

# Guia do Curso Trampo Social





Idealização e Realização:



**ORGANIZADORES:**

- Marina Carvalho
- Tatiane Zamai
- Tulio Tavanielli

**COLABORADORES:**

- Amanda Cristina Fabri Donadon Pedrini
- Anderson Calori Buzzi
- Fabiana Bressani Costa
- Letícia Angelo Ribeiro Merighi
- Lia Pegorelli de Souza
- Mônica Cristina Vieira Vian
- Orivaldo Martins
- Rodnei Vieira
- Thiago Vichietini Pereira
- Dayane Gomes da Costa
- Majori Silva

**REALIZAÇÃO:**

**Fundação FEAC**

**Superintendência Socioeducativa**

- Leandro Pinheiro

**Departamento de Assistência Social**

- Lincoln César Moreira

**Programa Juventudes**

- Tatiane Zamai

**Sem Rótulo**

- Head de Desenvolvimento-  
Marina Carvalho
- Head de Design e Comunicação  
- Tulio Tavanielli

**ILUSTRAÇÃO:**

- Freepick

**DIAGRAMAÇÃO:**

- Stefano Tavanielli

**REVISÃO:**

- Sarita dos Santos Carvalho

**JOVENS PARTICIPANTES****DO PROJETO PILOTO:**

- Beatriz Nunes da Silva
- Bianca Elena Teixeira Sebastião
- Bruna Sthefany de Godoy
- Bruna Carolina dos Santos Moraes
- Bruno Ramos Brait
- Dayane Aparecida Feliciano Ramos
- Débora Cristina Koga
- Diemerson Barbosa Pinto
- Elaine Regina Batista Nascimento
- Erika Rodrigues Daniel
- Ezequiel Ribeiro de Jesus
- Gabriel Assis de Oliveira
- Gabriela Melo Araújo
- Gabrielle Lopes Gomes
- Giovanna de Souza Cordeiro
- Guilherme Dias Pereira
- Janaína Cristina Assolari
- João Gabriel Almeida de Aragão
- Karolyni Moraes Vidal
- Larissa Helena Simões
- Luiz Gabriel Prudente Souza
- Marcelo Batista da Silva
- Mateus Ribeiro de Araújo
- Miguel Euzébio Araújo
- Nathalia Calhau Ribeiro Lopes
- Pâmela da Silva Camilo
- Raika Aquino Muracami
- Vitória Beatriz Rodrigues dos Santos
- Wagner da Silva Ferreira





## //Índice:

**5>>**Carta de Abertura

**6>>**Sobre a Feac

**7>>**Sobre o Sem Rótulo

**8>>**Sobre o Projeto

**9>>**Pilares

**10>>**Valores

**11>>**Metodologias

**18>>**Para quem foi feito esse  
guia

**19>>**Parcerias e trabalho em  
rede

**20>>**Jovens como potência  
transformadora

**22>>**Programas de  
aprendizagem

**23>>**Como usar esse guia

**24>>**Cronograma

**25>>**Depoimentos

**32>>**Oficinas

**33>>**Como usar as páginas de  
atividades

**34>>**Módulo 1

**57>>**Módulo 2

**78>>**Módulos 3 e 4

**95>>**Anexos

# ATENÇÃO!

Este livro faz referência a diversos links para sites e vídeos na internet. Para facilitar sua vida compilamos todos os links, de forma organizada e clicável em um documento online que você pode acessar com seu celular através deste QR CODE abaixo.



## **COMO ACESSAR ESTE QR CODE COM O CELULAR:**

1. Baixe qualquer aplicativo de leitura de QR CODE;
2. Abra o aplicativo e mire a câmera neste quadrado abaixo;
3. O documento com os links deverá abrir automaticamente em seu celular.

# Olá,

Este material foi elaborado como parte do Projeto “Trampo Social”, uma iniciativa do Programa Juventudes da Fundação FEAC, em parceria com o Sem Rótulo.

É o resultado da sistematização de um percurso no qual reunimos um grupo de 30 jovens, durante 96 horas de oficinas, com o intuito de desenvolver protagonismo, cidadania e oferecer ferramentas para a atuação no campo da educação social, proporcionando experiências de aprendizagem que valorizam a troca, a vivência e a experimentação de ferramentas e conteúdos.

Com esta iniciativa pretendemos que profissionais e organizações da sociedade civil possam ter acesso a um conteúdo prático, com “pílulas” metodológicas, permitindo sua replicação e reedição, para o desenvolvimento de jovens na área social, assim como contribuir para a desconstrução de paradigmas na atuação e manejo com as juventudes.

