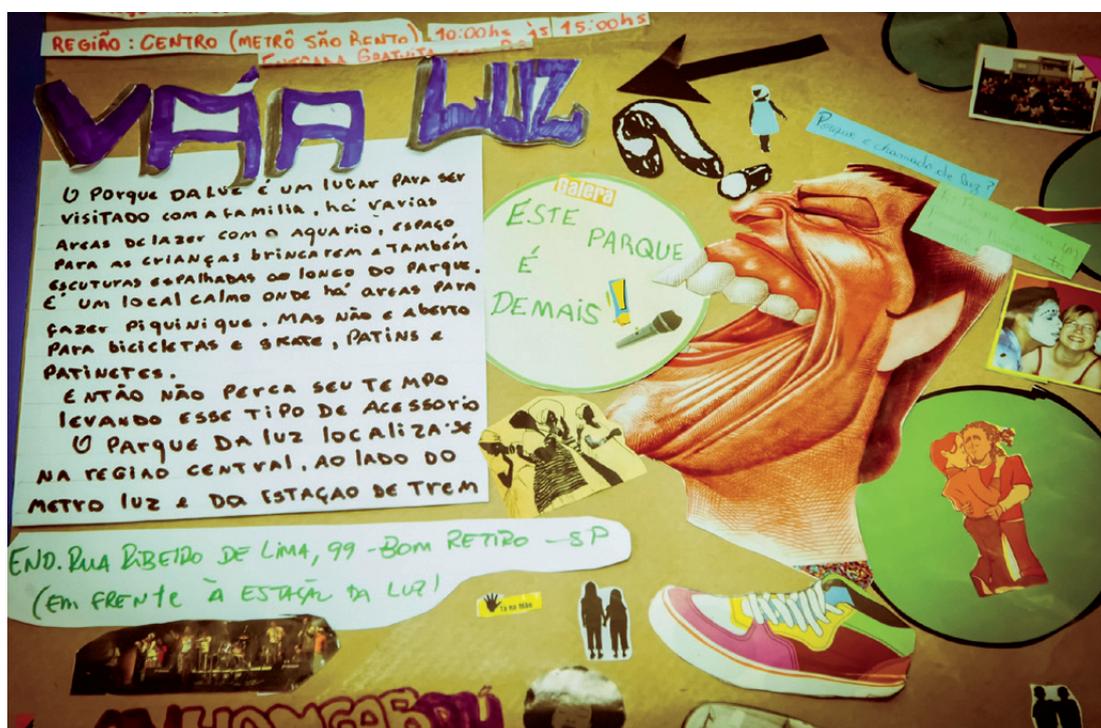
Em 2012, no PAC 18, após a realização de saídas exploratórias para a região central da cidade de São Paulo, foi apresentado aos jovens o jornal mural, um canal de comunicação que tinha como objetivo socializar informações referentes à região de um jeito divertido, prático e dinâmico. Para aquecer, utilizamos os registros elaborados até aquele momento, trazendo à memória elementos da cidade que mais haviam chamado a atenção de cada jovem.

Para isso, eles foram divididos em três grupos. Na sequência, cada um contava para os amigos da roda o porquê de suas escolhas. À medida que iam concordando/discordando, elencavam os principais elementos que iriam compor suas dicas culturais.

Para que não houvesse lugares repetidos e o jornal pudesse abranger uma grande variedade de temas, os educadores descreviam em plaquinhas fixadas nas paredes os locais eleitos pelos grupos. Os três grupos elegeram três locais: Edifício Altino Arantes, Parque da Luz e Vale do Anhangabaú.

Após elegerem os locais, naturalmente se dividiram entre aqueles que tinham mais habilidade para a escrita e aqueles que tinham habilidade artística.

Os textos elaborados por aproximadamente três pessoas do grupo expressaram preocupações distintas. O da Torre Altino Arantes trouxe mais dados, mostrando que o grupo pesquisou antes de proceder à escrita. Já o grupo do Anhangabaú descreveu aquilo de que mais gostaram, com foco no público escolhido. O grupo que escreveu sobre o Parque da Luz fez um texto mais livre, pautado nas sensações e impressões sobre o local.



Os jovens com habilidades artísticas cuidaram do *layout* do jornal, elegendo e confeccionando imagens baseadas naquilo que havia sido conversado no grupo e nas leituras individuais. Notou-se que os jovens que escolheram recortar imagens de revistas fizeram uma leitura dessas imagens dando sentidos a suas composições. Percebemos que muitas das imagens, além de trazer elementos objetivos como *skate* (vale do Anhangabaú), torre (edifício Altino Arantes) e árvores (Parque da Luz), revelavam elementos subjetivos que simbolizavam comportamentos, visões e relações da juventude com a cidade. Uma jovem fez um disco e nele colocou imagens que representavam diferentes grupos. Segundo ela, o disco representava a cidade vista de cima da torre Altino Arantes. “Quando se olha lá do alto, você imagina quantas diferenças existem na cidade! São Paulo é isso.” Quando foi colar seu disco no jornal, escolheu o lugar no alto da folha.

11. Princípios do projeto e identidade visual

OBJETIVO

Estimular os jovens a identificarem os valores e princípios acerca do projeto que pretendem desenvolver; criar identidade visual para o projeto.

MATERIAL

Tarjetas, canetas hidrocor e folha de sulfite.

PRECONDIÇÃO

Ao iniciar esta atividade, o educador pode utilizar uma dinâmica de sensibilização que estimule a idealização de sonhos a serem alcançados com o projeto.

DESENVOLVIMENTO

Em seguida, os jovens escrevem individualmente nas tarjetas palavras que representam os resultados que querem alcançar com o público beneficiado. Podem listar também sentimentos e características desse público. Nesse momento, o papel do educador é estimular a conexão do jovem com o projeto, aprofundando o que este projeto significa para ele e para o público, trabalhando o que há de profundo nessa conexão: os valores e princípios empreendidos nas ações que serão realizadas no projeto. Cada jovem escreve no mínimo uma palavra na tarjeta. Em seguida, ele se reúne com os integrantes de seu grupo para contar o que pensou para o projeto e para que, juntos, escolham as palavras que julgarem as mais importantes ou representativas. Com essas palavras em mãos, o grupo produz uma frase curta, que expresse o sentido do projeto, como se fosse um slogan.

Com a frase construída, os jovens começam a pensar no nome do projeto. Nessa escolha, devem considerar a principal ação que querem desenvolver e o público beneficiado.

A partir do nome e do slogan criados, o grupo pode começar a pensar na identidade visual, uma espécie de marca que consiga comunicar informações objetivas e subjetivas do projeto. Para criar uma identidade visual básica, o grupo precisa considerar os seguintes elementos: cores que chamem atenção, fonte e tamanho em que será escrito o nome do projeto, ícone ou desenho. Essa produção pode ser feita à mão e posteriormente digitalizada no computador, para facilitar a aplicação em outros materiais de comunicação (cartões de visita, papel timbrado, marca-página, *blog*...) ou pode ser feita diretamente no computador.

No final das produções, recomenda-se socializá-las, de maneira que o grupo consiga explorar com mais propriedade os elementos da logomarca e do sentido do projeto. É interessante que os outros jovens que não participam do projeto apresentado possam opinar acerca das produções. Essa já será uma boa avaliação para saber se a logomarca está de fato comunicando aquilo que o grupo quis transmitir.

→ Tempo sugerido: 4 horas

DICAS

- ...> O educador pode pesquisar mais referências de marca, logomarca, logotipo e slogan. Indicação de site para consulta: <http://www.seuprojeto.com/2010/pendrive/cores.pdf>
- ...> Deixar o desenho das letras e dos ícones bem demarcados, de preferência com caneta hidrocor preta, para ajudar na visualização da imagem em diferentes aplicações: pequena (no cartão de visita, por exemplo), média (no papel timbrado) ou grande (no cartaz).
- ...> Fazer com que os jovens criem as imagens e os recursos gráficos (fontes de letras, cores etc.) é muito mais autêntico do que pegar uma imagem pronta na internet. Estimula a ideia de autoria e evita o risco de uso indevido de marcas patenteadas e/ou protegidas por direito autoral.

EXPERIÊNCIA

Um grupo de jovens cujo projeto tinha como tema o *bullying* enfrentou um grande desafio para criar um nome e uma logomarca que comunicasse o objetivo do projeto sem ressaltar o tema da violência. O público beneficiado era uma turma de pré-adolescentes do 5º ano de uma escola estadual do bairro da Luz, em São Paulo. O educador orientou o grupo a escolher palavras e criar imagens que não reforçassem a atitude do *bullying*, mas sim que induzissem o público a refletir sobre os efeitos danosos desse ato, fortalecendo a cultura de paz. No final de duas semanas de esboços, chegaram ao nome e à imagem mais representativa para o projeto. Quando implementaram a ação na escola, tanto o público beneficiado quanto os funcionários reconheciam o grupo através do nome, o que facilitou muito a comunicação das ações dentro da escola.

NOMES COGITADOS: Projeto Combate; Projeto Mudando Direções; Projeto Só os Loucos Sabem; Projeto Bullying não é Brincadeira; Projeto Diga Não ao Bullying.

NOME FINAL: Projeto Caindo na Real

IMAGEM ESCOLHIDA: Caderno

DEFINIÇÃO DO NOME DO PROJETO: Na intenção de fazer com que os alunos conversassem na escola sobre o tema, pensou-se em um nome que pudesse favorecer a reflexão, o vínculo e, posteriormente, a mudança de atitude. O projeto aconteceu em três meses. Já se sabia que seria pouco tempo para gerar transformações profundas, mas isso não impediu a aposta em um nome que favorecesse o diálogo.

DEFINIÇÃO DA LOGOMARCA CRIADA PELO GRUPO: Utilizou-se letra "grafitada", de cor chamativa para o público (roxo). A imagem do caderno (verde claro) representava a escola, a possibilidade de refletir sobre o assunto e de conhecer mais histórias que aconteciam naquele ambiente. As linhas azul e vermelha, ao fundo, representavam a violência e a paz.

Estimular a reflexão em crianças sobre questões relativas ao respeito, CIDADANIA, etc...

Promover a educação através de atividades lúdicas

Estimular o desenvolvimento sensoriomotorial de 150 crianças de 4 a 6 anos

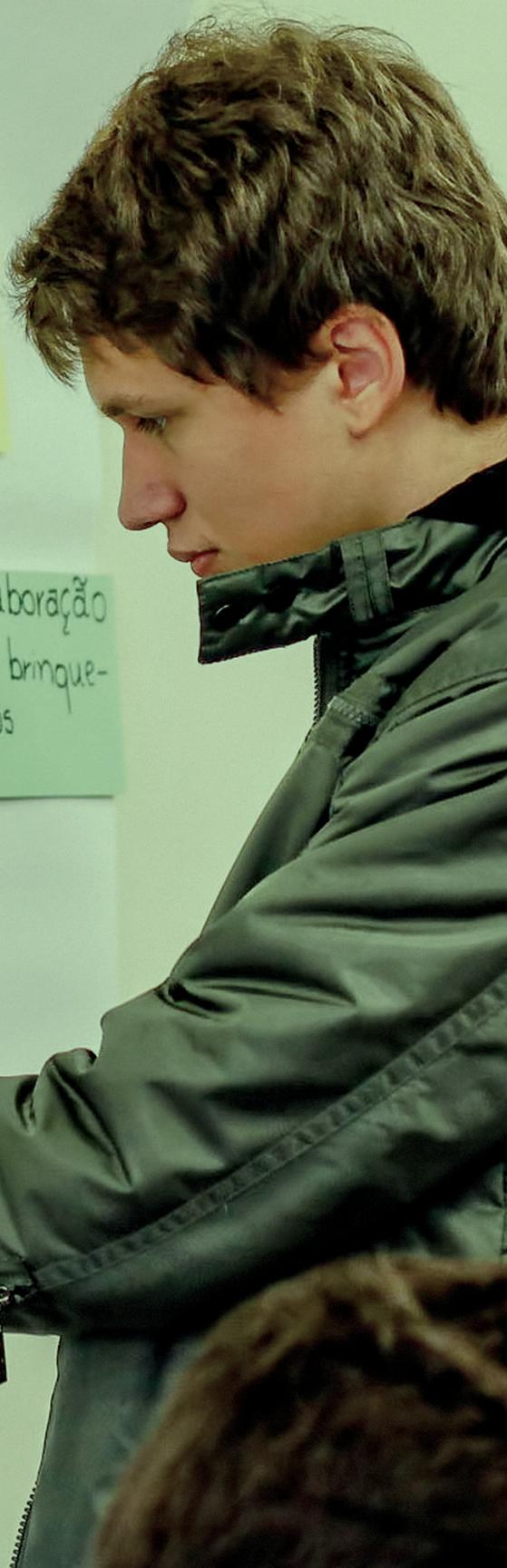
Fazer gin-canas

Fazer dinâmicas

Fazer brincadeiras

Elaboração de brinquedos

FIGURINO



A person wearing a grey jacket is seen from the side, looking towards a wall. The wall features a large green graphic of a hand holding a globe. The word 'focalizar' is written vertically in white on a green background that overlaps the graphic.

focalizar

Atividades que visam proporcionar a escolha de uma situação-problema, pesquisar/compreender o contexto/território e o público com que os jovens trabalharão, bem como elaborar um plano de ação.

A trajetória focaliza dois tipos de atividades: mapeamento/ conhecimento de territórios e contextos e elaboração de projetos.

1. Mapa de contexto

Fonte: KISIL, Rosana. Elaboração de projetos e propostas para organizações da sociedade civil. São Paulo: Global, 2002.

OBJETIVO

Possibilitar, por meio de um instrumento gráfico, a visualização das relações estabelecidas entre o público beneficiado (PB) e os diferentes atores e instâncias da sociedade. Refletir sobre as múltiplas e complexas determinações do meio social amplo sobre um público específico. Construir subsídios para traçar estratégias de atuação mais precisas e que dialoguem com as necessidades desse público. Identificar em quais instâncias e com que atores seu projeto estabelecerá relações.



O MAPA DE CONTEXTO é um instrumento de representação gráfica das diversas instâncias da vida social. No centro: o indivíduo ou público beneficiado; seguido das instâncias: a) Família; b) Comunidade/apoio – em que se inserem as relações de vizinhança e comunitárias, como igreja, amigos, pessoas que atuam no comércio local; bem como as relações institucionais, ou seja, serviços públicos (escolas, creches, hospitais, centro esportivo, delegacia etc.) –; e c) Econômico/sociopolítico/cultural – em que aparecem as influências mais determinantes, como legislação, governo, meios de comunicação etc.

DESENVOLVIMENTO

Constrói-se um desenho com quatro esferas concêntricas, sendo que na parte mais interna inserimos o público beneficiado. Nas outras esferas, alocam-se sequencialmente: a) Família, b) Comunidade/apoio; c) Instância econômica/sociopolítica/cultural.

Cada grupo/projeto deve fazer seu mapa, identificando e escrevendo na esfera correspondente à família os elementos singulares em relação ao público beneficiado indicado na esfera central. Em seguida, repete-se o procedimento para as esferas. É importante identificar, sempre que possível, atores concretos, com seus nomes.

Todas as pessoas e/ou instituições arroladas devem ter como ponto de referência o PB indicado no centro. O fundamental é que os jovens façam o exercício de visualizar todas as possibilidades (tanto próximas quanto distantes naquele momento) de relações do PB com pessoas, instituições, lugares e situações.

Ofereça o material necessário para que os jovens construam seu mapa. Quanto maior e mais colorido, mais estimulante se torna o seu preenchimento. Faça com que a construção do mapa de contexto seja um momento de criatividade e interação do grupo.

O educador deve deixar claro que as esferas concêntricas não necessariamente implicam influências de maior ou menor peso, ou seja, a distância das esferas em relação ao centro não define hierarquia: as interferências que elas representam podem ser igualmente intensas, vivas e mutantes. As esferas/círculos se relacionam e interpenetram: mexendo num círculo/esfera você modifica o todo, de forma que não há uma mais importante que a outra.

→ Tempo sugerido: 2 horas



Com o mapa de contexto já preenchido, os jovens listam: de um lado, as questões que afetam o público beneficiado (PB) e, do outro, os ativos que os ajudarão a enfrentar essas questões. A ideia é dar visibilidade às formas de intervir nas questões mais importantes que atingem o PB. A partir daí, podem começar a (re)pensar seus objetivos e ações, bem como a vislumbrar muitos contatos e atores que poderão se tornar parceiros na implementação do projeto e/ou que permitirão ampliar o âmbito de suas ações.

ATIVO é a denominação utilizada para designar tudo que já existe (pessoas, espaços físicos, materiais, estabelecimentos etc.) e que poderá de alguma forma contribuir para o enfrentamento da questão que os jovens elegeram como prioritária para intervir junto a seu público beneficiado.

DICAS

- Uma proposta interessante para o entendimento do mapa de contexto é a de construir inicial e coletivamente o mapa onde eles mesmos sejam o público beneficiado. Os jovens podem pensar o que influencia suas próprias vidas e seus problemas, e o que poderia facilitar a abordagem e a resolução deles.
- A visualização permanente do mapa, ao longo do processo de elaboração de projetos, pode ser uma estratégia interessante para suscitar inclusões e contínuas revisões. Caso isso não seja possível, o mapa de contexto elaborado com os jovens nesta fase do trabalho deve ser guardado para que, posteriormente, em outros momentos do trabalho, possa ser retomado, revisto e enriquecido.

EXPERIÊNCIA

No PAC 9, o mapa de contexto foi trabalhado em três tempos, para que os jovens pudessem aprofundar a discussão e a reflexão: 1º – sensibilização; 2º – visita ao local de ação; e 3º – construção do mapa. Na sensibilização, os jovens são estimulados a refletir sobre os diversos tipos de mapa existentes (geográfico, gastronômico, transportes etc.). A visita ao local de ação (preparada por meio da atividade *Expedição investigativa*) proporciona uma visão real da comunidade onde o público beneficiado está inserido. Já a construção do mapa é a atividade de sistematização/organização das informações levantadas. Esse momento mostrou-se propício também para a articulação dos projetos com temas e áreas de conhecimento, como, por exemplo, saúde, meio ambiente, direito ou comunicação. Durante essa etapa, achamos conveniente trazer profissionais ligados às políticas públicas de uma dessas áreas, para contribuir com a realização da análise de contexto. Esses profissionais trouxeram elementos novos, que levaram os jovens a uma reflexão mais profunda relativa aos objetivos de um projeto social. Algumas perguntas foram introduzidas na construção do mapa de modo a ajudar os jovens a identificar a relação dos temas com seu público beneficiado: • Quais os problemas de a) saúde; b) meio ambiente que afetam o meu público beneficiado?; • A comunicação influencia o meu público beneficiado? Como? • O conhecimento sobre Direitos Humanos, sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), por exemplo, favorece o meu público beneficiado? De que maneira?

2. Mapa socioambiental

OBJETIVO

Possibilitar o conhecimento e reconhecimento de uma determinada comunidade, observando-a tanto da perspectiva de sua estrutura física, identificando as fragilidades e as potencialidades do local, quanto da perspectiva das relações que ali se dão. O termo socioambiental abrange o espaço em todas as suas relações, incluindo as diversas instâncias sociais, éticas, econômicas, culturais, ambientais etc.

O **MAPA SOCIOAMBIENTAL** foi criado com base no *Mapa Verde*, ferramenta de mapeamento colaborativa que visa mapear recursos ecológicos, culturais e cívicos nas comunidades, partindo do princípio de pensar globalmente e agir localmente. Faz parte de um sistema (Green Map System) que promove a participação colaborativa para o desenvolvimento sustentável de comunidades em todo o mundo desde 1995, utilizando-se de mapas como principal ferramenta. Outra referência é o *Mapa Verde Aberto* (Open Green Map), ferramenta interativa de mapeamento que permite a pessoas de todo o mundo compartilhar em tempo real os mapas de suas localidades, percursos e recursos sustentáveis. O *Mapa Verde* mescla conhecimento local e iconografia permanentemente atualizada, com apoio de tecnologias como Google Maps e Open SourceDrupal (<http://www.opengreenmap.org/pt-br/sobre>).