O Programa Juventudes é uma iniciativa da Fundação FEAC que investe na criação de espaços de participação e aprendizado social, autogeridos por jovens, com o intuito de incentivar a participação social propositiva e engajada com o desenvolvimento humano. Saiba mais em: <https://www.feac.org.br/juventudes/>.

Convidamos você para experimentar uma nova forma de aprender: leve e divertida.

Descubra, construa e incorpore novos comportamentos e novas formas de enxergar o mundo, através de um processo co-criado para e **COM** os jovens.

**Coletivo Sem Rótulo  
e Fundação FEAC**

//

Carta

de

Abertura:

---

5





A Fundação FEAC é uma organização independente, privada, de interesse público, sem vínculos político-partidários, com fins não econômicos, fundada em 1964, em Campinas (SP). Tem como missão a promoção humana, a assistência e o bem-estar social, com prioridade à criança e ao adolescente.

//

Sobre

a

FEAC:

***Investe em iniciativas de assistência e desenvolvimento social, protagonismo juvenil, cidadania ativa, desenvolvimento da primeira infância, educação pública de qualidade e inclusão de pessoas com deficiência.***

6

Os investimentos sociais da Fundação FEAC estão organizados em Programas. Cada programa adota um conjunto específico de estratégias para incentivar e apoiar organizações da sociedade civil, movimentos sociais e grupos populares e de usuários a desenvolverem projetos que tenham incidência na redução da pobreza e demais vulnerabilidades e riscos sociais em Campinas. Presta, de forma gratuita, continuada, permanente e planejada, serviços de assessoramento técnico, administrativo e financeiro para o fortalecimento dos movimentos sociais e das organizações da sociedade civil.

As atividades da Fundação FEAC são financiadas por recursos próprios, gerados pela administração de seu patrimônio, e parcerias institucionais para iniciativas específicas.

[www.feac.org.br](http://www.feac.org.br)



## *Mergulhamos em experiências, nos conectamos a pessoas e acabamos conectados a nós mesmos.*

//

**Sobre**

o

**Sem Rótulo:**

*Sem Rótulo é um pequenino laboratório de experiências criativas, que acredita nas pessoas, no diálogo propositivo e na potência do pensar e agir coletivo como combustível para inovação e solução de problemas.*

*Somos uma mistura de oficina de inovação, espaço de aprendizagens e consultoria. Empenhamo-nos em criar e executar soluções que gerem transformações positivas para empresas e para a sociedade, que contribuam para um mundo mais gentil, empático e colaborativo.*

*No âmbito pessoal, somos dois coquinhos (apelido carinhoso de quem nasce na nossa terrinha, Leme, no interior de São Paulo), que rodaram alguns pedaços do mundão. Bebemos de diversas fontes diferentes, colhemos um bocado de frutos - alguns deliciosos, alguns que amarram a boca mas deixam lições - e resolvemos, pelo menos por enquanto, nos aprumar novamente no que a gente chama de torrão tão querido.*

*Aqui construímos nosso farol, de onde assistimos o mundo de peito aberto e traçamos nossas próximas aventuras.*

*Na bagagem, trazemos experiências de trabalhos na área de comunicação, desenvolvimento humano e facilitação de processos criativos para, juntamente com empresas e instituições, deixar um legado, projeto a projeto, e promover aquilo que acreditamos ser um mundo mais acolhedor e abundante, local e globalmente.*

[www.coletivosemrotulo.com.br](http://www.coletivosemrotulo.com.br)

7



//

Sobre

o

Projeto:

---

8

O projeto piloto Trampo Social é uma estratégia de engajamento e preparação de jovens para atuarem como educadores e transformadores sociais nas comunidades. Um percurso efetuado por intermédio de oficinas que funcionam como instrumento poderoso para a aprendizagem. Diferentemente de um modelo mais convencional e engessado, baseado na transmissão de informações, as oficinas permitem oferecer experiências criativas e significativas, possibilitam a inovação, a troca de experiências, a construção de conhecimentos, o “encontrar sentido” e o vivenciar o que se aprende.

***Uma iniciativa que consiste em um processo de formação para o mercado de trabalho que rompe paradigmas e tira o jovem do lugar comum.***

A capacitação tem um direcionamento para a atuação como educadores sociais, possibilitando qualificação profissional na área social, ampliação de oportunidade de inserção no mundo do trabalho, desenvolvendo capacidade de liderança e cooperação para atuarem como agentes de transformação social.