DESENVOLVIMENTO

Obter um mapa do local. Caso não seja possível, ter em mãos o mapa original, ou seja, a planta do local cedida pela escola ou mesmo pela subprefeitura. No caso de uma praça ou espaço público, é sugerido que o grupo desenhe esse mapa, dimensionando o espaço, e com o maior detalhamento possível. Exemplo: tamanho do local, forma, limitações, topografia (relevo do local: se é montanhoso, se tem depressões, buracos etc.).

IMPORTANTE!

Tudo o que é observado, identificado ou criado nesse mapa deve ser inserido em ícones criados pelos próprios autores. Os ícones são desenhos, representações gráficas que nos indicam algo. Para que sejam integralmente compreendidos, é necessária a construção de uma legenda.

Depois de desenhado o local, inserem-se as edificações – casas, prédios, quadras, tudo o que foi construído no espaço. O próximo passo é incrementar o mapa com as áreas verdes, árvores, hortas, jardins, mananciais (se houver) como lagos, nascentes, rios, fontes etc., independentemente de terem origem natural ou terem sido criados pelo homem. É importante dimensionar tudo, ou seja, fazer um mapa que seja coerente, que não apresente proporções discrepantes.

Momento de identificar os temas a serem observados e trabalhados no mapa: esta etapa do mapa é construída coletivamente. O grupo discute quais os temas relevantes que o mapa apontará, como, por exemplo, cultura, arte, recursos naturais etc. Para cada tema identificado, sugere-se que uma dupla seja formada.

Os jovens responsáveis por mapear os temas escolhidos deverão caminhar e examinar o local com olhar atencioso e questionador. Identificar no local o que já existe e o que poderia haver em relação ao item escolhido. É importante que seja construída uma pauta de observação para cada tema. Uma dupla de jovens escolhe, por exemplo, o tema recursos naturais. Então eles vão observar no ambiente tudo o que há de recurso disponível. Vão verificar, nas árvores que ali existem, o tamanho, as condições em que se encontram, se atraem ou abrigam animais, se dão frutos ou sombra, se são usadas pelas pessoas para se sentarem, pendurar balanços etc. Essas informações serão importantes na leitura do mapa e poderão se relacionar com outros levantamentos. Neste mapa, levam-se em conta as relações existentes num local, independentemente das estruturas em si. Também é um mapa relacional, de sensações, de sentimentos.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICA

→ Para uma sensibilização em relação a esta atividade, o educador pode usar o recurso do Geomapa (www.googleearth.com) e/ou do Ondefica.com (www.ondefica.com), que mostram os bairros via satélite. O livro *Zoom* (BANYAI, Istvan. São Paulo: Ed. Brinque Book, 1995.) pode complementar a atividade, pois exhibe a visão micro e macro de um mesmo ponto.

EXPERIÊNCIA

No PAC 2009, o grupo L.E.M.E., que desenvolveu ações de incentivo à leitura em uma escola estadual do bairro do Jaraguá, a partir da construção do mapa relacionou os espaços para atividades, identificando aqueles mais adequados às necessidades e especificidades



do projeto. Avaliaram-se os espaços em relação a três itens básicos: acústica, equipamentos e circulação de pessoas. O projeto de leitura precisava ser desenvolvido em um lugar atraente e silencioso, de acústica favorável, com disponibilidade de equipamentos como livros, lousa, aparelho de som etc., e sem circulação de pessoas, ou com circulação restrita. O mapa suscitou diversas questões: Como se daria a visibilidade do projeto dentro do local de ação? Quais estratégias o grupo teria que realizar para que as ações do projeto fossem vistas e reconhecidas por toda a comunidade escolar? Seria possível conseguir espaço que favorecesse a inclusão de “curiosos” na ação do projeto? Como mobilizariam mais pessoas para participar?

3. Mapa afetivo

Fonte: BONFIM, Zulmira A. Cruz. Cidade e afetividade. Estima e construção de mapas afetivos de Barcelona e de São Paulo. Fortaleza: UFC, 2010.

OBJETIVO

Este instrumento metodológico se presta à percepção de um território a partir da afetividade, por intermédio de desenhos, metáforas e palavras.

DESENVOLVIMENTO

O instrumento gerador dos mapas afetivos é composto pelos seguintes itens: desenho, significado do desenho, sentimentos e palavras-sínteses. Inicialmente, solicita-se um desenho que represente o modo como o sujeito vê e sente o lugar onde mora. O desenho proporciona uma deflagração das emoções e dos sentimentos. Em seguida, solicita-se ao jovem o significado do desenho, momento em que ele explicará o que quis representar. Logo depois, pede-se que ele expresse e descreva os sentimentos suscitados a partir do desenho. Solicita-se, então, que ele escreva palavras-sínteses, por meio das quais terá a oportunidade de resumir ainda mais os sentimentos evocados a partir do desenho. O participante elenca seis palavras-sínteses, que podem variar entre substantivos concretos ou abstratos e qualidades (adjetivos) que ele atribua ao seu desenho. Depois, indaga-se do participante: “Caso alguém lhe perguntasse o que pensa sobre o lugar em que mora, o que diria?”; “Se tivesse que fazer uma comparação do lugar, com o que compararia?”. Segue-se com algumas perguntas de identificação do participante, como idade, sexo, ambiente em que mora (rural, urbano) etc. Ao final, pode-se fazer um compartilhamento de todas as produções e tecer comparações, bem como construir subgrupos de mapas próximos (no que se refere aos sentimentos) para produzir um mapa coletivo.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICA

- Introduzir o tema com uma dinâmica de sensibilização estimula o processo criativo do jovem. Pode favorecer o resgate de sua memória, de momentos e situações específicas, tanto prazerosas quanto desagradáveis em relação ao contexto em que vive.

4. Marco zero: indivíduo e projeto

OBJETIVO

Registrar informações importantes tanto do jovem quanto do projeto no início e no término do trabalho, com a finalidade de acompanhar e avaliar o processo de formação. Esses registros fornecem elementos que podem (re)orientar a proposta pedagógica e monitorar os resultados alcançados.

O MARCO ZERO (MZ) INDIVÍDUO coleta dados sobre cada jovem, referentes a aspectos considerados importantes pelo educador no acompanhamento da formação do jovem, e é respondido de forma individual. Tem também a função de chamar a atenção e suscitar no jovem a reflexão sobre alguns aspectos importantes relacionados à ação social que pretende realizar e sobre as expectativas em relação ao seu processo de formação.

O MZ projeto, além de ser respondido coletivamente pelos integrantes dos grupos de projetos, privilegia informações sobre o projeto e é o primeiro momento no qual o grupo descreve formalmente aspectos importantes relacionados à ação social que pretende realizar. O MZ projeto é aplicado somente no início do percurso, pois ao término da formação o marco final pode ser o próprio projeto escrito.

DESENVOLVIMENTO

Os educadores elaboram questionários abertos ou fechados que possam ser respondidos pelos jovens. O marco zero pode trazer questões sobre o contexto e as necessidades dos jovens, suas vivências, seu estilo de vida e sobre o repertório a ser adquirido no programa (por exemplo, o que o jovem sabe sobre cidadania, saúde, meio ambiente, participação social etc.); pode também identificar potencialidades, limitações e pontos positivos durante o processo de trabalho, a fim de orientar a equipe no planejamento de suas ações. E pode, por fim, trazer novas informações aos jovens e despertar a curiosidade em assuntos pertinentes a eles.

O marco zero pode conter perguntas abertas, teste com valor de escala e até desenhos. O importante é que leve em consideração a forma como os dados serão sistematizados para serem trabalhados posteriormente. Isso implica prever no planejamento o tempo disponível para processar tais informações.

Caso questões comportamentais venham a ser introduzidas no marco zero, elas devem servir como fonte de diagnóstico, um guia para o orientador. Os problemas identificados devem retornar aos jovens em forma de discussão em grupo, podendo não suscitar mudanças naquele momento, mas levá-los a uma reflexão que venha a causar transformação ao longo de sua vida.

O marco zero pode, ainda, levar a uma discussão sobre indicadores de avaliação, mostrando ao jovem, de forma clara, quais os objetivos dos educadores e permitindo que ele se aproprie e compreenda melhor o próprio sentido do instrumento de avaliação.

→ Tempo sugerido: 2 horas



IMPORTANTE!

Para ser utilizado como instrumento de avaliação de processo, o marco zero deve ser facilmente analisável pela equipe durante o período em que as atividades são executadas. Sua função principal é alimentar os educadores com informações para auxiliar na revisão da proposta pedagógica durante o processo. É importante que o próprio instrumento seja avaliado e revisto permanentemente.



DICAS

- Exemplos de perguntas que podem ser feitas no marco zero: “Como seu projeto atinge sua comunidade?”; “Que relação seu projeto faz com os temas saúde, meio ambiente, comunicação e direitos humanos?”. Questões como essas podem indicar o entendimento que o jovem tem do contexto social antes e após a implantação de seu projeto.
- O Marco Zero deve ser curto e aplicado em dois momentos diferentes, para não provocar uma sensação de repetição. Uma discussão sobre as diferenças entre marco zero e marco final pode funcionar como uma revisão para os jovens, tanto do caminho percorrido no programa quanto da finalidade do instrumento. Questões que não forem respondidas pela maioria devem ser repensadas.
- É importante que o jovem saiba qual a função do marco zero para os educadores e como aquele instrumento pode indicar, ao longo do tempo, as conquistas alcançadas por ele. Pode-se também estabelecer um paralelo com a importância que os instrumentos de acompanhamento e avaliação devem ter nos projetos dos jovens.
- A aplicação do marco zero indivíduo – respondido individualmente – pode ser realizada em pequenos grupos, suscitando oportunidades de troca entre eles após a escrita.

- Sempre que possível, deve-se realizar um pré-teste (aplicação experimental para conferir/reformular o instrumento) quando da primeira formulação do marco zero.
- Com criatividade, as respostas dos jovens podem retornar a eles como dinâmicas preparadas pelo educador, de forma a abrir discussões no grupo e permitir que a troca entre os jovens faça parte do aprendizado.

EXPERIÊNCIA

O marco zero abaixo foi aplicado no PAC 18 já no segundo dia de atividade.

Projeto: Arte na vida

Data: 29/3/2012

Pensem sobre o que o grupo pretende fazer e respondam:

1. Qual a ideia do seu projeto? Por que o grupo fez esta escolha? De onde surgiu a ideia?
A ideia é que as pessoas utilizem a arte para sair da sua rotina, porque era o que todos estávamos estudando, algo com que todos nos identificamos. A ideia surgiu das nossas aulas de arte-educação.
2. Como se pretende fazer?
Através de intervenções artísticas na rotina das pessoas.
3. Como será a distribuição das tarefas dentro do grupo? Quem faz o quê?
*Daiana e Gabriela vão cuidar da parte de dança.
Lucas vai cuidar das artes plásticas.
Giovana, Isabella e Rodrigo cuidarão da parte musical.
Giovana e Isabella, do marketing e da comunicação.*
4. Já está definido o local da ação? Caso esteja, onde será e por quê? Caso não esteja, quais as sugestões e por quê?
Sugestões: Metrô Luz e Parque da Água Branca
5. Quem será o público beneficiado da ação? Quantas pessoas pretendem atingir?
Todas as pessoas que têm rotina cansativa.
6. O que o grupo precisa para colocar o projeto em ação (materiais, profissionais, entre outras coisas). Façam uma lista.
Precisamos de aulas de dança e equipamentos eletrônicos.
7. Onde o grupo pretende buscar informações para melhorar o conhecimento necessário para desenvolver o projeto?
Com profissionais das áreas específicas.
8. Como o grupo espera conseguir os recursos para o projeto?
Organizando eventos.

9. Que apoio/parceria o grupo já tem? Diga quem apoia e como.
Instituto Rogacionista, amigos e família.

10. Quais seriam os outros apoiadores/parceiros que o grupo gostaria de ter para o projeto?
Arte-educadores.

11. Quanto tempo é preciso para o projeto entrar em ação? Liste o que seria necessário para iniciar as primeiras atividades do projeto e grife o que o grupo conseguiu identificar.
De três a quatro meses. Aprimorar as habilidades dos integrantes.

12. Quanto tempo irá durar a ação do projeto? (Duração em meses)
A duração em meses é indeterminada.

13. Quando o projeto estiver em ação, os integrantes pretendem atuar com que frequência? (Tantos dias/semana, tantos dias/mês.) *Lembrar que por três dias da semana o grupo estará em formação no PAC. Portanto o projeto terá que acontecer em outros dias.*
Dois vezes por semana.

14. Como vocês imaginam utilizar a comunicação como apoio para a realização do projeto?
Através das redes sociais.

15. Este projeto abordará questões relacionadas ao meio ambiente, como?
Não.

16. Este projeto abordará questões relacionadas à saúde, como?
Sim, abordará temas sobre a saúde mental das pessoas na rotina estressante de hoje em dia.

17. Este projeto será um incentivo para a prática da cidadania, como?
Sim, porque faremos com que as pessoas pensem um pouco mais na sua vida e rotina.

Os jovens teceram comentários sobre a importância de responder essas perguntas logo no começo, porque começaram a pensar em novas questões; e puderam ver quem do grupo já tinha se apropriado mais do projeto.

No final do processo de escrita do projeto (momento em que o projeto escrito já está "completo"), retornamos ao marco zero, para que os próprios jovens visualizem se as ideias permaneceram as mesmas. Caso tenham mudado, eles conseguirão perceber os porquês e visualizar o nível de detalhamento das ações, entre outras informações a serem comparadas.

5. Árvore lógica

OBJETIVO

Ordenar as ideias e etapas do projeto numa estrutura lógico-dedutiva, que permita distinguir objetivos, ações e recursos.



DESENVOLVIMENTO

Para desenvolver esta atividade, os jovens já precisam ter identificado o público e o contexto em que gostariam de realizar o projeto. Essas informações aquecem o início da exploração da ferramenta árvore lógica. A dedução lógica faz mais sentido quando os proponentes começam a buscar soluções práticas para a situação-problema na qual o projeto está envolvido.

Organizada como árvore de complexidade crescente ou decrescente, pode iniciar dos objetivos para os recursos ou vice-versa. A árvore lógica pode ser construída a partir de qualquer um dos pontos (recursos, atividades, objetivos específicos ou objetivo geral).

As ideias são organizadas junto aos jovens com base no raciocínio dedutivo. As ideias que estiverem mais presentes entre os integrantes do projeto determinarão o início de tudo.

O papel do educador é instigar os jovens na busca de resposta e foco, baseando-se em perguntas. Tais perguntas auxiliam no raciocínio dedutivo, ajudam a ampliar o olhar ou focar em algo bem específico, e abrem portas para que novas ideias apareçam.

ÁRVORE LÓGICA é uma ferramenta utilizada na elaboração de projeto social na intenção de construir propostas de ação a partir de uma situação-problema. Sua estrutura traz clareza e foco, facilita a análise do contexto, a formulação dos objetivos e de ações previstas para o projeto.

Por exemplo: “Qual o grande sonho que vocês querem conquistar com o projeto?”; “Que passos são estratégicos para que vocês alcancem o grande sonho?”; “Quais são as atividades que podem ajudá-los?”; “Que tipo de recursos vocês vão precisar para desenvolver o projeto?”; “De quantos fantoches vocês vão precisar para contar histórias?”, entre outras perguntas que surgem no decorrer da atividade. Destacamos aqui dois tipos de perguntas que ajudam a organizar a lógica (“**se** X ocorrer, **então**, é possível alcançar Y?” ou “**Para que** X ocorra, é preciso que Y aconteça?”). É um exercício de perguntas e respostas que permite testar o projeto, identificar lacunas, fazer escolhas e gerar, a cada solução, novas necessidades ou novos problemas.

É importante valorizar as diferentes ideias dos jovens escrevendo-as em tarjetas (uma ideia por tarjeta). As tarjetas são expostas em algum lugar da sala (na parede, no quadro ou no chão, por exemplo), permitindo sua permanente visualização e mobilidade. As tarjetas podem ser organizadas ou reorganizadas por aproximação, semelhança, complementaridade e, também, de acordo com a lógica da árvore: o que depende do que vem antes, do que vem depois etc.

A visualização permanente dos cartões permite que se tenha sempre a visão do projeto inteiro, inclusive de seus detalhes, facilitando a percepção de seu alcance e a alteração das ideias ao longo do processo.

Para explorar o objetivo geral: Elaborar uma frase que expresse o sonho que o grupo quer realizar com o projeto. Normalmente tem a ver com as intenções no campo macro, relacionadas a um tema específico. A frase deve começar com um verbo no infinitivo (*vide mais detalhes na atividade Objetivo geral e objetivos específicos, página 49*).

Para explorar os objetivos específicos: Elaborar uma ou mais frases que expressem passos bem específicos relacionados ao sonho que querem alcançar. A quantidade de objetivos específicos vai depender do tempo de implementação do projeto, da quantidade de pessoas beneficiadas e das habilidades que os jovens têm para desenvolver o projeto. A(s) frase(s) começa(m) com um verbo no infinitivo e deve(m) conter a informação da meta que gostariam de alcançar (a quantidade de pessoas e o tempo) (*vide mais detalhes na atividade Objetivo geral e objetivos específicos, página 49*).

Para explorar as atividades: as atividades são a parte do projeto que os jovens têm mais facilidade de identificar, pois estão relacionadas com a prática, com o fazer. Muitas vezes os jovens começam a definir melhor o foco do projeto iniciando pelo que nomeamos como “atividades”. A escolha das atividades tem que contemplar a lógica dos objetivos. (Exemplo: Perguntar para um jovem o que ele quer fazer no projeto. Resposta do

A Árvore lógica é uma ferramenta estruturante para a redação formal do projeto, principalmente para a justificativa, os objetivos geral e específicos, o cronograma e o orçamento. É por meio da escrita que novos ajustes e adequações serão feitos – o projeto ganhará, então, mais proximidade e sentido, a idealização da ação esclarecerá pouco a pouco o papel de cada um no grupo, as projeções tornam-se mais realistas, a pesquisa ganha novas proporções, e outras experiências, como a busca de parceiros e recursos para o projeto, começam a se materializar.

jovem: “Quero fazer brincadeiras com as crianças.” O educador continua a perguntar: “Mas quais seriam as brincadeiras?” O jovem responde: “Pular corda, jogar jogos de tabuleiro...” Este é um tipo de resposta que nomeamos como “atividades”).

Neste momento, não é necessário que os jovens já saibam todas as atividades que querem desenvolver no projeto, basta que constem as principais. Dessa forma eles começam a visualizar o caminho e a se aprofundar em novas pesquisas acerca dos tipos de atividades que podem desenvolver. É importante que o educador retome em momentos posteriores a árvore lógica e instigue os jovens a complementar, adequar ou até mesmo modificar as informações.

Para explorar os recursos: definir quais recursos serão necessários para cada etapa do projeto, principalmente para cada atividade criada. Trata-se de fazer um levantamento minucioso, que contribui para a estruturação do orçamento do projeto: quanto mais especificados forem os recursos, mais realista será o orçamento. Na árvore lógica, os jovens vão iniciar o levantamento dos recursos. É interessante que consigam listar os principais itens, que poderão ser complementados posteriormente por meio de pesquisa e com auxílio de uma tabela de Excell (*vide mais detalhes na atividade Recursos e orçamento, página 55*).

→ Tempo sugerido: 4 horas

DICAS

- Utilizar tarjetas móveis, que facilitam a organização das ideias num trabalho grupal.
- As perguntas do educador ajudam a esclarecer e dar foco às ideias dos jovens.
- A construção da árvore lógica vai depender muito dos desejos e ideias dos grupos. O ideal é buscar a coerência entre os pontos.
- É interessante que os jovens tenham a possibilidade de apresentar sua produção para outras pessoas, outros jovens, outros grupos. É na interação com o outro que o jovem afirma suas ideias, seus princípios e sua produção. Nesse momento, novas sugestões podem ser dadas, ou até mesmo as ideias ou a lógica poderão ser alteradas, desde que isso faça sentido para o projeto.
- A ferramenta de visualização móvel é um instrumento importante do “aprender fazendo”, por sua capacidade de mobilizar corporalmente os jovens, de permitir que todos participem da tarefa, movimentando-se em torno dos cartões. Ela assegura um trabalho coletivo e favorece que outros grupos aprendam “observando” livremente a produção dos demais.
- A utilização da árvore lógica não pode fazer os jovens perderem de vista o “sentido” do fazer, ou seja, o “gosto por fazer”, esta dimensão invisível que liga o sentir ao pensar/ agir.