Um processo construído e validado na prática ao longo de 96 horas de atividade com um grupo piloto de 30 jovens entre 16 e 24 anos. Ao final, as atividades transmitiram um senso de propósito, pertencimento e empoderamento, além de muito conhecimento técnico, social e sobretudo humano aos participantes.

# Para orientar a construção...

...do plano de oficinas é importante utilizar-se de referências, indicamos a leitura dos \*4 Pilares da Educação estabelecidos pela UNESCO buscando trabalhar habilidades socioemocionais e oferecer ferramentas para tirar ideias do papel.

Vale dizer que os primeiros meses de projeto podem ser mais dedicados aos pilares Aprender a Ser e Aprender a Conviver buscando criar um espaço oportuno e fértil para aprendizagem e , em seguida, um holofote mais dedicado ao Conhecer e Fazer. De alguma forma, as atividades sempre permeiam mais do que um pilar mas, é importante construir esse espaço de convívio e aprendizagem.

//

Pilares:

9



## APRENDER A SER:

para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. Com essa finalidade, a educação deve levar em consideração todas as potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se.



## APRENDER A CONVIVER:

desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências – realizar projetos comuns e preparar-se para gerenciar conflitos – no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.



## APRENDER A CONHECER:

combinando uma cultura geral, suficientemente ampla, com a possibilidade de estudar, em profundidade, um número reduzido de assuntos, ou seja: aprender a aprender, para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.



## APRENDER A FAZER:

afim de adquirir não só uma qualificação profissional, mas, de uma maneira mais abrangente, a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe. Além disso, aprender a fazer no âmbito das diversas experiências sociais ou de trabalho, oferecidas aos jovens e adolescentes, seja espontaneamente na sequência do contexto local ou nacional, seja formalmente, graças ao desenvolvimento do ensino alternado com o trabalho.

\* Fonte: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI.

# O que norteia nosso pensar e agir...

...é fundamental para que os espaços de aprendizagem sejam construídos. Indicamos aqui alguns valores altamente recomendados:



Valorizamos a potência do pensar coletivo: as atividades devem ser abertas, dinâmicas e favorecer experimentações e partilha. A ideia de apenas expor informações não condiz com esse modelo. Isso não quer dizer que bases teóricas não sejam contempladas mas a forma de compartilhar é que faz toda a diferença.

//

Valores:



A diversidade de pensamentos e olhares contribui para diálogos mais profundos e experiências mais empáticas. Criar espaços de confiança nos quais os rótulos e julgamentos sejam postos de lado e todo participante tenha espaço para se colocar de forma verdadeira e autêntica é fundamental para o processo criativo.



Aprender é consequência! A proposta é trazer diversão, integração e conteúdo de forma leve e envolvente. Entender as oportunidades de convívio como momentos de aprendizagem e estimular a curiosidade são parte do processo.

10



A experimentação, "colocar a mão na massa", é fundamental. Pra que isso aconteça, é importante também ressignificar o erro. A reflexão do que se faz permite que o erro seja combustível para impulsionar melhorias e buscar novos caminhos. É um momento de aprendizagem ativa.



O conteúdo, uma vez experienciado, passa a ser replicável. Nada é receita de bolo, portanto adaptações ou customizações são sempre recomendáveis. Oferecer referências e toolkit para que o conteúdo possa ampliar repertório dos participantes e ser compartilhado é também uma forma de praticar as aprendizagens.



Buscar caminhos acessíveis, simples no que diz respeito a recursos e investimentos, mas que possuam grande potência de se fazerem inesquecíveis ampliam a possibilidade de que o conteúdo seja compartilhado.

# Metodologias e Conceitos

//

## Metodologias e Conceitos:

---

11

Somos aquilo que vivemos e, a todo momento, recebemos informações e referências que são imensas oportunidades criativas. Trouxemos aqui alguns destaques de métodos, conceitos ou ideias que inspiraram as atividades propostas durante as oficinas. Nada é engessado, da mesma forma como não vemos uma poção mágica, que é perfeita por si só. A adaptação, customização e ideia de que poderá usar apenas o que é aplicável e faz sentido para determinada situação é um caminho mais fluido e dinâmico. Fica a recomendação de que não se limitem, pois há sempre formas distintas; poder beber de diversas fontes amplia as possibilidades de criar, compor ou montar atividades. Por estarmos falando de um processo de aprendizagem, é na relação com os indivíduos e com o grupo que o caminhar vai se formando. Nada é tão definido como um produto de prateleira pronto e acabado. Cada experiência guarda demandas e oportunidades únicas. Perceber o que do seu cardápio e repertório pode ser utilizado em cada situação é um caminho de atenção e cuidado relevante.