EXPERIÊNCIA

As experiências com a árvore lógica sempre revelam quanto o grupo quer caminhar com as suas ideias e quais os desejos de mudança que manifestam para um determinado público.

Um exemplo: um grupo que manifestava interesse em trabalhar com o tema da Educação Ambiental com crianças de uma associação. Durante a atividade da árvore lógica, a educadora mostrou inúmeras possibilidades de trabalhar esse tema com as crianças.



Algumas coisas o grupo já conhecia. Outras, desconhecia. Diante disso, a educadora provocou algumas questões para que o grupo começasse a idealizar seus objetivos e atividades: “De onde vem o desejo de trabalhar com esse tema com o público infantil?”, “Quais atividades vocês se veem fazendo com as crianças?”, “Qual mudança de atitude vocês querem ver nas crianças a partir dessas atividades que querem desenvolver?”, “Qual é o tempo de realização do projeto?”.

Surgiram então algumas respostas como: “Queremos que as crianças entendam a importância de reciclar, reduzir e reutilizar...” A partir desses objetivos, iniciou-se a montagem da árvore lógica.

Foi no momento da apresentação da árvore lógica para os outros grupos que os jovens criaram as relações entre objetivos, atividades e recursos. Os outros grupos questionaram alguns pontos do projeto e o grupo percebeu que algumas coisas não estavam claras, enquanto outras precisavam ser repensadas.

ÁRVORE LÓGICA DO PROJETO REUTILIZARTE

OBJETIVO GERAL

Conscientizar as crianças do bairro do Bom Retiro sobre os problemas ambientais.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Estimular a reutilização de materiais recicláveis entre 40 crianças do Instituto Dom Bosco durante 4 meses.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Demonstrar para as crianças do Dom Bosco a importância dos 3Rs no período de 4 meses.

ATIVIDADE 1

Realizar 4 palestras sobre educação ambiental, 1 a cada mês.

ATIVIDADE 2

Realizar 5 atividades lúdicas sobre reutilização de materiais recicláveis.

ATIVIDADE 3

Realizar 5 oficinas para 40 crianças sobre a reutilização de materiais.

MATERIAIS 1

3 canetões
folhas de flip chart,
projektor

MATERIAIS 2

5 caixas de papelão
5 caixas de lápis de cor
1 rolo de fita de cetim
1 rolo de fitilho

MATERIAIS 3

20 réguas
20 revistas
20 colas
20 lápis
10 borrachas
10 tesouras



6. Público beneficiado

OBJETIVO

Identificar no território um perfil de público que será beneficiado pelas ações dos projetos.

DESENVOLVIMENTO

Junto aos jovens, agrupados por projeto, formular perguntas básicas que ajudam na definição do público beneficiado:

- Quem eu quero atingir com o meu projeto?
- Qual a faixa etária?
- De onde eles são? Qual sua rotina, desejos e necessidades?
- Quantas pessoas eu pretendo atingir com o meu projeto?

Um erro na definição do público beneficiado pode trazer falhas ou dificuldades futuras na estratégia de elaboração do projeto. Exemplo: não podemos trabalhar da mesma forma com crianças da pré-escola e adolescentes do ensino médio, ou, ainda, com idosos conscientes e orientados de uma instituição asilar e idosos com problemas psiquiátricos.

Em geral, os jovens escolhem trabalhar com públicos com os quais já têm uma afinidade.

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- Visitas e entrevistas diretamente com o público beneficiado e com pessoas que trabalham com aquele público podem ajudar o jovem a conhecer e se aproximar das reais necessidades dos indivíduos com quem pretende trabalhar. Essas atividades, discutidas posteriormente com os integrantes de outros grupos e com os educadores, contribuem para a desmistificação de estereótipos e preconceitos.
- Pesquisas na internet, em livros, jornais e publicações científicas também podem trazer informações relevantes sobre as necessidades do público beneficiado.
- Esta atividade está intimamente relacionada à elaboração do mapa de contexto, pois é nesse momento que se esboça o contexto do público beneficiado.

EXPERIÊNCIA

Nem sempre é possível conhecer mais precisamente o público beneficiado com o qual se deseja trabalhar durante a fase inicial da formação. Entretanto, alguma noção básica é necessária, e o conhecimento certamente será aprofundado durante a fase de implementação do projeto.

Exemplos: dois de nossos grupos queriam propor atividades com idosos em um asilo, mas não conheciam nada a respeito desse público. Um deles propunha oficinas de culinária; ao visitar o asilo em que iriam implantar seu projeto, perceberam que os idosos não tinham nenhum acesso à cozinha. O outro grupo pensava em implantar um sistema de reciclagem de lixo no asilo. Ali chegando, perceberam que os idosos internados quase não consomem, por isso não produziam lixo. Para atingir o objetivo inicialmente proposto, deveriam trabalhar com os funcionários do asilo. A realização da visita à institui-

ção asilar e o conhecimento mais acurado de suas características e seu funcionamento indicou a necessidade de o grupo redefinir o planejamento das ações, os objetivos e o público pretendido.

7. Justificativa

OBJETIVO

Identificar e compreender a relevância social das ações e as razões para realizar o projeto. Contribuir para que o jovem articule suas motivações pessoais com o contexto mais amplo no qual vai se inserir seu projeto.

IMPORTANTE!

Este é um bom momento para checar se os objetivos do projeto se orientam na direção das necessidades do PB.

A **JUSTIFICATIVA** de um projeto deve ir ao encontro das necessidades do público beneficiado e deve construir argumentos para a exposição dessa ideia para a sociedade e os parceiros.

MATERIAL

Computador, canetas e papel sulfite.

PRECONDIÇÃO

Os jovens precisam ter realizado uma pesquisa e identificado questões relacionadas ao contexto social em que o projeto está inserido: como, por exemplo, a relevância das ações para o público escolhido, bem como se há ações semelhantes ao projeto desenvolvidas por outras pessoas.

DESENVOLVIMENTO

O grupo proponente do projeto reúne todas as pesquisas realizadas. Cada integrante apresenta o produto da sua pesquisa e, logo após, inicia-se um diálogo entre todos, com intenção de destacar os principais pontos que justifiquem a existência do projeto.

A escrita e a compreensão da justificativa trazem consistência ao tema proposto; e aproximam os proponentes das questões mais cruciais da realidade do público beneficiado. Essas questões geralmente estão associadas a Educação, Cultura, Saúde, Meio Ambiente, Comunicação e Direitos Humanos.

É importante saber se existem projetos semelhantes, no intuito de aproveitar e aprender com essas experiências.

Esta é uma atividade bastante processual, que exprime a leitura de mundo dos jovens. Ela é útil quando há dificuldades no momento da escrita, por exemplo. As dúvidas sempre são apresentadas pelos jovens: “O que escrevo agora?”, “Como eu posso escrever tal coisa?”.

O educador pode escolher estratégias diversas, que possibilitem aos jovens escrever aquilo que lhes faz sentido naquele momento.

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- Incentivar os jovens a realizar pesquisas na internet, em livros, jornais e publicações científicas. Propor a investigação de histórias que digam respeito ao público beneficiado. Sugerir a realização de entrevistas com pessoas que se relacionam com esse público. Esse exercício torna mais real o entendimento do contexto do público.
- Uma das perguntas norteadoras para pensar em justificativa é: "Como meu projeto se insere na comunidade?"
- No processo de pesquisa e escrita da justificativa, podem ser consultados tanto o mapa de contexto quanto a árvore lógica. O primeiro está mais próximo da pesquisa do público, dos locais e pessoas, enquanto a segunda ferramenta está mais voltada aos princípios de realizar o projeto. Ambas oferecem informações riquíssimas para a escrita formal do projeto.

8. Objetivo geral e objetivos específicos

OBJETIVO

Os objetivos trazem claramente o que se busca modificar no ambiente ou nas pessoas como consequência das ações e atividades do projeto.

Os objetivos específicos revelam os passos que o projeto se propõe a dar tendo como referência o objetivo geral. Eles são mensuráveis, atingíveis num tempo limitado e relacionados às necessidades do público beneficiado.

O OBJETIVO GERAL indica, de forma ampla, as mudanças que se pretende atingir no desenrolar do projeto.

DESENVOLVIMENTO

Este é o momento que pede mais atenção na trajetória Focalizar, pois é a parte do projeto que concentra decisões importantes e que determinará todas as outras etapas. Pensando nisso, é importante que o educador utilize alguma dinâmica ou estratégia lúdica que convide o jovem a sonhar com as transformações na comunidade e que potencialize a sua atuação como sujeito dessas transformações.

A próxima etapa pode se basear na discussão da relação que existe entre as ações e os objetivos, no momento da construção da árvore lógica, preferencialmente utilizando-se de situações bem conhecidas por eles. Exemplo: perguntar aos jovens qual o objetivo maior de cada um deles com relação à própria escolarização. "Passar de ano?" "Por quê?" "Ampliar seus conhecimentos?" "Melhorar de vida?" "Aumentar a chance de conseguir posteriormente um bom emprego?" "Agradar aos pais?" Outros (quais)? Estabelecer um paralelo com o objetivo geral. Para atingir seu objetivo geral, o que os jovens deverão fazer? Levantar as diferentes ações, como frequentar as aulas, fazer os trabalhos escolares nos prazos solicitados, obter boas notas nas avaliações etc. Repetir o procedimento com relação aos objetivos específicos.

A pergunta básica que pode orientar a elaboração do objetivo geral é: "Que efeitos queremos ver sobre as necessidades das pessoas que escolhemos como alvo de nossos trabalhos?" Ou seja, que efeito o projeto vai causar no público beneficiado e qual sua abrangência?



Cada grupo deverá elaborar seu objetivo geral, escrevê-lo numa tarjeta e colocá-la em lugar visível a todos (início da árvore lógica). Ele é o topo da árvore. Depois de colocado o objetivo geral no primeiro nível da árvore lógica, pedir que cada um escreva pelo menos duas mudanças (uma por cartão) que queiram ver o projeto atingir. Lembrar que essas mudanças estão ligadas ao enfrentamento dos problemas que eles se propuseram a tratar e que foram detectadas no momento da elaboração do mapa de contexto.

Pedir para que o próprio grupo agrupe os cartões que trazem mudanças parecidas. Dar um título para cada agrupamento. A partir desses títulos, orientá-los para que formulem as frases dos objetivos específicos. Esses objetivos são colocados abaixo do objetivo geral.

→ Tempo sugerido: 1 hora

DICAS

- Nesse momento, é muito importante que os educadores façam questões que possam direcionar melhor o grupo. Deixar claro que qualquer objetivo significa mudança.
- Cuidar para diferenciar objetivos que formulam resultados concretos de ações e atividades, que são meios para "chegar lá!"
- É importante começar os objetivos específicos sempre com palavras que indiquem a direção da mudança desejada: reduzir, aumentar, expandir, terminar etc.
- As metas quantitativas podem aparecer no objetivo específico, como, por exemplo, reduzir para 30% a ocorrência de agressões físicas entre alunos...; ... o projeto será realizado no período de cinco meses...; ... sensibilizar 20 famílias para...

EXPERIÊNCIA

Em 2011, um grupo de jovens se propôs a desenvolver um projeto que pensasse e reconhecesse as diferentes culturas do bairro do Bom Retiro (São Paulo), mas ainda não tinham conseguido chegar à conclusão de como fariam isso. Após muitas conversas,

decidiram que utilizariam o recurso audiovisual para mostrar as culturas do bairro. Eles optaram pela participação de pessoas que narrariam aspectos dessas culturas.

Nos passos seguintes, a educadora fez algumas perguntas: “O que vocês querem alcançar por meio do documentário? O documentário quer realizar que sonho? O que vocês desejam obter de resultado pensando tanto no público que participará das gravações quanto nos expectadores do documentário?”. Tais perguntas auxiliaram na decisão dos objetivos (geral e específicos). Houve uma longa discussão para decidir quem seria o público beneficiado no projeto: se os jovens que seriam entrevistados e filmados ou os expectadores do documentário. Essa foi uma decisão importante, que implicou a reorganização da lógica do projeto. Utilizaram cerca de três horas para chegar às conclusões.

OBJETIVO GERAL

Valorizar as culturas que se encontram no Bom Retiro e promover o conhecimento sobre elas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Informar e sensibilizar 120 pessoas sobre a diversidade cultural do Bom Retiro no prazo de cinco meses.

9. Cronograma

OBJETIVO

Compreender a importância de ordenar as ações temporalmente para a consecução dos objetivos propostos. Distribuir as ações/atividades em períodos ao longo do horizonte (tempo total) do projeto.

DESENVOLVIMENTO

O educador discute brevemente com os jovens a noção de cronograma que eles já possuem e, em seguida, os grupos passam a construí-lo, tendo como referência o conjunto de atividades já pensadas para o projeto.

As ações são organizadas num quadro no qual constarão a listagem das atividades e a referência de data/semana/mês em que elas acontecerão.

O cronograma é baseado nas atividades elencadas na ferramenta da árvore lógica.

Exemplo:

Cronograma de atividades			
Atividades	1º mês	2º mês	3º mês
	Data/semana	Data/semana	Data/semana

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- Sugere-se abrir a atividade com uma dinâmica em que eles percebam a divisão de atividades ou gestos no tempo [vide dinâmica "Ritmos do corpo"]. Novamente a explicação será melhor se for breve e clara.
- Pode-se utilizar como exemplo a construção de uma casa: "Qual material deve ser comprado/contratado em primeiro lugar?"; "E logo depois?"; "Qual a sequência de compra dos materiais para que a obra não seja interrompida?".

EXPERIÊNCIA

Em 2011, um grupo de jovens do PAC, cujo projeto tinha como temática o *bullying* na escola, estava com dificuldade de pensar quando o projeto seria iniciado. A educadora levantou algumas perguntas: "Qual é a primeira coisa que vocês precisam fazer no projeto?", "Como vocês vão se organizar para que isso ocorra?", "Então, de quanto tempo precisam para iniciar essa ação?", "E a próxima atividade prevista para o projeto, em quanto tempo vocês conseguem se organizar para que ela aconteça?".

Pouco a pouco, o grupo foi tendo mais clareza dos tempos de que necessitaria para executar o cronograma de atividades do projeto. Foi necessário utilizar tarjetas para ilustrar a ordem dos acontecimentos. O grupo percebeu que teria que ter tempo para planejar as ações, conversar com o diretor da escola, preparar a divulgação para os alunos, fazer relatório das ações, entre outras atividades a serem desenvolvidas antes do fechamento do cronograma de atividades do projeto.

Nessa experiência, foi relevante o grupo elaborar dois cronogramas: um para a organização das atividades internas do grupo (quem faz o quê? quando?) e outro para a organização das atividades a serem realizadas na escola com o público escolhido.

Cronograma de atividades do Projeto Caindo na Real								
Atividades	Mês: setembro 2011				Mês: outubro 2011			
	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª
Realizar uma palestra na 5ªA sobre o tema "Bullying"	X		X					
Realizar uma palestra na 5ªB sobre o tema "Bullying"		X		X				
Realizar uma palestra na 5ªC sobre o tema "Bullying"	X		X					
Realizar uma palestra na 5ªD sobre o tema "Bullying"		X		X				
Fazer um jogo na 5ªA sobre o tema "Bullying"					X		X	
Fazer um jogo na 5ªB sobre o tema "Bullying"						X		X
Fazer um jogo na 5ªC sobre o tema "Bullying"					X		X	
Fazer um jogo na 5ªD sobre o tema "Bullying"						X		X

10. Plano de comunicação

OBJETIVO

Organizar o processo de comunicação com as pessoas e os locais referentes à ação proposta pelo grupo do projeto.

DESENVOLVIMENTO

Um processo fundamental para que os projetos aconteçam é a comunicação com as pessoas e os locais que facilitarão o trabalho do grupo. O educador apresenta o que é o plano de comunicação e seus momentos estratégicos (apresentação, relacionamento e comunicação de resultados) (*vide box*). Cada grupo/projeto recebe uma tabela que deverá ser preenchida seguindo a indicação. Os grupos listam todos os atores/públicos envolvidos na ação dos projetos e refletem sobre quais são as melhores formas de se comunicar com cada um deles. A orientação aqui é atentar para as diversas etapas do processo de comunicação e para as perguntas que devem ser respondidas. Após o preenchimento, é interessante que os grupos socializem as tabelas, explicando as estratégias que serão utilizadas.

A etapa inicial diz respeito ao contato que o projeto terá com cada público apontado no mapeamento prévio. Nessa etapa, apresentam-se o projeto, suas propostas e os impactos que poderão ser gerados. Cartas de intenção, proposta de ação sistematizada ou reuniões podem ser formas de realizar essa etapa.

O PLANO DE COMUNICAÇÃO é uma ferramenta essencial em todas as etapas do projeto, seja para conseguir apoio da escola, participação do público beneficiado, ampliação de redes de contatos, parcerias ou outras ações. Organizar a comunicação é fundamental para que o grupo possa ativar os atores da comunidade envolvida na ação.



A etapa seguinte, chamada de relacionamento, busca estreitar laços com os diversos públicos envolvidos na realização da ação social. É preciso que essa comunicação ocorra constantemente, para que de fato um relacionamento aconteça e haja confiança e credibilidade no trabalho envolvido. A estratégia e o conteúdo do que será comunicado, portanto, são diferentes daqueles da etapa inicial. Nesse momento, os públicos já conhecem a proposta. O que será importante apresentar é o andamento do processo por meio de fotos, relatos ou reuniões.

A etapa comunicação de resultados tem como objetivo legitimar e valorizar as ações realizadas pelo projeto social elaborado pelos jovens, além de prestar contas aos parceiros do trabalho que foi elaborado e dos resultados obtidos. O material a ser elaborado nessa etapa pode ser desde uma exposição de produtos feitos pelos jovens, documentário realizado durante o projeto, ensaio fotográfico, fanzine, relatório de atividades, depoimentos, *blogs* etc. O conteúdo deve ter informações quantitativas e qualitativas relacionadas à execução do projeto, relatos de participantes e parceiros, elaboração de texto que relacione os resultados obtidos pelo projeto e alguma matéria de mídia (rádio ou jornal comunitário etc.)

Público beneficiado	Etapa	O que comunicar - Conteúdo	Por que comunicar - Justificativa	Como comunicar - Estratégias	Quando comunicar - Cronograma	Quem comunica - Responsável
	Inicial					
	Relacionamento					
	Resultados					
	Inicial					
	Relacionamento					
	Resultados					

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- É importante começar a atividade pela construção de um perfil do público: Qual a melhor maneira de se comunicar com ele?
- É importante analisar os tipos de comunicação disponíveis x preço/qualidade. Exemplo: cartas, e-mails, site, folheto, pôster, informativo, relatório de atividades, faixa, convite, *flyer*, revista.
- Para cada público, a mensagem e o tipo de comunicação pode ser diferente.
- O plano de comunicação é uma ferramenta viva, que pode ser mudada, complementada ou mesmo reconstruída ao longo do processo de comunicação.

EXPERIÊNCIA

No PAC, o plano de comunicação é trabalhado desde o início da formação dos jovens. Inicia-se com a escolha do nome e logotipo do projeto, passa pela comunicação com o público beneficiado e vai até os parceiros que vão viabilizar a execução das ações previstas no cronograma. Segue abaixo um exemplo de plano de comunicação realizado pelo projeto Brink's, participante do PAC 2011.

Logotipo do grupo:



Plano de Comunicação – Projeto Brink's					
Com quem eu preciso me comunicar?	O que eu preciso comunicar?	Por que eu preciso me comunicar?	Como eu me comunico?	Quando farei esta comunicação?	Quem é o responsável?
Pais	A forma como o projeto procederá	Para deixar os pais informados sobre a atuação do projeto	Por meio dos professores, havendo uma entrega de marca-páginas	No primeiro encontro com os professores	Grupo
Professores	A importância e a forma de ação	Para que ocorra um auxílio e ajuda ao projeto	Por meio de uma reunião com os professores, com entrega de marca-páginas	Primeira semana de apresentação do projeto	Grupo
Comércio	Divulgar a ideia do projeto	Para obter uma parceria para o projeto	Por meio de cartas-ofício	Cerca de duas semanas antes da atuação do projeto	Caio, Leticia e Giovanni
Coordenadores	Apresentação das ideias do projeto	Para obter a permissão da realização do projeto na escola	Pessoalmente, com entrega de carta-ofício e panfleto	Primeiro dia de ida ao local de ação	Caio, Leticia e Augusto
Público beneficiado	Como foi realizado o projeto	Para as crianças verificarem a participação delas no projeto	Com um mural, vídeo em uma festa de fim de ano	No final do projeto	Grupo

11. Recursos e orçamento

OBJETIVO

Favorecer a ampliação do conceito de recurso, com base em um planejamento financeiro que identifique os custos do projeto e os recursos necessários à sua consecução. Compreender a relação entre aspectos técnicos e financeiros de um projeto e identificar as condições mínimas para sua implementação.

DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa do projeto, o educador pode sugerir um momento anterior de “chuva de ideias” (vide página 96), em que os jovens começam a visualizar como se dá a cons-

RECURSOS são todos os bens que contribuem para a realização das ações e atividades: recursos humanos, recursos materiais, entre outros. O quadro orçamentário é a distribuição dos recursos no tempo do projeto. Essa distribuição deve ser adequada ao cronograma proposto.

trução de um orçamento. O exercício aqui é pensar em outros exemplos de orçamento, por exemplo: “O que é necessário para realizar uma festa?”, “Que ações eu preciso desenvolver e que recursos vamos utilizar?”.

O próximo passo é cada grupo fazer o mesmo exercício para o projeto, relacionando os recursos às atividades que serão realizadas. Este momento geralmente ocorre na construção da árvore lógica: o educador explica que, para a realização de toda e qualquer atividade, há a necessidade de recursos e, para isso, deve ser listado todo o material necessário. Listados os materiais e descritos um em cada tarjeta, o próximo passo é afixá-los no local onde a árvore lógica está sendo montada. As tarjetas devem ser agrupadas por categorias afins (material de escritório, capacitação etc.). Em seguida, os jovens analisam e identificam os recursos que já possuem (contrapartida) e aqueles que deverão conseguir por meio das parcerias.

O passo seguinte baseia-se em montar uma tabela em que todas as informações de recursos possam ser visualizadas: nome do recurso e sua especificação, quantidade, valor unitário, valor solicitado, valor de contrapartida.

O item contrapartida ajuda na visualização dos recursos de que o grupo já dispõe. Na busca de parcerias, é uma informação importante para o grupo mostrar o quanto já avançou na captação de recursos.

Recurso/ especificações	Quantidade	Valor unitário	Valor solicitado	Valor de contrapartida
		R\$	R\$	R\$
		R\$	R\$	R\$
		R\$	R\$	R\$
		R\$	R\$	R\$
		R\$	R\$	R\$
			Total: R\$	Total: R\$

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICA

→ **Trabalhar com a dimensão do planejamento financeiro, ou seja, o orçamento vai além de identificar o tipo de recurso necessário para as atividades e seus respectivos valores. A proposta é que os grupos planejem no tempo como será feita a administração do dinheiro, dos recursos comprados, dos recursos a serem conquistados com as parcerias e como serão utilizados após o término do projeto.**

EXPERIÊNCIA

O orçamento construído por um dos grupos em 2011 foi dividido em etapas. A primeira foi vivenciada na árvore lógica, momento em que exploraram pouco os recursos a serem utilizados no projeto. Depois, a educadora solicitou que o grupo procurasse em papelarias e lojas de materiais de festa alguns itens que poderiam utilizar no projeto. O grupo voltou com uma pesquisa minuciosa, com muitos itens e os valores. Em seguida, foi fundamental construir um quadro de orçamento, listar e calcular todos os materiais essenciais



para o projeto. A etapa seguinte foi a de identificar quais dos materiais o grupo já possuía e quais poderia pedir para a escola. Estes últimos entraram na contrapartida do orçamento.

Conforme as informações contidas no plano de comunicação, listaram então outros recursos essenciais para a divulgação do projeto, como camisetas, adesivos e marcadores de página. Uma nova pesquisa de quantidades e preços foi realizada. Nesse momento, o grupo já estava mais independente, pouco pedia orientação para a educadora.

No final do projeto, todo o material que sobrou foi entregue para a escola, principal parceira do projeto.

12. A hora dos analistas

OBJETIVO

Incentivar os jovens a revisar e aperfeiçoar seus projetos de maneira a contribuírem uns com os outros.

PRECONDIÇÃO

Ter todos os projetos em cópia escrita.

MATERIAL

Roteiro de análise dos projetos (várias cópias impressas), canetas e lápis, mesas ou cadeiras em pequenos círculos para leitura e avaliação dos projetos.

DESENVOLVIMENTO

Convidar outros jovens que já atuam com projetos ou não. Montar mesas onde cada projeto escrito está acompanhado de um roteiro (cujo modelo segue abaixo) de análise. Cada

um dos grupos formados analisa o projeto que está naquela mesa e, em caso de dúvida, pode recorrer ao membro/grupo do projeto presente. Depois de todos os projetos terem seus roteiros preenchidos, abre-se uma discussão geral na roda. Cada grupo lê então o roteiro que foi preenchido sobre seu projeto e se manifesta sobre as sugestões/críticas. Os jovens que opinaram devem ter a oportunidade de se explicarem quando considerarem que o texto não foi suficientemente compreendido.

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICAS

- Quanto mais jovens de outros grupos ou lugares, mais rica será a contribuição.
- As questões que constam no roteiro devem ser cuidadosamente discutidas pelos educadores, pois sua formulação clara e precisa faz muita diferença.
- O roteiro deve ser preparado com antecedência, a partir de fragilidades que os próprios educadores tenham notado nos registros escritos de cada projeto.
- A discussão final é fundamental, pois às vezes os jovens podem não expressar bem suas opiniões no registro escrito e precisam se explicar melhor verbalmente.
- O roteiro pode ser reduzido ou extenso, conforme a possibilidade de trabalho do grupo naquele momento. Caso haja pouco tempo para essa atividade, é possível dividir os itens de análise entre diferentes jovens ou grupos.
- Uma variação dessa atividade pode ser a seguinte: cada grupo recebe o roteiro preenchido correspondente ao seu projeto e o avalia posteriormente. Outra variação é a de montar os grupos com um ou dois participantes do projeto analisado.

EXPERIÊNCIA

Foi particularmente difícil o momento inicial (alguns jovens sentiam que poderiam ser criticados se apontassem as fragilidades nos outros projetos). Porém, a intervenção dos educadores pôde contornar esse receio, pactuando o sentido de apoio aos projetos para seu aprimoramento. O tempo previsto para essa atividade (inicialmente de 20 minutos) teve de ser estendido, pois os grupos se detiveram com muita atenção em suas análises, assim como tiveram muito cuidado com o texto que produziram. Na discussão final, houve um fato muito significativo, em especial para um jovem que enfrentava dificuldades em seu próprio grupo, pois era alvo de muitas críticas de seus colegas. No momento da roda, quando esse roteiro foi discutido, houve um elogio para o item do orçamento do projeto, e que tinha sido feito exatamente pelo jovem em questão. Como efeito disso, vimos que sua imagem mudou para melhor em seu próprio grupo (passou a ser mais respeitado e ouvido pelos colegas), e que houve uma mudança em suas relações com os jovens dos outros grupos. Esse jovem foi, a partir desse episódio, apresentando ganhos importantes em todos os aspectos dos trabalhos propostos no PAC e em suas propostas de intervenção em seu projeto.

Um aspecto importante propiciado por essa atividade é que os jovens se sentem sujeitos capazes de propor e se colocam no lugar do educador. Além disso, eles perceberam que um projeto precisa estar muito claro e reconheceram que, do mesmo modo que os outros projetos podem não estar tão claros, os deles também podem não estar, favorecendo uma abertura para aperfeiçoarem os próprios projetos e receberem críticas.

1. NOME DO PROJETO

2. OBJETIVOS

- O que esse grupo vai melhorar/ impactar/ mudar no público beneficiado?
- Quantos e quem são os beneficiados?
- Essa missão deixa claro em qual espaço de tempo essas mudanças ocorrerão?
- Essa missão deixa claro o local da ação? Qual é?
- É possível perceber o(s) problema(s) deste público beneficiado? Qual ou quais?

3. JUSTIFICATIVA

- O público beneficiado precisa desse projeto? Por quê?
- O que no projeto mostra que a proposta é uma maneira de resolver os problemas do público beneficiado?
- Ao ler o projeto você percebe se houve alguma pesquisa (livro, internet, jornal, revista etc.)?
- A justificativa faz alguma associação com:
educação () cultura () saúde () meio ambiente () direitos humanos ()

4. METODOLOGIA/ CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

- Existe relação entre as atividades e os objetivos específicos?
- A variedade de atividades está coerente com o tempo de implementação do projeto?
- No cronograma deste projeto fica claro o que vai ser feito e quando?
- Existe um tempo razoável previsto no cronograma que garanta que o grupo dê conta das atividades?
- Qual será a metodologia utilizada?

6. RECURSOS/ORÇAMENTO/AVALIAÇÃO

- Avaliando as atividades que o grupo se propôs a fazer, os recursos pedidos serão suficientes?
- Quais dos recursos listados você considera indispensáveis para a realização do projeto? E quais podem ser dispensados?
- Teve algum recurso que o grupo não colocou e que você acha fundamental para que o projeto se concretize?
- Os indicadores propostos para avaliação possibilitam verificar se os objetivos serão alcançados?



13. Oficina específica

OBJETIVO

Assegurar aos jovens aprendizados específicos, visando ao desenvolvimento de conteúdos ou de habilidades diretamente relacionados ao foco do projeto ou às estratégias necessárias para sua implementação.

DESENVOLVIMENTO

As atividades específicas podem estar presentes ao longo do percurso formativo e ser oferecidas para todos os jovens. Nesse caso, a escolha dos conteúdos específicos pode ser feita levando em conta as necessidades comuns aos diferentes projetos presentes na turma de jovens e o grau de conhecimento que eles já detêm. No entanto, outras necessidades podem ser bastante específicas, referente a um único grupo/projeto, exigindo planejamento singular, grupo a grupo.

IMPORTANTE!

Por exemplo, grupos que tinham como foco a música, o teatro ou a capoeira e que já tinham habilidades mínimas podiam, no entanto, necessitar de aprimoramento nessas áreas; grupos que queriam trabalhar com crianças hospitalizadas ou em creches, mas não tinham nenhuma habilidade no planejamento e desenvolvimento de atividades recreativas, demandavam tanto informações sobre desenvolvimento infantil quanto sobre recreação. Ou, ainda, grupos que sabiam muito de música ou de grafite, mas nunca tinham ensinado essas habilidades, demandavam aprendizados sobre como montar oficinas ou quais as melhores estratégias para ensinar crianças ou jovens.



Nos dois casos, no entanto, muitas das habilidades ou dos conteúdos podem resultar na identificação e na busca de alternativas complementares de formação. Essas alternativas podem ser desenvolvidas em contextos exteriores àquele em que se realiza a proposta de formação (nos espaços culturais, nos equipamentos públicos, na rede de saberes disponíveis na comunidade) ou no convite a profissionais de diversas áreas (com remuneração, voluntariamente ou por meio de parcerias).

É interessante também que as oficinas possam ser previstas como parte do próprio projeto, constando do seu orçamento e/ou que os jovens busquem os recursos para sua realização na fase de articulação de parcerias. Por exemplo, um grupo que trabalhava com música conseguiu ter algumas aulas numa escola de música, com a qual estabeleceu uma parceria.

Quando realizadas na comunidade, trazem ganhos importantes na conquista de uma nova relação dos jovens com os recursos da cidade e para o próprio grupo que “batalhou” para conseguir. Exemplos de oficinas que podem ser oferecidas para o conjunto de jovens: “Informática”, “Texto”, “Mobilização social” e outras mais particulares, como “Narração de histórias”, “Brincadeiras”, “Botânica e plantio de mudas”, “Oficina de jornal” etc.

....> Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

-> É importante que os educadores fiquem atentos para que a formação específica ocorra simultaneamente ao percurso de formação geral, pois a participação nessas oficinas amplia a clareza dos jovens sobre determinados aspectos de seu projeto e contribui para que eles aumentem sua segurança com relação ao desenvolvimento das ações previstas no momento da execução. No planejamento, deve-se assegurar tempo para sua realização (cronograma de atividades) e recursos (orçamentários ou articulação de parcerias) para essa finalidade.
-> As oficinas específicas podem ser ministradas por adultos que têm conhecimento específico em uma determinada área, ou jovens que atuam em outros espaços, que muitas vezes não têm formação acadêmica, mas têm uma prática que dialoga com a demanda do projeto.
-> Como muitos dos projetos desenvolvem “oficinas” com seu público beneficiado, as habilidades pedagógicas, “de ensinar”, são frequentemente identificadas como importantes. Em parte, esse aprendizado é feito a partir da observação e vivência da própria metodologia dos educadores, “transferida” em parte pelos jovens para seu projeto. No entanto, as oficinas com dicas mais gerais sobre preparação e condução de reuniões, de cuidados básicos no planejamento e de condução de atividades grupais podem ainda ser necessárias.
-> É importante que os recursos de formação sejam identificados na própria comunidade e considerados como “recursos” do projeto, preferencialmente na forma de parcerias. Isso contribui para o aumento da autonomia dos jovens.





Atividade

Atividades que visam possibilitar a realização da ação proposta pelo projeto, considerando suas dimensões organizativas e os efeitos das próprias ações (avaliação/replanejamento).

A trajetória focaliza procedimentos de execução, atividades de articulação, de ação e de avaliação.

1. Construção de indicadores

OBJETIVO

Apontar para a importância de se elegerem alguns pontos de referência que permitam acompanhar o desenvolvimento do projeto e realizar sua avaliação, em todas as fases.

DESENVOLVIMENTO

Realiza-se uma discussão com os jovens para que estes possam reconhecer a existência e o uso corrente, mesmo que informal, do conceito de indicador. Para isso, pode-se fazer uso de situações corriqueiras vividas pelos jovens. Por exemplo: quais as informações importantes que um jovem deverá obter para avaliar se uma “balada” será legal e se valerá a pena ir? Em seguida, propõe-se que estabeleça uma analogia dessas informações com indicadores (local, pessoas, tipo de música, preço do ingresso etc.). O educador deve lembrar sempre que os indicadores são medidores do desempenho dos objetivos específicos. Devem ser estabelecidos instrumentos que possam medir o que foi atingido e qual o desempenho em cada um dos objetivos. Exemplo: para um objetivo como “melhora do desempenho escolar”, podem ser escolhidos indicadores tais como número de repetências, notas obtidas nas avaliações, depoimento dos professores e alunos (autoavaliação) sobre a aprendizagem etc. São vários os instrumentos que poderão ser utilizados para medir o nível de melhora: fichas com dados de repetência/aprovação fornecidos pela instituição escolar, quadros comparativos de notas dos alunos, análise de depoimento de professores e alunos etc. Uma tabela que organize as informações e sirva de instrumento de monitoramento é bastante útil.

Tabela de monitoramento de indicadores de avaliação:

INDICADORES são medidas (quantitativas ou qualitativas), que indicam se um objetivo foi total ou parcialmente atingido. Elas possibilitam a realização de alterações no decorrer da implantação, caso seja necessário.

Indicadores de avaliação

Objetivo geral:

Objetivo específico:

Qualitativo	Quantitativo	Meio de verificação	Data

Em relação ao projeto, recomendamos que os jovens estabeleçam o ponto crítico de cada objetivo e, a partir daí, tracem pelo menos um indicador para cada objetivo específico. Os indicadores podem ser avaliados em vários momentos do projeto. Os três

momentos principais são no início (marco zero), no percurso (monitoramento) e ao final (avaliação final). Para a avaliação final, é importante ter referências do que seria o esperado, para ter como posicionar os resultados parciais e finais.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICA

- Utilizar como exemplo indicadores sociais já existentes, que podem favorecer bastante a compreensão de conceitos, tais como: o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), os indicadores de exclusão/inclusão referidos no Mapa da Exclusão/Inclusão da cidade de São Paulo e os Indicadores da Situação da Infância e Juventude apresentados no Mapa da Criança (Fundação Abrinq). Esses indicadores ampliam a análise de contexto e podem ser articulados ao mapa de contexto.

MARCO ZERO é o registro da situação inicial do projeto. É como uma “fotografia” da realidade a ser modificada.

MONITORAMENTO é o levantamento e o acompanhamento constante de dados relativos às interferências do projeto.

EXPERIÊNCIA

No PAC 18, a sensibilização dos jovens para o tema se deu a partir da observação de uma planta. Por meio de uma observação de caráter informal, o educador pôde provocar no grupo o olhar analítico e detalhado, necessário no processo de avaliação. Em roda, os jovens observaram uma planta que estava posicionada no centro. O educador provocou o grupo a elencar características que indicavam que aquele “objeto” era uma planta. Tais como: coloração esverdeada, possuir folhas conectadas a caules, possuir raízes, entre outras. As observações levantadas evidenciaram características objetivas e outras não observáveis a olho nu, como elementos da própria fisiologia da planta. A partir desse aquecimento do olhar para o conceito de “indicador”, os jovens iniciaram a análise de suas ações, preenchendo o quadro de monitoramento.

2. Cronograma de acompanhamento de projetos

OBJETIVO

Possibilitar o acompanhamento, por meio de calendário/agenda, de todas as atividades necessárias e os respectivos prazos para a sua implementação, considerando o conjunto dos projetos de um grupo de jovens. Favorecer o estabelecimento de metas e prazos para dar conta dos objetivos propostos e perceber a viabilidade das tarefas e do(s) projeto(s) ao longo do tempo.

DESENVOLVIMENTO

Reúne-se o grupo e, de posse do projeto escrito, discutem-se e listam-se todas as ações necessárias para disparar o início do projeto junto à comunidade. A pergunta “o que eu

preciso fazer para iniciar o meu projeto?” leva os jovens a discriminar/listar cada uma das ações que precisam ser realizadas e a distribuí-las entre os integrantes do grupo ao longo do tempo. As divisões relativas aos prazos são feitas por unidade de tempo (mês a mês ou semana a semana). O importante é que cada ação necessária para o início do projeto esteja explicitada nele, assim como a identificação do responsável pela sua realização. A listagem e a atribuição das tarefas é feita pelos próprios integrantes do grupo e, quando necessário, um educador pode supervisioná-los nessa tarefa.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- Este cronograma pode ser utilizado logo após a elaboração do cronograma de cada projeto. Outra opção é a de introduzi-lo em algum momento específico, quando se percebe que o grupo de jovens tem dificuldade de organizar o desenho cronológico de todas as tarefas necessárias à implementação do projeto. É ferramenta útil para a orientação dos grupos no que se refere às suas responsabilidades.
- Para que essa atividade seja realmente útil, o cronograma deve, uma vez realizado, ficar exposto na parede. Trata-se de um material de uso recorrente para todos os elementos do grupo, assim como para os educadores poderem realizar um acompanhamento passo a passo do trabalho do grupo.
- Quanto maior a dificuldade do grupo em desencadear as ações, menor a unidade de tempo (mês, semana ou dia) que deve ser recomendada para o cronograma, pois assim é possível a visualização detalhada de todo o processo e torna-se mais fácil o acompanhamento do trabalho em todas as suas etapas.



- 
- É recomendável que, antes de preencherem o cronograma, os jovens façam uma lista de atividades necessárias para alcançarem os passos previstos para aquele mês.
 - É necessário que os educadores tenham uma previsão (cronograma) do que ocorrerá no mês seguinte, e também é importante assegurar lacunas/tempo livre entre as atividades, prevendo incluir os imprevistos e assegurando possibilidades mais realistas de cumprimento do cronograma.
 - Esta atividade é diferente da elaboração do cronograma de cada projeto, mas as habilidades necessárias para sua elaboração podem ser trabalhadas conjuntamente e aproveitadas nas duas atividades.

EXPERIÊNCIA

Um dos grupos de jovens afixou numa das paredes da sala de trabalho os cronogramas de todos os grupos; assim, um ia acompanhando a dificuldade do outro e dando suas dicas. Alguns grupos apresentaram dificuldades em realizar a decomposição em pequenas tarefas daquilo que, inicialmente, listavam como uma única ação genérica e ampla demais (por exemplo, “realizar oficinas com as crianças na escola”). Também não demonstravam facilidade em sequenciar essas mesmas atividades, o que gerava imobilismo em alguns. Eles se justificavam dizendo estar esperando providências que, na verdade, eram posteriores e não pré-requisito para suas ações. A introdução do cronograma também incentivou os grupos que se mostravam assustados diante de suas responsabilidades e não sabiam ordenar as atividades necessárias no tempo que tinham disponível para o trabalho. Outro grupo trabalhou o cronograma de forma coletiva: um único calendário subdividido para todos os grupos. Essa modalidade comparativa produzia um efeito de estímulo aos outros, pois permitia a visualização do movimento coletivo. Mas ela exige cuidado para não produzir inveja ou rivalidade.

3. Simulação de parcerias

OBJETIVO

Preparar os jovens para a implementação do seu plano de captação de recursos e articulação de parcerias, por meio de uma simulação.

DESENVOLVIMENTO

Para a realização desta atividade é necessário contatar e pautar pessoas que se dispõem a atuar como “simuladores”. A escolha deve dar preferência a profissionais que, de alguma forma, possam ajudar concretamente os projetos, seja com indicações de possíveis parceiros, seja com questionamentos que contribuam para a estruturação deles. Dias antes da realização da atividade, os jovens recebem indicações de algumas pessoas para fazerem contato, marcar uma visita e apresentar o projeto. Os jovens devem ter, portanto, tempo para telefonar para as pessoas e enviar um e-mail com a proposta. Para esta atividade cada grupo deve elaborar uma proposta de parceria, indicando quais são as necessidades do projeto e qual será a contrapartida caso a parceria seja realizada. Nesta etapa, os projetos escritos também já estão finalizados e são apresentados ao simulador juntamente com a proposta de parceria. Depois de realizados os contatos, é importante fazer uma discussão final com os grupos sobre as conversas, os aprendizados daí advindos e entregar para eles o mesmo documento com os critérios de análise de projetos entregue ao “entrevistador”.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- O educador deve identificar pessoas-chave para este contato e planejar com antecedência para favorecer o agendamento no calendário geral de trabalhos, bem como a preparação do “entrevistador” para a tarefa.
- É importante encaminhar para os colaboradores (“simuladores”) algumas dicas do que é relevante observar nos projetos que os jovens vão apresentar. Embora já contem com sua própria experiência, e esta já seja elemento importante para a formação dos jovens, alguns pontos não podem deixar de ser observados, já que é uma atividade que vai ajudá-los a se aperfeiçoarem. Para garantir isso, sugerimos o envio de um documento com estes pontos [*vide abaixo “Roteiro para proposta de negociação”*].
- Esclarecer para os jovens que é uma simulação, mas que desse contato podem surgir benefícios para os projetos; por isso deve ser levado a sério.
- É importante que essa visita aconteça no contexto de trabalho do simulador ou em outro local alternativo ao contexto de trabalho educador/jovens.

Roteiro para proposta de negociação

PERGUNTAS MAIS FREQUENTES EM UMA NEGOCIAÇÃO

- Quais fontes de recursos vocês estão procurando?
- Quais os possíveis financiadores para seu projeto?
- Quanto custa o projeto?
- O que seu projeto pretende?
- Existem outras instituições parceiras?

- Vocês já possuem experiência nesta área? Vocês já conhecem alguém ou outras instituições que também fazem algo neste sentido?
- Vocês querem captar recursos para quê?
- Vocês já tiveram algum contato com o público a ser beneficiado? Em que medida o público a ser beneficiado está envolvido com este projeto?
- Quantas pessoas esse projeto vai beneficiar?
- As pessoas que desenvolverão este projeto são capacitadas?

NÃO SE ESQUEÇA DE

- Identificar-se e identificar grupo/entidade ao/à qual você pertence.
- Identificar os serviços prestados (qual é a ideia do seu projeto).
- Identificar a estrutura de gestão, tanto do local no qual o projeto será implantado quanto do próprio grupo gestor.
- Falar com objetividade e perguntar se há dúvidas.

DICAS NA ABORDAGEM COM O EDUCADOR

- O estudo prévio do financiador sempre ajuda (site, reportagens etc.).
- Que tipos de iniciativas ele apoia?
- A pessoa que vai negociar deve conhecer bem o projeto e a instituição.
- É essencial que o grupo demonstre capacidade no que está propondo.
- É importante (para o financiador) saber se outras instituições também confiam nessa iniciativa.
- O projeto deve ser enviado antecipadamente para a análise do financiador.
- É preciso mapear as iniciativas e apoios já conseguidos.

PREMISSAS

- Um projeto não pode se basear somente nos problemas e necessidades. É preciso apresentar também um mapeamento das capacidades locais.
- O recurso do financiador deve se somar às potencialidades locais.

CRITÉRIOS PARA ANÁLISE DO PROJETO

- Clareza quanto às necessidades do público beneficiado.
- Interface com setores/organizações afins.
- Coerência entre necessidades e objetivos.
- Clareza quanto a resultados esperados.
- Bases referenciais da proposta pedagógica.
- Objetivos e estratégias de ensino e aprendizagem.
- Resultados esperados do processo de ensino e aprendizagem.
- Consistência da proposta de monitoramento e avaliação.
- Sustentabilidade da ideia.
- Continuidade assegurada (sustentabilidade financeira).
- Possibilidade de multiplicação.

4. Produção coletiva da proposta de articulação de parcerias

OBJETIVO

Exercitar a formulação de uma carta-proposta de parceria de forma coletiva.

DESENVOLVIMENTO

Cada grupo se reúne e recebe um roteiro para elaboração da proposta de parceria. No roteiro, o educador assinala alguns itens para o grupo desenvolver. Devem ser distribuídos itens diferentes para diferentes grupos. Em seguida, solicita-se que os jovens escrevam apenas sobre os itens recebidos. Um grupo não sabe quais itens os outros grupos receberam. Pedir que respondam aos itens por escrito numa folha grande (pode ser papel de *flip chart*) e de forma legível. Quando todos acabarem de escrever, chamar os grupos e pedir que coloquem suas produções na parede e leiam (chamar os grupos na ordem dos itens). À medida que forem lendo, os outros podem dar palpites, dizer o que não entenderam e ajudar a melhorar a redação daquele item, sem alterar a ideia do grupo que o trabalhou primeiramente. Feito isso, todos os participantes terão um modelo de proposta construído conjuntamente. Mesmo com projetos de temas diferentes, é possível que todos percebam o sentido geral de uma carta-proposta e o que não pode faltar nela. O roteiro geral é entregue no final, quando então os grupos passam a escrever suas propostas de projetos, respondendo agora a todos os itens.

Roteiro para proposta de parceria

PERGUNTAS MAIS FREQUENTES NO ESTABELECIMENTO DE PARCERIAS

1. Quem são vocês? Qual o projeto?
2. Em que consiste o projeto de vocês (objetivos)?
3. Qual a área de atuação do projeto?
4. Quantas pessoas aproximadamente serão beneficiadas com o projeto (por exemplo, na biblioteca, qual será a frequência de alunos)?
5. Como vocês pretendem executar o projeto?
6. Quando vocês pretendem iniciar o projeto? Qual a duração do projeto? Do que vocês precisarão para que o projeto se concretize?
7. Como o parceiro pode ajudar vocês? Lista dos recursos necessários e orçamento para eles, para que o parceiro saiba qual a parcela do projeto que ele está apoiando. Eventuais parceiros que vocês já tenham.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICA

→ É importante agendar uma próxima tarefa: marcar um dia para que tragam a proposta do seu projeto específico, de preferência já direcionada para um parceiro em potencial.



5. Dia dos grupos

OBJETIVO

Propiciar a cada grupo/projeto a oportunidade de experimentar pela primeira vez, formalmente, a realização da principal ação prevista – até aquele momento – em seu projeto, por meio de uma simulação. Através dessa experimentação prática, os jovens podem descobrir aspectos importantes e não previstos no projeto, anteriormente à realização da ação.

DESENVOLVIMENTO

O público beneficiado por essa experimentação são os jovens dos demais projetos. É necessário reservar um tempo no percurso formativo para que os grupos possam planejar a atividade com antecedência, quando poderão tirar algumas dúvidas com os educadores. Os educadores predefinem a data em que a atividade deve ser realizada e o tempo disponível para o seu desenvolvimento. Os educadores devem orientar os jovens a escolher um local adequado para sua ação, a adaptar a ação para o público beneficiado e a fazer um planejamento com base num roteiro que inclua: qual o local, quanto tempo, qual a atividade e seu planejamento, o material, organização do grupo para as tarefas, a articulação com os responsáveis pelo local e as informações referentes ao acesso. Na realização desta atividade, os jovens começam a descobrir a importância da articulação de parcerias. Ao final dela, os educadores e os grupos analisam os pontos positivos e os que precisam ser modificados ou melhorados na ação.

→ Tempo sugerido: 3 horas

DICAS

- Sugere-se que os grupos pesquisem os diversos acessos ao local da ação e construam um painel indicando o local, horário e ponto de encontro.
- Após a realização do *Dia dos grupos*, é importante realizar uma avaliação conjunta – grupos e equipe. É neste momento que será possível apontar acertos e pontos a serem melhorados.
- Dependendo do número de grupos por turma, pode ser necessário pactuar um local comum a todos ou a vários grupos para a realização da ação.

EXPERIÊNCIA

No PAC 9 (2006), um grupo de dança reservou o ginásio de esporte para a realização de sua ação. Minutos antes do início, eles perceberam que não havia tomadas elétricas, o que impossibilitou a ligação do aparelho de som. Os integrantes do grupo tiveram que procurar um espaço alternativo. A ação aconteceu em uma sala muito pequena e não apropriada para a atividade, mas naquele momento foi a única alternativa para o grupo. Durante a avaliação do *Dia dos grupos*, discutiu-se esse fato e apontou-se a necessidade de se conhecer antecipadamente o local para planejar corretamente a ação do projeto. O *Dia dos grupos* possibilita também uma reflexão sobre a maturidade do grupo em relação a seus propósitos. O resultado dessa ação vai nortear o (re)direcionamento do público beneficiado e da ação do projeto. A reflexão sobre a ação é fundamental para que os jovens possam iniciar o processo de construção do projeto. Após essa ação, muitos grupos que estavam “perdidos”, passam a ter mais claros seus objetivos e necessidades.

6. Dia da ação na comunidade

OBJETIVO

Propiciar aos jovens a experimentação da principal ação prevista – até aquele momento – com um público mais próximo do público beneficiado eleito para o projeto. Cada grupo deve executar uma ação, previamente planejada, em instituição próxima ao espaço onde acontece o trabalho com os jovens ou em local que permita uma experimentação com menores dificuldades.

DESENVOLVIMENTO

Para o planejamento desta atividade, é fundamental que os grupos já tenham um pré-projeto, o que ocorre, em geral, próximo à metade do percurso formativo. Além disso, é aconselhável que já tenham avaliado/replanejado a ação desenvolvida na atividade denominada *Dia dos grupos*. A partir daí, devem escolher um local que tenha semelhança com o local eleito em seu projeto, assim como um público que seja mais próximo daquele que pretendem atingir. A ação deve ser pontual (de apenas um período) e dentro do tema do projeto. O grupo determina o número de participantes, o tipo de ação e o horá-

rio (de acordo com a determinação da instituição). Na medida do possível, os educadores devem acompanhar a atividade.

→ Tempo sugerido: 4 horas

DICAS

- Os educadores poderão realizar um primeiro contato com os locais da ação, a fim de apresentar a proposta de formação e dos projetos dos jovens.
- Deve-se incentivar os jovens a trabalhar com a quantidade de pessoas de que eles consigam dar conta e lembrá-los de preparar com antecedência os materiais e o espaço que utilizarão.
- Após a realização da *Ação na comunidade*, é importante realizar uma avaliação conjunta – grupos e equipe. Nesse momento, é possível detectar quais estratégias foram bem-sucedidas e que aspectos precisam ser melhorados.
- Dependendo do número de grupos por turma, pode ser necessário pactuar um local comum a todos ou a vários grupos para a realização da ação, e que atenda às necessidades coletivas.

EXPERIÊNCIA

No PAC 16, em 2010, os jovens realizaram o Dia da Comunidade numa escola estadual do bairro da Vila Madalena, em São Paulo. O local foi escolhido por ser uma escola parceira da Associação Cidade Escola Aprendiz. O processo de negociação realizado pela educadora envolveu visitas prévias à escola, com o objetivo de mapear públicos e locais adequados para as ações de cada grupo e de apresentar a proposta da atividade em reunião de professores. Nessa reunião, foi possível combinar com os professores quais salas receberiam os grupos, tendo em vista a temática de cada projeto. O projeto de *Leitura* realizou a ação na biblioteca, o projeto de *Capoeira* se instalou no pátio, já o projeto de *Revitalização de áreas verdes* propôs uma ação na horta escolar. A vantagem de escolher um único local foi permitir ao educador circular observando todas as ações e, posteriormente, durante o processo avaliativo, comparar e expor os pontos fortes e os que necessitavam de melhoria.





7. Ação-piloto

OBJETIVO

Proporcionar aos jovens a oportunidade de desenvolver, pela primeira vez, a ação de seu projeto no próprio local e com o público beneficiado específico de cada um. Por meio dessa experimentação, promover aprendizados relativos ao planejamento, à preparação, realização e posterior avaliação da ação.

DESENVOLVIMENTO

Juntamente com as atividades *Dia dos grupos* e *Ação no bairro*, esta atividade propõe uma experimentação de maior complexidade, derivada da experimentação paulatina que já vinha ocorrendo, e a incorporação dos aprendizados daí advindos. Dessa maneira, os jovens podem iniciar, com o acompanhamento de seus educadores, as ações necessárias à implementação do projeto. Esta ação tem esse nome por ser a primeira que o grupo vai desenvolver já com seu público específico. Em geral ela deve ser realizada próximo à conclusão do percurso formativo.

→ Tempo sugerido: 4 horas

DICAS

- É interessante que o educador assista à primeira ação-piloto do grupo. Sua presença fortalecerá o grupo e também trará um olhar externo e mais experiente à prática da ação, fornecendo elementos para comentários posteriores que auxiliem o grupo a realizar os ajustes necessários.

- Dependendo do perfil dos grupos (grupos com menor ou maior experiência nas ações que pretendem realizar), a ação-piloto deve ser estimulada para acontecer o quanto antes, para que os educadores, ainda durante o processo de formação, auxiliem os grupos no desenvolvimento do projeto.

EXPERIÊNCIA

Um grupo do PAC 7 havia programado a ação-piloto para o sábado, no período da tarde. O grupo já havia visitado o local, feito a divulgação entre os alunos e a inscrição de 25 pessoas. No dia da ação, só apareceu uma jovem, mas o grupo realizou a oficina da mesma forma, procurando trabalhar todo o conteúdo programado para o dia. Ao término da oficina conversaram sobre o que poderia ter acontecido com seu público e descobriram que na escola, naquele horário, havia outra oficina de que seus alunos inscritos já participavam. O grupo avaliou o fato e procurou agendar a oficina para outro horário. Outro grupo do PAC 7, que tinha como proposta oferecer oficinas com materiais recicláveis, realizou a ação-piloto em um centro de convivência para a terceira idade. Os jovens já haviam visitado o local e apresentado para a coordenação do local o plano de ação para 20 idosos. No início da oficina, havia 15 pessoas e foram apresentados o projeto e a proposta. Durante a oficina, foram chegando mais e mais pessoas e, ao final, havia 50 idosos e o grupo não tinha material suficiente, então pediram para que se formassem duplas para usar o mesmo material.

8. Organização do portfólio

OBJETIVO

Reunir no formato gráfico tradicional (por meio de textos, desenhos, animação, fotos, depoimentos, peças de comunicação etc.) ou virtual a coleção de trabalhos desenvolvidos pelo grupo, especialmente escolhidos para apresentar o processo percorrido desde as primeiras ideias até suas ações efetivas.

O PORTFÓLIO é uma coleção organizada e planejada dos trabalhos produzidos pelo(s) jovem(ns) ao longo do desenvolvimento do projeto, de forma a proporcionar uma visão ampla e detalhada do processo de aprendizagem. O portfólio pode ser uma ferramenta criativa e envolvente, possibilitando ao jovem acompanhar e avaliar seu trabalho, articulando-se com a trajetória do seu desenvolvimento pessoal e coletivo, além de favorecer a documentação e o registro de forma sistemática e reflexiva.

"[O portfólio é] um meio de reflexão que possibilita a construção de sentido, torna o processo de aprendizagem transparente e a aprendizagem visível, cristaliza perspectivas e antecipa direções futuras." (Jones & Shelton, 2006: 18-19)

DESENVOLVIMENTO

O educador deve estimular o registro das atividades, da aprendizagem e dos produtos, sempre favorecendo a diversidade de linguagens, em todos os momentos do processo (*vide Estratégias educativas, página 73 do volume 1*). No momento da construção do portfólio para uma apresentação pública, sugerimos que o educador proponha aos jovens uma reflexão sobre como apresentar seu projeto ao mundo (da escola, da comunidade, de grupos específicos etc.). O educador pode apresentar exemplos de portfólios e incentivar os jovens a realizar uma pesquisa no intuito de ampliar suas ideias e fomentar sua criatividade.

→ Tempo sugerido: 2 horas

DICA

→ O portfólio também pode ser realizado por meio de uma ferramenta da internet, como um *blog*. Os portfólios virtuais também são chamados de *webfolios*.



9. Feira de projetos

OBJETIVO

Exercitar a capacidade de comunicação e a habilidade de articular as parcerias necessárias à implementação do projeto, por meio da promoção de ambiente em que os grupos possam apresentar formalmente seus projetos aos integrantes dos outros grupos e também para convidados externos.

DESENVOLVIMENTO

A condição prévia para a realização da feira é a de que os jovens já tenham o projeto escrito e tenham realizado as atividades do *Dia dos grupos* e da *Ação na comunidade*. A *Feira de projetos* compreende dois momentos distintos: a preparação dos materiais e o dia da realização. Na preparação, é importante que os jovens sejam estimulados e orientados a usar estratégias inovadoras para a apresentação de seu projeto, pois é um momento em que podem criar materiais diferentes dos que já conhecem. No dia marcado para a realização do evento, como numa feira, cada grupo tem seu espaço previamente definido pelos educadores, onde vão expor e apresentar o projeto da melhor forma. Para isso, os grupos elaboram desde cartões de visita, cenários, cartazes com fotos, até performances. Além da apresentação dos projetos nos estandes dos grupos, pequenas apresentações podem ser organizadas em horários específicos para que todos possam assistir.

→ Tempo sugerido: 6 horas

DICAS

- Fazer o levantamento prévio de potenciais parceiros para os projetos dos jovens e convidá-los para a feira.
- Convidar diversos grupos juvenis para o evento, tanto os diretamente relacionados com os projetos quanto outros que sejam conhecidos pelos jovens ou pelos educadores.
- Incentivar os jovens a registrar os contatos das pessoas que circulam por seu estande, pois alguns deles podem vir a ser potenciais parceiros.
- Aproveitar a oportunidade para convidar pessoas e entidades de diferentes bairros relacionadas ao tema que cada grupo pretende trabalhar. Esse é um bom momento para ampliar o espaço de circulação social dos jovens.
- Quando os educadores perceberem que, na etapa de preparação, os jovens têm dificuldade de comunicação, indicar a realização de atividades específicas e pontuais que os ajudem a melhorar sua capacidade de expor ideias e propostas.

EXPERIÊNCIA

Em 2011 (PAC 17), a educadora proporcionou aos grupos dois encontros para que eles pudessem elaborar um plano financeiro para a feira. No primeiro dia, os grupos realizaram o levantamento de material para a produção de toda a comunicação do estande, bem como seus custos. Cada grupo listou os materiais de comunicação que iriam compor o estande: cartazes, fôlderes, cartões, banners, laptop para projeção de fotos e mesmo “brindes” que gostariam de oferecer aos visitantes no dia da feira.



The background of the page is a blurred photograph of several people, likely students, participating in a group activity. They are holding blue ropes that are crisscrossing in front of them. The people are wearing dark-colored t-shirts with a colorful graphic on the front. The setting appears to be an indoor space with a wooden floor.

dinâmicas

As dinâmicas são estratégias lúdicas, em geral no formato de jogos ou brincadeiras, que favorecem o trabalho em grupo (apresentação, integração, resolução de conflitos grupais, descontração) e a mobilização/provocação para a entrada em uma atividade ou em um tema. Por essas características, são utilizadas geralmente no início e/ou fechamento de um encontro. A escolha da dinâmica pode ser feita a partir da afinidade do educador com o objetivo proposto pela dinâmica.