# • Andragogia

O termo, usado inicialmente pelo educador alemão Alexander Kapp, apresenta uma proposta que, complementar à pedagogia, que tem um olhar dedicado à criança, traz um olhar dedicado à educação e aprendizagem dos adultos. Serve de inspiração para pensar em atividades que considerem os 6 principais pilares da Andragogia:

//

Metodologias

e Conceitos:

---

12

- 1) **NECESSIDADE DE APLICABILIDADE:** atividades que conversem com as demandas, sonhos e desafios dos participantes;
- 2) **AUTONOMIA:** oferecer espaços para que os próprios participantes assumam o papel de protagonistas na proposição de soluções e até mesmo na co-criação de partes do processo do curso;
- 3) **COMPARTILHAR EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS:** criar oportunidades de diálogo que considerem a bagagem e experiências, exemplos e perspectivas dos participantes;
- 4) **INTERATIVIDADE:** buscar ferramentas que sejam criativas, ferramentas que saiam do modelo comum da "aula expositiva" e proponham alternativas experimentais;
- 5) **SEGURANÇA E RESPEITO:** responsabilização coletiva sobre as regras e valorização de um espaço de convívio de confiança e respeito;
- 6) **REFLEXÃO E FEEDBACK:** oferecer oportunidade de refletir sobre práticas e vivências e avaliar/analisar seu próprio desempenho buscando oportunidades de melhoria.

# • Processos Circulares

Os processos circulares têm sido usados no sistema Judicial em uma abordagem conhecida como Justiça Restaurativa. Esse modelo surgiu no final da década de 60, a partir de um descontentamento com o modelo punitivo usado comumente.

O método inspirou-se em modelos ancestrais de resolução de conflito e promoção da cultura de Paz e, facilitado por profissionais treinados e capacitados, permite a construção de espaços de confiança para diálogos profundos de expressão de emoções, escuta atenta e cuidadosa e o empoderamento dos participantes. Hoje, a proposta extrapola ambientes relacionados ao sistema judicial e é aplicada nos mais diversos espaços como grupos comunitários e escolas.

//

**Metodologias  
e Conceitos:**

---

13

## REFERÊNCIAS:

Livro:

- *Trocando as lentes*, de Howard Zehr. Editora Palas Athena, 2018.
- *Diálogos e práticas restaurativas nas escolas* - Guia Prático para Educadores.  
Elaboração: Dr. Antonio Carlos Ozório Nunes, Promotor de Justiça - Ministério Público do Estado de São Paulo.

Vídeo:

- [O que é justiça restaurativa](#)
- [Quais são as práticas da justiça restaurativa](#)

# • Comunicação Não Violenta - CNV

Comunicação Não Violenta, ou CNV, como é conhecida, foi organizada por Marshall Rosenberg e é baseada nos princípios de não violência de que, em estado natural, somos seres compassivos e a violência não é necessária.

O método é utilizado para que, ao observar a forma como nos comunicamos, sejamos capazes de identificar qual é o fato que motiva nossa conversa, que emoções isso causa, qual necessidade isso gera e formas de fazer um pedido claro partindo do pressuposto que nossas ações são estratégias para atendermos nossas necessidades. Permeia também a ideia de escuta ativa, empatia e visão mais compassiva perante o mundo e os outros.

É uma ferramenta que promove autenticidade na comunicação, amplia a capacidade de compreensão de si próprio e do outro e aprofunda conexões sendo bastante valioso em situações de conflito ou tomada de decisões.

## REFERÊNCIAS:

Site:

- [Instituto Tiê / Carolina Nalon](#)

- [CNV \(original em inglês\)](#)

Livro:

- Comunicação não violenta, Marshall Rosenberg. Editora Summus, 2006.

Podcast:

- [Paizinho vírgula](#)

//

**Metodologias**

**e Conceitos:**

---

**14**

# • Design Thinking - DT

Design Thinking é um processo de pensamento crítico e criativo que coloca o usuário (ou cliente, se preferir) no papel central e permite organizar informações e ideias, tomar decisões, aprimorar situações e adquirir conhecimento.

Foi concebido e formalizado por Rolf Faste, na universidade de Stanford e, mais tarde, popularizado mundialmente pela IDEO, uma das mais importantes consultorias de inovação, fundada por David M. Kelley, também ligado à mesma universidade.

O processo de Design Thinking conta com 6 etapas sequenciais.