É essencial que os educadores tenham claro o que querem com cada dinâmica a ser utilizada, selecionando-a em função do objetivo a ser trabalhado, da quantidade de participantes, do espaço, do tempo, dos recursos disponíveis, das características peculiares e do momento do grupo.

- Na condução das dinâmicas é necessário que todos os participantes entendam a proposta. A explicação deve ser clara, breve e ordenada, abordando os limites do espaço que será utilizado, o objetivo da dinâmica, as regras principais e o período de tempo que levará.
- Durante a dinâmica, o educador deve estar atento para que todos participem, mas sem obrigar nem constranger ninguém a isso (em especial nas dinâmicas que envolvem contato físico). Caso alguém não queira participar, pode ser convidado para o lugar de espectador, podendo comentar a atividade ao final, junto com o grupo todo. Sempre que a dinâmica permitir, devem-se incluir os participantes que estejam atrasados em relação ao desenvolvimento dela.
- Deve-se estar atento também a possíveis conflitos ou acidentes que possam acontecer. Na relação com os que burlam as regras, é importante compreender o sentido do que se passa, ao invés de simplesmente censurar esse tipo de atitude.
- O educador deve saber conduzir, participar e jogar com entusiasmo quando necessário.
- O educador deve estar atento ao cansaço dos participantes e ao andamento da atividade, garantindo seu ritmo e sua função.
- Pode-se encerrar a dinâmica com uma roda de conversa, convidando os participantes a estabelecer relações entre o que foi vivido e a proposta do trabalho naquele momento.
- Algumas dinâmicas são excelentes parceiras para algumas atividades. A escolha acertada da dinâmica é o que fará com que essas parcerias sejam potentes para o trabalho com o grupo.





1. Teia de relações

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Criar condições para que os jovens visualizem a complexidade e a inter-relação das questões sociais, relacionando problemas, suas determinações e possíveis formas de enfrentá-los.

MATERIAL

Novelos de lã ou barbante – oito cores diferentes, lápis ou caneta, prancheta e folhas de papel sulfite.

DESENVOLVIMENTO

Separar os participantes em grupos de no mínimo duas pessoas e no máximo seis, posicionando-as em círculos na sala. Selecionar alguns problemas/temas da sociedade e escolher algumas instituições/soluções existentes. Exemplos: desemprego, drogas, DST e aids, educação, trabalho, ações sociais, meio ambiente, violência, álcool, cigarro, dengue, conscientização, família, informação, televisão, jornal etc. Cada grupo terá um tema e uma cor de novelo de lã e será dividido em dois subgrupos. Uma parte desse subgrupo

permanecerá fixa no círculo, negociando e registrando na folha de sulfite o porquê de estabelecer uma relação ou não entre os temas. Esse subgrupo deverá ter uma pessoa de esteio, em quem o novelo de lã ou barbante deverá ser enrolado caso a relação seja estabelecida. A outra parte do subgrupo percorrerá todos os outros subgrupos negociando a possibilidade de seu tema possuir alguma relação com os demais. Caso as negociações sejam positivas, o negociador, munido do novelo de lã de sua equipe, enrolará a lã no esteio. O fio de lã deve estar bem esticado e não deve apresentar nós.

Fechamento: Ao final dessa etapa, os jovens terão permanecido em círculo e a sala estará toda entrecruzada por uma teia de fios de lã coloridos, sinalizando que vários assuntos podem ter relação entre si. As lãs serão desenroladas uma a uma enquanto os subgrupos expõem ao grupo maior o porquê de terem estabelecido relações ou não. O educador deverá atentar para as relações que não foram estabelecidas.

→ Tempo sugerido: 40 minutos

DICAS

- Quando houver dificuldade para o estabelecimento de relações, os educadores devem introduzir questões que ajudem a construir a ponte. Por exemplo, na relação entre empregos e DST, foi citado o exemplo da prostituição como caso em que a pessoa é discriminada na obtenção da vaga de um emprego por preconceito contra portadores do vírus da aids. Um dos jovens avançou na sua formulação: "Não tinha feito relação entre emprego e DST, mas depois percebi que o preconceito em relação à aids pode dificultar o acesso ao emprego." (PAC)
- Essa dinâmica permite desenvolver a argumentação e avaliar a postura crítica frente à origem e às causas de problemas sociais, acentuando a transversalidade das diversas áreas do conhecimento. Ela proporciona também o adensamento conceitual nos temas ditos sociais (DST, desemprego, meio ambiente, drogas, desigualdade social etc.)
- É importante que, na discussão final, o educador que conduz a atividade contribua com informações e questionamentos em torno de questões como a sexualidade e as drogas, mais comumente "ideologizados" ou "moralizados" pela sociedade. Essa mesma postura pode ser importante para desmontar a recorrente associação entre pobreza, drogas e DST, favorecendo assim a descriminalização e a despatologização da pobreza.

2. Ritmos do corpo

Fonte: Barbatuques – grupo performático que produz sons musicais com o próprio corpo, sem o uso de instrumentos.

OBJETIVO

Integrar o grupo, perceber os diferentes papéis dentro dele, promover desinibição e atentar à organização coordenada das atividades dentro de um tempo definido.

DESENVOLVIMENTO

Em roda, todos os jovens de pé estabelecem e marcam, com os pés batendo no chão, um tempo de andamento da dinâmica, regida por um educador (que adotará os gestos de um maestro ao reger uma orquestra). Um por um, os participantes, quando solicitados

pelo educador, vão inserindo um som produzido com uma parte do corpo, inclusive a voz (a depender, se o trabalho for mais corporal ou, ao contrário, visar maior expressão oral), cadenciando cada som no andamento da batida, a ponto de cada som individual se encaixar na pulsação do grupo todo, até que se alcance uma produção coletiva de som humano. Pouco a pouco, o educador vai silenciando, um a um, até que termine. O tempo de duração total é de cerca de 30 minutos, podendo ser reduzido.

→ Tempo sugerido: 30 minutos

PRECONDIÇÃO

Grupo com pouca timidez (os resultados são melhores quando se utiliza em grupos já com algum tempo de trabalho conjunto); sala ampla, sem muito barulho.

DICAS

- O educador, a partir de gestos no centro da roda, pode jogar com divisões da roda: uns silenciam e outros mantêm, por exemplo, regendo os diferentes sons esboçados. Pode brincar também com o volume do som conjunto e a aceleração do ritmo.
- Antes de iniciar a atividade, o educador pode dar exemplos das inúmeras possibilidades da produção de som no corpo: palmadas em alguma região do corpo, assobio, bater os pés no chão, bater palmas, uivar etc.
- Como variação, o educador pode, logo depois de estabelecer um ritmo com a batida dos pés no chão, sugerir que cada participante envie uma “flecha” (palma com as mãos) a outro participante escolhido. Nesse momento, é preciso que cada um esteja bem atento para enviar ou receber as flechas ao mesmo tempo em que segue batendo os pés no ritmo proposto. O educador pode tentar incluir o ritmo das flechas na cadência do batimento dos pés no chão.





3. Construção de imagem

Fonte: Exercício adaptado de KISIL, Rosana. Elaboração de projetos e propostas para organizações da sociedade civil. São Paulo: Global, 2002.

OBJETIVO

Sensibilizar os jovens para a interdependência dos diferentes participantes num grupo, favorecer a percepção dos papéis desempenhados por cada um e incentivar o espírito de grupo; aguçar a noção de mudança/transformação.

DESENVOLVIMENTO

Montam-se pequenos grupos (seis a oito participantes) mesclando jovens de diferentes projetos. A tarefa de cada um desses grupos será a construção de um cenário (por exemplo: uma cidade, um bairro etc.), com seus vários elementos previamente indicados a cada um dos participantes, por escrito e sem que os outros participantes saibam qual é o elemento do cenário que o colega vai montar. No decorrer da atividade, não se permite a comunicação verbal no grupo. Cada integrante recebe, então, um papel com uma palavra escrita, sem poder falar nem mostrar aos demais. Cada um deve construir com a massa de modelar o que estiver escrito no papel (fábrica, escola, casa, hospital, prefeitura, parque, ônibus etc.). Cada grupo recebe uma folha de cartolina, que delimita onde as produções devem ser montadas. Ao distribuir os papéis com a tarefa de cada um, o educador deve apenas dizer que em cada cartolina o grupo todo vai montar um único cenário, sem poder fazer uso da palavra.

→ Tempo sugerido: 1 hora

MATERIAL

Cartolina ou papelão (como base/forro), massa de modelar e papéis com palavras impressas (ou escritas) de acordo com um tema pertinente.

DICAS

- Ao final, fazer comentários entre todos, avaliando: a dinâmica, o fato de não poderem falar, de não se conhecerem e de estarem atentos ou não à construção dos demais.
- Relacionar essa vivência com a tarefa de cada grupo: o projeto.

4. Dinâmica do nó

Fonte: SERRÃO, M. e BALEEIRO, M.C. Aprendendo a ser e a conviver. 2ª ed. São Paulo: Ed. FTD/Fundação Odebrecht, 1999.

OBJETIVO

Mostrar a importância do trabalho em grupo para resolver um problema que aparentemente é muito difícil. Ressaltar a importância da participação de cada um e de todos juntos nessa resolução.

DESENVOLVIMENTO

Fazer uma grande roda e pedir que cada um memorize quem está imediatamente à sua direita e à sua esquerda. Feito isso, todos andam livremente pela sala e, após um ou dois minutos, ao comando do educador, devem parar onde estiverem e dar a mão àqueles colegas que estavam à direita e à esquerda na roda inicialmente formada.

Com isso, teremos um grande nó, sendo o objetivo final desatá-lo sem soltar as mãos. Os participantes devem ficar calados durante a dinâmica e concentrados em estratégias que possam desatar o nó.

- Tempo sugerido: 20 minutos

PRECONDIÇÃO

Sala grande com espaço suficiente para realização da dinâmica.

DICAS

- A participação dos educadores (optativa) deve ser semelhante à dos jovens e sem interferência. Nesta dinâmica, os jovens se sentem incentivados a encontrar a solução para problemas aparentemente insolúveis.
- Se, no tempo máximo previsto pelo educador, o grupo não conseguir desatar o nó, a dinâmica deve ser reiniciada.
- No final, é importante uma conversa para apurar os “furos” na construção do nó e os momentos de sucesso obtidos. A conversa será útil para manter ou redirecionar posturas.
- Trata-se de uma boa dinâmica para utilizar em momentos em que o grupo eventualmente se encontre sem forças para resolver coletivamente seus problemas ou tarefas.

5. Dinâmica do nome

Fonte: Adaptado de BRASIL, Ministério da Saúde (1997); Secretaria de Projetos Especiais de Saúde; Coordenação Nacional de DST e Aids. Manual do multiplicador: adolescente. 2ª ed. Brasília: Ministério da Saúde, 1997, p. 143.

OBJETIVO

Apresentar e aproximar as pessoas para que elas se integrem ao grupo. Memorizar o nome das pessoas, contribuindo assim para que elas tenham melhores condições de produzir naquele grupo.

MATERIAL

Sala ampla, três bolinhas de pingue-pongue, tênis ou saquinhos de pano com areia.

DESENVOLVIMENTO

O educador solicitará a cada participante informar como quer ser chamado no grupo – se pelo nome ou por apelido, para os que assim desejarem. O educador então pergunta aos jovens se seus nomes/apelidos lhes agradam, por que e de quem foi a escolha (pai, mãe, amigos etc.). A origem do nome ou apelido deve ser esclarecida sempre que possível. Após essa etapa, misturar bem o grupo, solicitando que todos fiquem em círculo e de pé. Cada jovem deve, a seguir, falar o nome da pessoa que estiver a sua direita. O educador introduz então uma bolinha na roda. Esta deve ser jogada de um participante a outro, sendo que a pessoa que estiver arremessando deve dizer o nome daquela que



está recebendo a bola e assim sucessivamente. Todos jogarão a bola para todos na roda. O educador deve manter consigo outras duas bolinhas e assim que perceber que os integrantes pegaram o ritmo da brincadeira, inserir a segunda bolinha e, após algum tempo, a terceira. Fica a cargo do educador escolher o momento de inserção das bolinhas. O propósito é que, em determinado momento, existam três bolinhas circulando na roda ao mesmo tempo e com pessoas diferentes.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

DICAS

- No caso de algumas pessoas já se conhecerem, o educador pode introduzir algumas questões para o grupo conversar: Por que o nome identifica uma determinada pessoa e por que o nome tem sempre uma origem por trás? Por que, mesmo antes de nascermos, já existem expectativas a nosso respeito? Quais as mais comuns?
- Como variação, o educador pode formar uma roda com os participantes e solicitar que cada um fale seu nome e algo de que gosta, fazendo uma mímica equivalente ao que disse. Em seguida, todos os participantes repetem juntos o que acabou de ser dito pelo último participante, mas colocando a frase em 3ª pessoa (Exemplo: O nome dele/dela é ... Ele/ela gosta de... (e faz o gesto/mímica). Falar em tom de música pode deixar a dinâmica mais alegre.

6. Posições ocupadas no grupo

Fonte: MOSCOVICI, F. Desenvolvimento interpessoal. 8ª ed. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 1998.

OBJETIVO

Favorecer a reflexão individual e a discussão coletiva sobre as diferentes posições ocupadas e relações estabelecidas num grupo.

MATERIAL

Lápis, canetas esferográficas, duas folhas com exercício (anexo) para cada grupo.

DESENVOLVIMENTO

Cada membro do grupo recebe uma folha com um exercício que apresenta uma disposição espacial predeterminada para o grupo. O jovem deverá identificar todos os membros de seu grupo naquela disposição espacial. Assim, cada membro oferece a sua leitura pessoal dos lugares ocupados por todos. Num segundo momento, já em grupo, os participantes vão confrontar as leituras uns dos outros e analisá-las.

→ Tempo sugerido: 30 minutos

DICAS

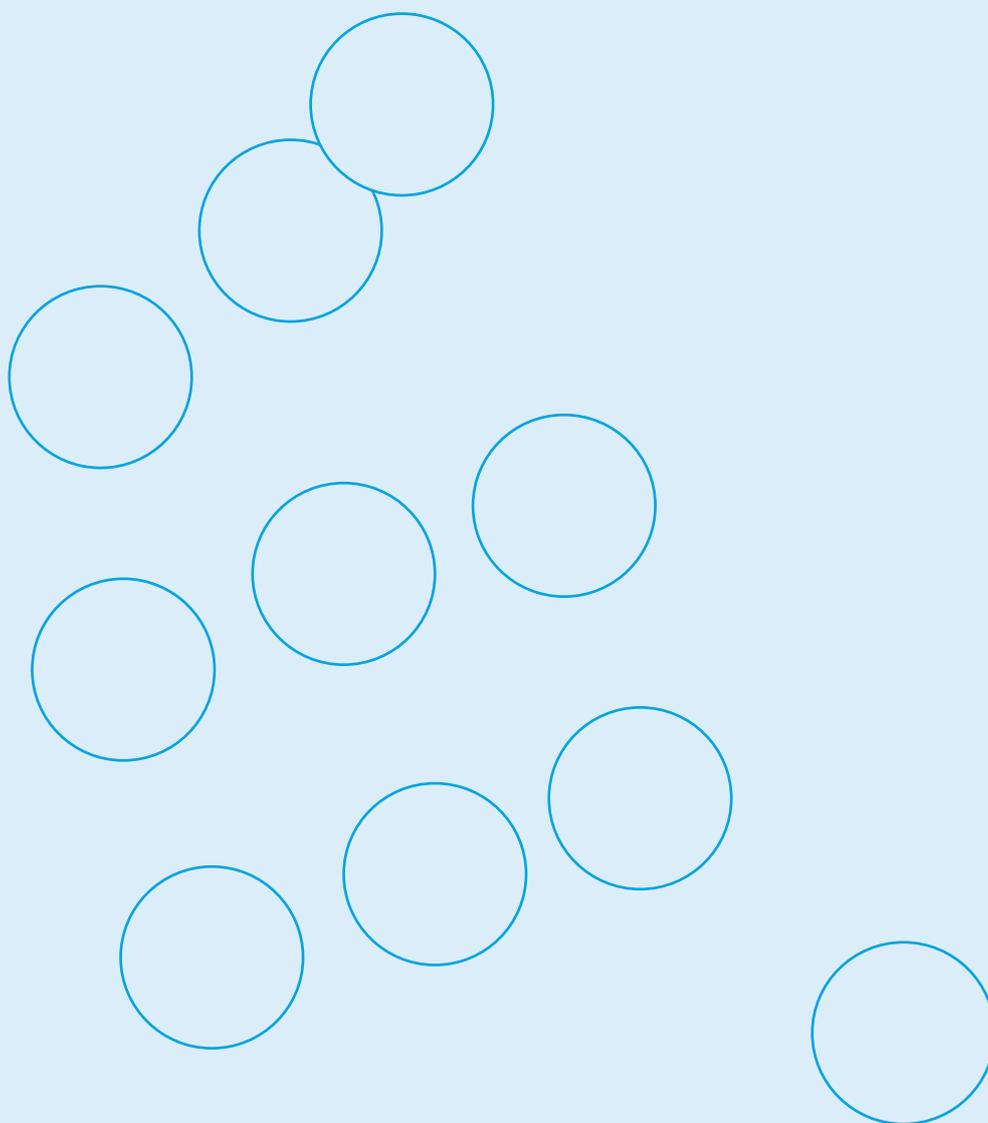
- Essa dinâmica exige que o grupo já tenha um tempo de conhecimento e trabalho conjunto.
- Pode ser aplicada quando as relações no grupo começam a se desgastar.

- Favorece a observação dos jovens sobre si mesmos e o lugar que imaginam ocupar no grupo, assim como permite que se surpreendam ao entrar em contato com a forma como são vistos pelos outros. A discussão desses elementos pode ser bem interessante e contribuir para a explicitação de questões encobertas entre os participantes de um grupo.

Folha de exercício

Se o seu grupo ficasse arrumado assim, que lugar você ocuparia?

Escreva seu nome na posição escolhida e os nomes de todos os componentes do grupo nas demais posições.



7. Ruas e vielas

Fonte: SPOLIN, Viola. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin. Tradução de Ingrid Koudela. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

OBJETIVO

Integração e questionamento de papéis estabelecidos.

DESENVOLVIMENTO

Formar quatro ou cinco filas paralelas com cinco ou seis pessoas, uma na frente da outra, com o braço direito encostado no ombro direito do colega que está à frente. Pedir três voluntários: um terá o papel de “gato”; outro, de “rato”; e um terceiro, de “condutor do jogo”. O condutor deve subir numa cadeira para ter a visão de todo o grupo (pode ser o educador caso seja necessário). Os que estão em fila devem ficar com o braço direito esticado e encostado no ombro do colega da frente. Com o mesmo braço direito esticado, devem encostar-se ao companheiro da fila ao lado. Desse modo, formaremos corredores verticais e horizontais, onde “gato” e “rato” perseguirão um ao outro. O condutor deve criar dificuldades ou facilidades (aí entra o jogo de papéis) tanto para o “gato” quanto para o “rato”. Quando o condutor falar “ruas” ou “vielas”, os integrantes da fila devem mudar o braço direito do ombro do colega da frente para o ombro do colega ao lado, criando corredores verticais e horizontais por onde “gato” e “rato” perseguem um ao outro. O objetivo do condutor é ora criar dificuldades para o “gato”, ora para o “rato”. O jogo termina quando o “rato” pegar o “gato”. O “gato” e o “rato” só podem circular pelos corredores, não podem passar por entre os colegas da fila.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

PRECONDIÇÃO

Um espaço amplo e no mínimo 23 pessoas e um banco, ou qualquer local mais alto, para que o condutor possa ter a visão de todo o grupo.

MATERIAL

Banco ou lugar que deixe o condutor numa posição mais elevada em relação ao restante do grupo.

DICAS

- Atenção às regras: elas devem ser repetidas durante muito tempo. Não explicar muito o jogo. Começar a jogar e deixar que os jovens percebam o jogo no decorrer da própria ação.
- É importante o condutor do jogo falar bem alto sobre as mudanças de “ruas” para “vielas”.
- O educador deve atentar para que todos estejam concentrados e em silêncio durante o jogo.

8. Resta uma cadeira

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Promover a integração do grupo e a cooperação entre seus integrantes.

MATERIAL

Cadeiras ou bancos (de acordo com o número de participantes).

ESPAÇO

Sala em desníveis.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Mínimo de 10.

DESENVOLVIMENTO

O educador deve arrumar os bancos ou cadeiras previamente, deixando uma cadeira ou banco para cada participante. Os bancos devem ser colocados próximos uns aos outros (um encostado no outro). O objetivo é fazer com que todos os participantes deem um jeito de permanecer em pé sobre os bancos, mesmo enquanto o educador vai tirando um banco/cadeira por vez, até restar a menor quantidade de bancos/cadeiras possível para abrigar todos os participantes (isso vai depender sempre do tamanho dos bancos e do número de participantes). Uma vez em cima dos bancos/cadeiras, os participantes não podem mais descer nenhum dos pés ao chão.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

FECHAMENTO

Roda de conversa – introduzir as perguntas “Como cada um se sentiu?”; “Sentiu-se apoiado pelos colegas?”; “Achou em algum momento que cairia?”.

DICAS

- O educador pode dispor os bancos em rodas circunscritas ou em fileiras paralelas, próximas umas às outras. A formação de roda se mostrou melhor para o equilíbrio do grupo.
- Os jovens devem tirar o sapato e a meia para ganhar maior equilíbrio, para não machucar os pés uns dos outros na hora do aperto e não sujar as cadeiras.
- O silêncio é importante, mas não é fundamental para a dinâmica. Ele facilita a concentração e possibilita que os jovens elaborem estratégias de equilíbrio ao longo da dinâmica.

- Usar bancos baixos e com base larga, pois os jovens podem cair (com os empurrões dos colegas) e se machucar.
- O educador deve ficar atento e ter uma visão global da movimentação para poder retirar as cadeiras evitando acidentes.
- É dinâmica que pede um mínimo de confiança já construída no grupo.
- É preciso respeitar o desejo de algum jovem de não participar, caso ocorra. Trata-se de dinâmica que envolve grande contato físico, o que pode ser constrangedor para alguns.

9. Barreira do som

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Promover reflexão sobre escutar e ouvir (transmitir a mensagem de forma que o interlocutor a compreenda).

ESPAÇO

Ambiente amplo sem ruídos externos e acusticamente isolado (que não provoque eco).

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Entre 20 e 40.

DESENVOLVIMENTO

O grupo será dividido em duas partes iguais. Um desses dois grupos será subdividido. O educador colocará cada subgrupo em lados opostos e o grupo de dez no meio dos dois (feito uma rede de vôlei). Dará uma mensagem para um dos subgrupos, que deverá passá-la para o outro subgrupo. O grupo que está no meio (barreira) deve evitar que a mensagem seja recebida pelo outro subgrupo. Assim que esse compreender a mensagem e anunciá-la, o jogo terá terminado. Troca-se, então, de posição entre os participantes (o grupo de dez se subdivide, e o que estava subdividido se junta), muda-se a frase e recomeça-se.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

DICAS

- A mensagem a ser transmitida pode partir do grupo emissor, ao invés de vir do educador.
- Caso a dinâmica não funcione numa primeira tentativa, interromper e retomar o alinhamento e a função dos grupos para recomeçar em seguida.



10. Dinâmica das palmas

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Favorecer a integração do grupo e a concentração de seus integrantes.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Mínimo de 10.

ESPAÇO

Amplamente suficiente para permitir que todos possam se sentar no chão.

DESENVOLVIMENTO

Os participantes sentam em roda, com as mãos para frente e as palmas voltadas para o chão. Os braços ficam intercalados, de modo que o braço direito fique por cima do braço esquerdo do participante ao lado. Dá-se um sentido para a roda (horário ou anti-horário). Um participante começará batendo sua mão no chão (qualquer uma das duas). O próximo participante (a mão que está logo em seguida da que foi batida) bate também, e assim por diante, até que se complete o ciclo. Depois de um tempo (quando os participantes já estiverem coordenados), o educador dá um novo comando (de batida para a mão). Quando algum participante bater sua mão duas vezes rapidamente, o sentido da roda é invertido. A dinâmica segue até o educador encerrar a atividade.

→ Tempo sugerido: 10 minutos

DICAS

- O educador deve atentar para que toda a roda participe.
- Quando o comando de mudar o sentido da roda for dado, a atenção do educador deve redobrar.
- O educador deve ter o cuidado de incluir os "atrasados" na dinâmica, pedindo que sentem e que a pessoa ao seu lado explique a dinâmica. Ele pode também parar a dinâmica (caso o número de atrasados seja alto) e pedir que alguém explique.
- Essa é uma dinâmica que pode ser utilizada em qualquer momento do dia: enquanto se espera os participantes chegarem; quando voltarem do lanche, na introdução ou fechamento do encontro ou simplesmente para "cobrir um buraco" de tempo na programação.

11. Cidadania nos pequenos gestos

Fonte: SERRÃO, M. e BALEEIRO, M.C. Aprendendo a ser e a conviver. 2ª ed. São Paulo: Ed. FTD/Fundação Odebrecht, 1999.

OBJETIVO

Favorecer a reflexão sobre a responsabilidade social e as relações entre ações individuais e a coletividade.

MATERIAL

Cartões 15 x 20 cm ou metade de folhas de papel sulfite, fita adesiva e caneta hidrocor.

DESENVOLVIMENTO

O grupo deverá estar em círculo, com todos os participantes sentados. Será distribuído um cartão ou uma folha de sulfite e caneta hidrocor para cada participante. Todos os integrantes, inclusive o educador, devem escrever individualmente, com letra de tamanho grande e bem legível, uma situação vivenciada por eles em que o exercício da cidadania deixou de ser cumprido. Exemplo: jogar papel no chão, danificar bens públicos, escovar os dentes deixando a torneira aberta o tempo todo etc. Os cartões deverão ser colados na parede e, em seguida, agrupados por semelhança. Por exemplo: desrespeito, descumprimento de regras, transgressão, falta de ética. As situações apresentadas serão discutidas com o grupo todo, e devem ser relacionadas a questões mais amplas como poluição visual, enchentes, riscos ao meio ambiente, preservação de bens culturais etc.

→ Tempo sugerido: 30 minutos

FECHAMENTO

Chamar atenção para o compromisso social que todos devem ter com o que é público e representa o bem comum. Relacionar vivências do dia a dia a situações mais amplas, de modo que os direitos e deveres não se restrinjam a um discurso desvinculado da vida.

DICAS

- O fato de os educadores participarem desta dinâmica traz uma horizontalidade importante no tratamento dessa questão, fazendo com que os jovens sintam-se à vontade para colocar as situações em que “faltaram” com a cidadania. Os educadores também se apresentam como seres passíveis de erros. É preciso lembrar que a postura ética inclui uma luta para corresponder com a conduta escolhida, o que não quer dizer que sempre obteremos êxito. Assim, a possibilidade do erro deve ser considerada como parte fundamental do aprendizado.
- O uso desta dinâmica permite, na discussão final, problematizações importantes como a relação entre o que é considerado ilegal e imoral; quando uma desobediência pode ser ato de cidadania; a complexa distinção entre as liberdades individuais e a cidadania na sua dimensão coletiva. Permite também a tematização e a diferenciação entre as dimensões do público e do privado, questão importante na implementação de projetos sociais.
- Uma variação: após essa primeira etapa, todos os integrantes, inclusive o educador, podem escrever individualmente, em um cartão ou folha de sulfite e com letra de tamanho grande, bem legível, uma situação vivenciada por eles em que a cidadania foi exercida. A seguir, pode-se relacionar esse resultado com o da situação anterior, em que o exercício da cidadania não foi cumprido. Pode-se discutir os pontos em que os jovens mais se destacam como cidadãos e o que os levou a isso. Sugere-se que essa variação seja aplicada depois do fechamento da primeira etapa, para que os jovens não escrevam ao mesmo tempo sobre as duas situações (cidadania exercida e cidadania não exercida) – o efeito da dinâmica seria menos impactante desse modo.

12. Medos e expectativas

Fonte: desconhecida.

Antes de iniciar qualquer trabalho com jovens, é importante levantar as expectativas que eles trazem e, num momento seguinte, deixar claro quais as expectativas que a oficina pretende suprir e conversar sobre essas questões. Isso diminui a possibilidade de frustração. O levantamento dos medos segue o mesmo procedimento. Sabendo e falando sobre esses medos com os jovens (muitas vezes são ligados às expectativas) fica mais fácil criar estratégias para diminuir essa sensação e favorecer a construção de um clima favorável ao trabalho em grupo.

OBJETIVO

Alinhar os objetivos da oficina com o objetivo dos participantes.

MATERIAL

Tarjetas* coloridas (em duas cores distintas; por exemplo: azul e cor-de-rosa); em média quatro tarjetas de cada cor por participante; pincel atômico (cores fortes), um por participante; e fita-crepe.

*Retangulares: tarjetas-padrão (10,5 x 21,5 cm)

Tiras (10,5 x 55 cm): apropriadas para títulos, frases e comentários.

Ovais (10,5 x 14 cm): apropriadas para coleta de ideias, subtítulos ou para destacar algo.

Circulares (10, 14 ou 21 cm de diâmetro): apropriadas para títulos ou para destacar aspectos relevantes.

DESENVOLVIMENTO

Pedir para os participantes escreverem suas expectativas e medos nas tarjetas coloridas (exemplo: expectativas nas tarjetas cor-de-rosa e medos nas azuis). Em cada tarjeta deverá haver somente 1 (um) medo ou expectativa, escrito em letras de forma, de modo que fique visível para todo o grupo ao ser colocada na parede.

Depois que todos colocarem suas tarjetas no local reservado – sendo que as expectativas devem estar visualmente separadas dos medos –, o educador deverá ler uma por uma. Deverá escolher por onde começar e não misturar a leitura das tarjetas (trabalhar primeiro com as expectativas e depois com os medos, ou vice-versa). Caso tenha alguma dúvida quanto ao significado ou à própria caligrafia, deverá perguntar, lembrando que, se ninguém se dispuser a esclarecer, não deverá insistir, pois a pessoa que escreveu pode preferir o anonimato.

Após ler todas as tarjetas das expectativas, o educador deverá fazer um comentário geral sobre o teor dessas expectativas, mostrando as maiores semelhanças e diferenças entre o que foi escrito e dizer quais delas poderão ser supridas com o “trabalho” ou oficina. Caso algumas expectativas passem longe do objetivo do encontro, o educador deverá deixar isso muito claro e propor possíveis encaminhamentos para aquela expectativa.

É importante que os objetivos do encontro fiquem claros ou sejam retomados nesse momento.

Com as tarjetas que trazem os medos, o procedimento segue como descrito com as expectativas. Ao final da leitura das tarjetas e do agrupamento (medos semelhantes e diferentes), o educador deve fazer uma análise destes medos, comparando-os com as expectativas. Importante observar que às vezes as sensações de medo podem paralisar



as pessoas, mas que, na maioria dos casos, os medos nascem de situações que podem ser resolvidas pelos próprios participantes. O educador poderá se colocar como um colaborador na resolução da causa do medo.

No final de toda a oficina, se possível, o educador poderá rever os medos e as expectativas levantados no início, retomar os objetivos da oficina e, junto com os participantes, fazer uma avaliação.

→ Tempo sugerido: 30 minutos

PRECONDIÇÃO

Espaço (paredes) para a fixação de todas as tarjetas.

DICAS

- O levantamento das expectativas e dos medos deve ser individual.
- A exposição das tarjetas deve ser feita quando todos já tiverem escrito. Isso evita uma possível "influência" de uns sobre os outros.
- Os próprios participantes devem se levantar para colar suas tarjetas em local determinado pelo educador.
- Todas as tarjetas devem ser de mesmo tamanho e forma. Isso evita destaques.
- O levantamento fica perdido se não houver o trabalho do educador para uma conclusão satisfatória das expectativas e dos medos. É importante dizer aos participantes o que a oficina se propõe a contemplar, o que é de responsabilidade do próprio participante etc. Para isso, é necessário que o educador esteja bem afinado com os objetivos da oficina. Desse modo ele poderá direcionar melhor o trabalho com as expectativas.

13. Chuva de ideias sobre o projeto (*brainstorming*)

Fontes: KISIL, Rosana. Elaboração de projetos e propostas para organizações da sociedade civil. São Paulo: Global, 2002. BROSE, Markus (org.). Metodologia participativa – uma introdução a 29 instrumentos. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2001.

Associamos a chuva de ideias com o método de visualização móvel. Este método está baseado no uso de tarjetas, nome dado às pequenas fichas/cartões, onde são registradas as informações com pincel atômico. As tarjetas são utilizadas em vários tamanhos, formatos e cores, possibilitando a escrita de ideias em seu interior, com um tamanho de letra que permita a leitura a uma distância de até dez metros.

OBJETIVO

Estimular a produção de ideias, opiniões, propostas etc., com relação a um determinado tema ou conceito que tenha a ver com os projetos dos grupos. Aproveitar o maior número possível de informações trazidas pelos participantes, pois esse procedimento permite maior participação de todos.

MATERIAL

Tarjetas* - para um mesmo tema, a mesma cor de tarjeta para todos, em média cinco tarjetas por participante; pincel atômico (cores fortes) – um por participante, fita-crepe; e algumas tarjetas de cor distinta para colocar títulos [*vide última dica*].

* *Retangulares: tarjetas-padrão (10,5 x 21,5cm)*

Tiras (10,5 x 55 cm): apropriadas para títulos, frases e comentários.

Ovais (10,5 x 14 cm): apropriadas para coleta de ideias, subtítulos ou para destacar algo.

Circulares (10, 14 ou 21 cm de diâmetro): apropriadas para títulos ou destacar aspectos relevantes.

DESENVOLVIMENTO

O educador inicia o procedimento explicando ou lembrando as regras para a escrita e o uso das tarjetas (vide “Dicas”). Apresenta a questão orientadora – o tema ou conceito objeto de análise –, certificando-se de que foi bem entendida. Os participantes respondem à questão, individualmente ou em pequenos grupos. O número de tarjetas poderá ser limitado, variando de acordo com a pergunta ou com o número de participantes.

O educador deve aguardar até que todos tenham terminado de responder. Só então deve recolher as contribuições, misturando-as. Em conjunto com os participantes, inicia a estruturação, lendo e mostrando cada uma das ideias coletadas, organizando-as no painel, em blocos, por proximidade de temas. Após a estruturação das ideias em blocos, deve-se dar um título que sintetize cada conjunto de ideias, procurando destacá-lo, escrevendo-o em tarjeta de cor e forma diferentes das demais.

Para finalizar, deve-se realizar uma análise do resultado obtido, procurando conclusões, resumos ou propostas que assegurem a continuidade do processo.

→ Tempo sugerido: 45 minutos

PRECONDIÇÃO

Espaço (paredes) para a fixação de todas as tarjetas.

DICAS

- As tarjetas foram desenvolvidas para uso de pequenos grupos (20 a 30) pessoas, visando garantir a leitura até uma distância de aproximadamente dez metros. A escrita deve ser feita em letras grandes; pode-se usar também símbolos, gráficos, desenhos ou qualquer tipo de imagem, desde que facilmente entendidas pelo restante do grupo. Deve-se utilizar pincel atômico.
- A visualização não fala por si mesma, apenas serve de apoio à apresentação oral.
- Procurar escrever não mais que três linhas por tarjeta.
- Dar preferência ao uso de verbos ou frases com verbos na escrita das tarjetas, para indicar uma ação.
- Escrever somente uma informação/contribuição por tarjeta.
- Para os títulos, devem-se usar tarjetas de formatos e cores diferentes. Normalmente trabalha-se com as cores branca, amarela, laranja e verde, mas outras cores também podem ser utilizadas, preferencialmente cores de tons pastel.



14. Chaveiros/ troca-troca na rua

Fonte: desconhecida.

OBJETIVOS

Promover a desinibição e a reflexão sobre a importância de articular parcerias.

MATERIAL

Chaveiros (ou qualquer pequeno objeto de pouco valor: caixa de fósforos, caneta...)

ESPAÇO

Rua movimentada com estabelecimentos comerciais diversos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Qualquer número.

DESENVOLVIMENTO

Cada grupo de 3 a 4 integrantes receberá um chaveiro e terá de 20 a 30 minutos para sair na rua e trocar o chaveiro por outro objeto e depois por outro e outro e voltar com um objeto que eles achem “melhor”. Na volta, o educador pergunta a cada grupo qual o percurso das trocas até chegar ao objeto final.

→ Tempo sugerido: 1 hora e meia

FECHAMENTO

Perguntas aos participantes: “Foi difícil convencer as pessoas a trocar?”; “Como elas reagiram?”; “Como vocês se aproximaram?”; “O que vocês veem de relação entre essa atividade e a oficina de captação de recursos ou a de articulação de parcerias?”; “Qual a importância de pegar o nome da pessoa?”; “Como vocês se sentiram diante das trocas com as pessoas?”.

DICAS

- É sempre bom alertar os jovens para o tratamento a ser dado aos transeuntes, pois podem encontrar todo tipo de pessoas, mais apressadas, mais gentis etc. É importante saber tratá-las com respeito.
- Alertá-los também para o fato de que não se trata de uma competição e de que, às vezes, é melhor uma única troca, mas com um bom momento de conversa, e que resulte numa real parceria, mesmo sendo apenas um teste.
- Não dar muita dica nem muito exemplo no momento da explicação da dinâmica. Deixar que os jovens pensem e vivenciem a experiência.
- A cada troca de objeto, o participante pode pedir o nome e a profissão do cidadão na rua.

15. Jogo das três mudanças

Fonte: SPOLIN, Viola. Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin. Tradução de Ingrid Koudela. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

OBJETIVO

Estimular a observação atenta do outro e a concentração.

DESENVOLVIMENTO

Formam-se duas fileiras com o mesmo número de pessoas. Essas fileiras devem ficar uma de frente para a outra, alinhadas, de modo que cada participante tenha um “parceiro” do outro lado. As fileiras devem ficar afastadas por cinco metros no mínimo. Os integrantes de uma das fileiras, escolhida previamente, deverão observar seus parceiros da outra fileira por um tempo (a critério do condutor) e depois devem virar-se de costas. Os integrantes da fileira que está sendo observada deverão fazer três mudanças visíveis no seu corpo (na roupa, no cabelo etc.). Feitas as mudanças, a fileira observadora vira-se e cada um dos participantes terá que dizer as mudanças no seu parceiro e socializá-las. Repetir trocando as funções das fileiras.

→ Tempo sugerido: 15 minutos

PRECONDIÇÃO

Um espaço amplo, que comporte o número de pessoas que participarão.

DICA

- Se por acaso o grupo não estiver em número par, pode-se propor que um observe dois, dois observem um ou ingressar um educador na dinâmica. O tempo para as duas fileiras deve ser igual.
- Como variação, o educador pode fazer dois círculos, um dentro do outro, ao invés de duas fileiras. Para repetir, solicitar que um dos círculos rode um pouco e pare em frente a outros participantes.

16. Roda-viva “intergrupos”

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Estimular o conhecimento entre os integrantes do grupo, favorecendo a integração e a desinibição.

ESPAÇO

Amplio, sem muitos ruídos externos.

DESENVOLVIMENTO

Os grupos são divididos aleatoriamente, com, no máximo, quatro ou cinco participantes. Eles escolherão alguém para ficar no centro e os outros farão perguntas para conhecê-lo. Depois de um ou dois minutos, uma nova pessoa vai ao centro e os outros fazem perguntas. Assim vai até que todos tenham sido entrevistados.

→ Tempo sugerido: 20 a 30 minutos

DICAS

- Caso alguns integrantes do grupo maior já se conheçam, o educador deve ficar atento e separá-los para que outros tenham a oportunidade de conhecê-los (se o objetivo for misturar bem os grupos).
- Não há um tempo fixo para cada participante ficar no centro. Os grupos são responsáveis pela gestão do tempo. Cabe ao educador, entretanto, combinar com os jovens o tempo de início e fim da dinâmica, e lembrá-los de que todos os participantes devem ir ao centro.
- É importante que essa dinâmica seja realizada nos encontros iniciais, para que um jovem conheça o outro. Caso haja disponibilidade, novos grupos podem ser montados e a mesma dinâmica realizada.
- Essa dinâmica deve ser feita apenas com os integrantes de um mesmo grupo, com o intuito de aproximar os jovens uns dos outros e permitir que se conheçam melhor.



17. Dinâmica do abrigo (etiqueta na testa)

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Promover a integração do grupo, perceber diferentes papéis dentro do grupo e refletir sobre “com quem posso contar”.

MATERIAL

Etiquetas coloridas (quatro cores) e fita-crepe.

ESPAÇO

Sala ampla, sem espelhos ou paredes que reflitam a imagem.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Mínimo de dez pessoas.

DESENVOLVIMENTO

O educador delimitará previamente (com fita-crepe) quatro pontos diferentes da sala e colocará uma etiqueta colorida em cada um dos pontos (dependendo do número de participantes, o número de cantos e cores aumenta ou diminui). O educador colará na testa de cada participante uma etiqueta colorida, mas sem que eles saibam a cor da etiqueta. O objetivo é que cada participante se salve, encontrando abrigo no ponto da sala que tenha a mesma cor da etiqueta em sua testa, antes que acabe o tempo delimitado pelo educador. Do contrário, ele será vítima da explosão de uma bomba. Para salvar-se, o participante vai depender da colaboração dos demais, que deverão, sem falar, mas apenas por meio de mímica, por exemplo, ir indicando os pontos onde cada um se insere de acordo com a sua cor. As regras devem ficar claras: não retirar a etiqueta da testa para ver a cor, não olhar em espelhos ou vidros e não falar. Essas regras são fundamentais para a realização bem-sucedida da dinâmica. O tempo é marcado pelo educador através de três palmas, uma no início, outra no meio e outra no final. O tempo varia de dois a três minutos. Depois de acabado o tempo, o educador percorre os “abrigos” para conferir se todos estão na devida cor. Os participantes que não estiverem em abrigo algum ou estiverem em abrigo errado terão sido atingidos pela bomba.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

FECHAMENTO

Perguntas aos participantes: “Como foi a postura dos participantes?”; “Houve preocupação em salvar os demais ou a preocupação girou em torno de cada um?”; “E quem não foi salvo?”; “O que houve?”; “Como se sentiu?”. Falar sobre a importância de contar com e confiar no outro. Explicitar os princípios individuais e grupais subjacentes às atitudes tomadas pelos participantes no decorrer da dinâmica (“vale tudo para se salvar”?!), favorecendo assim a aproximação entre os jovens a partir de suas posturas em situações críticas e decisórias.

DICAS

- Solicitar a todos os participantes que fechem os olhos depois da explicação sobre o desenvolvimento da dinâmica, para que não olhem os educadores colarem as etiquetas.
- O educador deve reforçar o silêncio, pois é importante que os participantes encontrem outras maneiras de se comunicarem que não a verbal.
- Cabe ao educador delimitar o tempo entre uma palma e outra.
- Deve-se levar em conta a quantidade de jovens e a distância entre um abrigo e outro.

18. Morador, casa, terremoto

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Estimular a troca de ideias entre os participantes, favorecendo a integração e a desinibição.

DESENVOLVIMENTO

Os jovens deverão se dividir em trios em cuja composição dois componentes formarão uma casa e o terceiro será o morador. O ideal para começar a dinâmica é sobrar um jovem. Caso isso não ocorra, é interessante a participação de um educador. Com os trios formados, dois jovens formam uma “cabaninha” com os braços estendidos para o alto; dentro desta estará o morador. Os três deverão conversar sobre um assunto ou tema que será proposto pelo educador. O educador explica que serão dados alguns comandos e que, a partir destes, cada trio será dissolvido total ou parcialmente. Ao comando “Casa”, os dois participantes que formam a cabaninha vão abrigar outro morador. Ou seja, no comando “Casa”, o morador vira estátua e as casas vão até outro morador. Ao comando “Morador”, quem vira estátua são os participantes que estão fazendo a “cabaninha”, e os moradores trocam de casa. Ao comando “Terremoto”, todos trocam os papéis: Quem era “casa” vira “morador” e quem era “morador” vira “casa”.

Para cada comando, sempre restará alguém sozinho, e este que sobrar será responsável por dar o próximo comando: casa, morador ou terremoto.

O educador, que será o comandante inicial, pode sugerir os assuntos/temas que os próximos comandantes vão propor, como, por exemplo, falar como foi o fim de semana, contar um pouco sobre o bairro onde mora ou, ainda, falar sobre alguns itens referentes às ações que envolvem o projeto de cada jovem.

→ Tempo sugerido: 15 minutos



19. Ritmo com bolas (dar e receber, oferecer e pegar)

Fonte: desconhecida.

OBJETIVOS

Exercitar a capacidade de prestar atenção em si próprio, no outro e em tudo ao mesmo tempo e de perceber o processo em que se está inserido, seu movimento, ritmo e fluxo.

MATERIAL

Bolinhas pequenas, de dimensão semelhante a uma bola de tênis.

DESENVOLVIMENTO

Forma-se um círculo com todos os participantes e cada um deles tem uma bola em sua mão direita. Sua mão esquerda é virada com a palma para cima, em forma de concha. Inicia-se o movimento no qual cada participante coloca sua bola na mão esquerda do participante que está em seu lado direito. Ao mesmo tempo, ele está recebendo uma bola em sua mão esquerda, vinda do participante do lado esquerdo. Em seguida, com a mão direita, ele pega a bola da sua mão esquerda e deposita na mão esquerda do participante ao seu lado direito. O grupo executa este movimento até conseguir manter um ritmo, sem deixar bolas caírem e sem deixar participantes acumularem bolas ou ficarem sem bolas. Caso o grupo não esteja conseguindo adquirir ritmo, o educador pode interromper e ajudar com perguntas: “O que está acontecendo?”; “O que podemos fazer para melhorar?”; “Em que precisamos prestar atenção?”.

Quando o grupo conseguir manter o movimento, o educador introduz um novo desafio. A bola não será mais depositada na mão do vizinho imediatamente ao lado, mas sim na mão da segunda pessoa à sua direita, pulando-se o vizinho. O grupo executa o movimento dessa forma até conseguir manter o ritmo. Em seguida, é introduzido o desafio de alternar a pessoa que recebe a bola, da primeira, para a segunda, voltando-se para a primeira. Se o grupo conseguir, pode-se introduzir até uma terceira pessoa, alternando sempre.

Quando o grupo consegue executar esta tarefa, o educador pede para voltar ao modo inicial de passar a bola somente para a pessoa ao lado, mas sendo que agora se inverte a posição das mãos. A mão esquerda ficará com a palma virada para baixo, pegando a bola do vizinho, e a mão direita estará com a palma para cima, em formato de concha, oferecendo a bola para o vizinho do lado direito.

Executa-se de novo o mesmo movimento, passando as bolas da esquerda para a direita, no mesmo ritmo. “O que mudou?” “Onde está agora minha atenção?”

→ Tempo sugerido: 20 minutos



20. Máquina fotográfica

Fonte: CORNELL, Joseph. Vivências com a natureza – guia de atividades para pais e educadores. São Paulo: Ed. Aquariana, 2006.

OBJETIVO

Sensibilizar e estimular a atenção e concentração.

DESENVOLVIMENTO

Os jovens se organizam em duplas. Cada dupla terá que representar o papel de fotógrafo e de máquina fotográfica. O fotógrafo fecha os olhos da outra pessoa (máquina) que compõe a dupla, guiando-a pelo espaço. O fotógrafo direcionará a máquina até algum local interessante. Nesse momento, o fotógrafo tira as mãos dos olhos do participante que está no lugar de máquina por aproximadamente dois segundos. Nesse tempo, a máquina vai “registrar” na memória a imagem que vê, seus detalhes de forma e cores. Em seguida, a máquina diz para o fotógrafo qual imagem foi registrada. Na sequência, os jovens trocam de papéis. Após a troca, o educador pergunta ao grupo quais as sensações de guiar e de ser guiado.

→ Tempo sugerido: 15 minutos



21. Rede

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Destacar a importância da atitude de cooperação no grupo.

MATERIAL

Argola, barbante, caneta e embalagem de galão de água de 20 litros.

DESENVOLVIMENTO

Inicialmente, prepara-se uma rede de barbante. Para isso, cortam-se vários pedaços de barbante de aproximadamente três metros de comprimento cada um (a quantidade deverá ser igual ao número de participantes). Em seguida, amarra-se a ponta de cada barbante em uma única argola. Tem-se então uma argola amarrada em diversos fios de barbante, formando uma “estrela”. Formar uma roda com os jovens e distribuir um fio de barbante para cada participante. Todos ficarão conectados à estrutura de barbante. Em seguida, o mediador coloca um galão de água vazio na roda e pede para o grupo encaixar a argola na boca do galão. Para dificultar a atividade, amarra-se uma caneta na

argola, de modo que o desafio seja colocar a caneta na boca do galão. O mediador pode limitar o uso da fala em um primeiro momento, a fim de estimular outras formas de comunicação. Ao final da dinâmica, discutem-se as dificuldades e estratégias que o grupo percebeu durante a atividade. Focar na importância da comunicação para a tomada de decisões, o papel do líder e da cooperação.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

22. Jogo das cadeiras

Fonte: desconhecida.

OBJETIVO

Vivenciar uma situação complexa e desenvolver habilidades para lidar com a complexidade, propiciando a auto-observação e a observação do grupo diante de situações tensas.

MATERIAL

Cadeiras.

DESENVOLVIMENTO

O grupo deve ter pelo menos 15 pessoas. As cadeiras deverão estar dispostas aleatoriamente numa sala ampla, com distância de um metro entre elas. Cada participante está sentado em uma cadeira. Haverá uma cadeira vazia e o educador estará em pé. Ele deseja se sentar em uma cadeira, mas os participantes não podem deixá-lo sentar. O educador “manca” de uma perna, de modo que ele não pode correr.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

REGRAS

- Os participantes não podem se tocar (por exemplo, dando as mãos e formando uma corrente), nem tocar no educador.
- Uma vez tendo levantado da cadeira, o participante deve sentar em outra cadeira.
- Não se pode mexer as cadeiras de lugar.
- O educador pergunta ao grupo quanto tempo ele acredita que pode manter o educador em pé. Três minutos? Cinco minutos? Então uma pessoa controla o tempo da primeira rodada, de modo que todo o grupo possa avaliar seu desempenho. Tendo o educador conseguido se sentar, ela dá cerca de dois minutos para o grupo conversar, avaliar e combinar quais estratégias querem tentar na próxima rodada. Inicia-se uma nova rodada, com o educador tentando se sentar e alguém marcando o tempo. Assim seguem rodadas sucessivamente, até que o grupo aprenda a manter o educador em pé dentro do tempo proposto pelo grupo. Após as rodadas, o educador ajuda o grupo a refletir sobre a experiência.

23. Fila da sensibilidade

Fonte: MURPHY, Charlie. Facilitação criativa I – apostila de atividades. Trad. Silvia Giovannoni. PYE - Partners for Youth Empowerment.

OBJETIVO

Exercitar a concentração.

DESENVOLVIMENTO

Esta atividade, juntamente com a próxima (fila da sensibilidade com história), são formas de fazer com que os participantes (até os mais envergonhados) falem em público sem grandes constrangimentos. O educador pede aos participantes que formem uma plateia e virem para a área que será o palco.

1. Convidar cinco ou seis voluntários para que fiquem em fila um ao lado do outro, de costas para a plateia. Eles devem permanecer de pé, com uma pequena distância entre cada um.
2. Quando o educador disser “Começar”, uma pessoa na fila, em silêncio, vai virar em direção à plateia. E, em seguida, permanecerá de frente para a plateia até que outra pessoa, aleatoriamente, vire-se também de frente para a plateia. Assim que a próxima pessoa virar, o participante anterior vira-se de costas para a plateia novamente, de modo que uma pessoa por vez fique de frente para a plateia.
3. A regra é que uma só pessoa vire para a plateia.

→ Tempo sugerido: 10 minutos

DICA

- Para conseguir voluntários facilmente, informar que essa é a parte mais fácil da atividade. Pedir que os participantes tentem perceber o que acontece na fila por meio da visão periférica e da audição. Conforme a fila entrar em sintonia, pedir que aumentem a velocidade. Parece surpreendente, mas essa dinâmica é gostosa e divertida de assistir.

24. Fila da sensibilidade com histórias

Fonte: MURPHY, Charlie. Facilitação criativa I – apostila de atividades. Trad. Silvia Giovannoni. PYE - Partners for Youth Empowerment.

OBJETIVO

Contar histórias, ouvir atentamente e exercitar o foco.

DESENVOLVIMENTO

Nessa parte da atividade, cada pessoa na fila conta uma história de frente para a plateia.

1. Quando o participante vira para a plateia, deve começar a contar sua história.

A história deve ser verdadeira e extraída de sua própria vida. Pode ser engraçada, triste, ou trivial. Qualquer história serve.

2. Quando outro participante virar para a plateia, este interromperá a história do outro, iniciando sua própria história.

3. Esse movimento acontece sucessivamente, de maneira que cada participante, ao se virar novamente para a plateia, deverá dar continuidade a sua história a partir do ponto em que ela foi interrompida.

4. O que acontecerá é que haverá cinco ou seis histórias paralelas sendo contadas e sendo interrompidas.

5. Ao término das histórias, tanto os participantes quanto a plateia contam como foi essa experiência, apontando questões relacionadas ao foco, à criatividade, presença pessoal e escuta do grupo.

→ Tempo sugerido: 20 minutos

DICA

→ Instruir os participantes para que deixem as histórias de cada um tomar forma no início por alguns minutos. Conforme o jogo progredir, os participantes podem interromper uns aos outros com mais frequência. Podem também escolher os melhores momentos para a interrupção. Se o grupo for bem descontraído e quiser explorar um nível a mais, convide quatro participantes para se juntarem à fila, de modo que encenem as histórias que estão sendo contadas.



25. Dinâmica da ciranda

Domínio público.

OBJETIVOS

Promover compartilhamento e descontração, celebrar uma experiência e estimular a vivência em grupo por meio de uma manifestação cultural popular.

MATERIAL

Aparelho de som, CD com música de ciranda.

DESENVOLVIMENTO

Formar uma roda com todos os participantes. O educador pede que todos se deem as mãos e, a partir de uma música que pode ser tocada, cantada ou mesmo marcada em compasso, propõe um movimento em que todos se deslocam ao mesmo tempo, num determinado sentido (para a direita ou para a esquerda), sempre de mãos dadas e sem perder o sentido do movimento circular, seguindo o ritmo. Assim, podem ser compartilhadas as sensações e as energias individuais no grupo.

→ Tempo sugerido: 10 minutos

DICAS

- A ciranda pode ser aplicada tanto para dar início a uma atividade como para encerrá-la. No início de uma atividade, por exemplo, pode ser utilizada para descontrair um grupo de jovens que desenvolverá um trabalho em equipes. Nesse caso, contribui para despertar o sentido de união e cooperação.
- No PAC, frequentemente aplicamos esta dinâmica trazendo músicas e cantigas de uma cirandeira brasileira muito conhecida, Dona Lia de Itamaracá; dessa forma, além de atingir os objetivos explicitados, aprimoramos a vivência com informações sobre a cultura popular brasileira.

A **CIRANDA** é considerada uma dança, um ritual. É a mais simples das danças populares. Não se sabe ao certo sua origem. Para alguns pesquisadores, ela é proveniente da Europa. Outros afirmam que é brasileira. É principalmente uma brincadeira de roda infantil. Verifica-se sua presença em todos os povos e nações. O ritmo lento e suave permite também a participação de pessoas idosas. Promove uma atmosfera de alegria e compartilhamento.

26. Sonhar sozinho e acompanhado

Fonte: desconhecida.

OBJETIVOS

Estimular o jovem a reconhecer seus próprios sonhos, tanto os relativos à vida pessoal quanto os que dizem respeito à vida coletiva. Favorecer o envolvimento dos adolescentes com seu futuro e com as questões do país.



DESENVOLVIMENTO

O grupo deve estar organizado em círculo. O educador solicita que cada participante complete a frase “O maior sonho da minha vida é...”.

Logo após, montam-se pequenos grupos (cerca de cinco participantes) e solicita-se que, num tempo delimitado (cerca de dez minutos), a partir da leitura da primeira frase preenchida individualmente, conversem e escolham o texto para o grupo completar a frase “O Brasil dos nossos sonhos é...”. Logo após esse período, cada pequeno grupo apresenta para o grupo ampliado sua frase. Para mediar essa discussão o educador aponta a interdependência entre os sonhos pessoais e os coletivos, chamando a atenção para a necessidade de cada indivíduo contribuir para a realização de um ideal maior para a coletividade à qual pertence.

.....> Tempo sugerido: 30 minutos

Pontos para discussão

- É possível perceber semelhanças e contradições entre os sonhos pessoais e os sonhos para o país? Quais?
- Se o sonho pessoal de cada um do grupo se concretizasse, o Brasil se tornaria um país melhor? Como?
- Se os sonhos do grupo para o Brasil se concretizassem, a vida de cada um melhoraria? Como?







Organização e sistematização

Maria Cristina Vicentim e Yara Sayão

Sistematização - Equipe 2012

Ivy Moreira

Gestora

Beatriz Siqueira

Educadora

Cláudia Soares

Educadora

Fernanda de Oliveira

Comunicação

Rayssa Winne

Educadora

Rúbia Silva

Educadora

Preparação de Texto

Marilene Felinto B. de Lima

Projeto Gráfico Fonte Design

Revisão de Texto Sílvia Balderama

Fotos Marcos Alves e Fernanda de Oliveira

Tratamento de Imagens Adiel Nunes

Impressão Gráfica Pancrom

Pessoas que fazem parte da história do Programa Aprendiz Comgás

Agner Simões Rebouças

Alda Ribeiro

Alessandra Fernandes Bezerra

Aline Marques Araujo

Ana Roth

Ana Teresa Carvalho Martins

Antenor Vaz

Carlos Henrique dos Santos

Cenise Monte Vicente

César Fernandes

Claudia Cruz Soares

Claudia Frazão

Clésio de Lima Sabino

Cristiane Bernardino Dias

Daniela Cassula

Daniele Próspero

Dário Santos Souza

David dos Santos

Eder Navarro

Edson Martins de Souza

Elana Gomes Pereira

Eleno Paes Gonçalves Junior

Estela Barbieri

Everaldo Andrade Lacerda

Fábio Galdino

Fernanda Amarante

Fernando Ferreira

Fernando Rosseti

Gilberto Dimenstein

Gilberto Vieira

Gildásio Pimentel

Helena Freire Weffort

Jacynto Antônio Jorgino

Jorge Alexandre Salazar Merúvia

Judith Terreiro

Luciana Faria

Luiz Ferreira de Oliveira

Madalena de Castro Pereira

Maisa Sobelman

Maria Gisela Gerotto

Maria Valdete da Silva

Neil de Paula

Omar Haddad

Oscar Prieto

Paulo Augusto André Balthazar

Paulo César Nunes de Souza

Paulo Dias

Paulo Marco Gonçalves

Perla Schein

Renata Emy Saraiva Yoshida

Rodrigo de Oliveira

Saulo Bianchine

Sérgio Franco

Tatiana Sunada

Teresa Cristina Vasconcelos Caldeira Brant

Thiago Vinicius de Paula da Silva

Thifani Melissa Brasil Amorim

Tiago Torres Gomes

Tomás Pinto de Freitas

Wilson Bordignon (*in memoriam*)

Winicius Feitosa

Apoiadores e Parceiros

Secretaria de Educação do Estado

de São Paulo, Escola de Formação e

Aperfeiçoamento de Professores (Efap) Paulo

Renato Costa, Centro Paula Souza e Museu

da Energia.

Comgás

Luis Domenech

Presidente

Carlos Eduardo de Freitas Bréscia

Diretor Regulatório e Institucional

Bruna Milet

Gerente de Comunicação

Institucional

Angélica Pinto

Gerente de Responsabilidade Social

Cidade Escola Aprendiz

Natascha Costa

Diretora Institucional

Helena Singer

Diretora Pedagógica

Marina Rosenfeld

Coordenadora do Núcleo de

Comunicação e Mobilização

créditos

selo FSC