//

Metodologias

e Conceitos:

---

15

- 1) **ETAPA DE ALINHAMENTO:** momento em que contratante e contratado definem objetivos, recursos e prazos;
- 2) **ETAPA DE EMPATIA:** momento de imersão e pesquisa dentro do universo do público-alvo a quem o projeto se destina;
- 3) **ETAPA DE DEFINIÇÃO:** após a imersão e a melhor compreensão do público-alvo, nesta etapa deve-se definir uma pergunta-desafio que norteará todo o desenvolvimento das etapas que virão a seguir;
- 4) **ETAPA DE IDEAÇÃO:** momento de explorar as mais amplas possibilidades de solução para o desafio previamente determinado;
- 5) **ETAPA DE PROTOTIPAÇÃO:** momento de selecionar uma (ou algumas) possível solução ao desafio e materializá-la de forma experimental, com a finalidade de testar a solução com uma amostra público-alvo para colher aprendizados;
- 6) **ETAPA DE AVALIAÇÃO:** Momento de averiguar a efetividade da solução testada e decidir se, de fato, é a melhor solução a ser implementada em definitivo.

## REFERÊNCIAS:

- [Design Thinking - SEBRAE](#)

# • Scenius & Genius

Scenius (ou gênio coletivo) é um termo cunhado pelo produtor musical Brian Eno e ecoado por Austin Kleon, no seu livro *Mostre seu trabalho*, para confrontar o mito do gênio solitário (Genius) que sugere que a inovação na arte e na cultura é fruto da mente de apenas algumas pessoas “escolhidas”.

De acordo com Eno, ser uma parte valiosa de um Scenius não é necessariamente sobre ser inteligente ou talentoso, mas sobre o quanto uma pessoa está disposta a contribuir - as ideias que compartilha, a qualidade das conexões que faz e cultiva e as conversas que inicia.

Para que um gênio coletivo floresça, é necessário que existam esses quatro pilares:

//

**Metodologias**

**e Conceitos:**

---

**16**

**1) Antes de mais nada, admiração mútua;**

**2) Em seguida, uma ágil troca de conhecimento dentre todos os participantes, na qual se compartilha, imediata e deliberadamente, todos os aprendizados obtidos a cada nova invenção;**

**3) Depois, muito importante, existe um efeito de sucesso em rede, o que significa que em toda ocasião de sucesso o mérito é compartilhado e celebrado por todos;**

**4) Por último, dentro de um grupo, é cultivada uma tolerância local a novidades, oferecendo uma “zona de decantação” para ideias inusitadas, revolucionárias, malucas ou renegadas para que possam ser melhor analisadas ao invés de levemente interpretadas e imediatamente descartadas.**

## REFERÊNCIAS:

Livro

- *Mostre seu trabalho* - Austin Kleon

Site

- [Daryl Chow](#) (em inglês)

- [Wired](#)

# • Self Design - Observing for Learning

Self Design é um modelo de educação integral desenvolvido nos EUA e Canadá, com aprendizes em outras partes do mundo que oferece a cada aluno a oportunidade de desenvolver seu plano de educação e programa de aprendizagem junto a seus professores mentores.

A proposta é que, por meio das áreas de interesse e projetos de vida dos alunos, o processo de aprendizagem vá permeando aspectos cognitivos, emocionais, de propósito e de saúde física e mental em assuntos ou desafios indicados por ele. Dentre diversas inspirações, uma ferramenta em específico permeou nossas atividades.

O método Observing for learning, ou observar para aprender, consiste em convites constantes ao término de um exercício proposta, projeto ou períodos de atividades, que cada aluno dedique um tempo para observar seu próprio processo de aprendizagem. Nesse processo, com perguntas que convidam à reflexão, a aprendizagem é aprofundada e melhor apropriada.

## REFERÊNCIAS:

Livros de Humberto Maturana:

- *A árvore do conhecimento*, Humberto Maturana. Editora Psy, 1995.
- *Emoções e linguagem na educação e na política*, Humberto Maturana. Editora UFMG, 2002.
- *Amar é Brincar - fundamentos esquecidos do humano*, Humberto Maturana e Gerda V. Zoller. Editora Palas Athena, 2018.

Self Design (em inglês):

- [Instituto Self Design](#)

//

Metodologias

e Conceitos:

---

17

# Para quem foi feito esse material?

Esse material foi pensado em servir como guia para despertar e estimular habilidades importantes para jovens em processo de construção de suas identidades como educadores sociais. É um convite e um apoio inicial para você construir uma nova relação com as juventudes.

//

**Para quem  
foi feito este  
material?**

---

Se você é gestor ou técnico em Organizações da Sociedade Civil e equipamentos públicos que atuam com juventudes, ou mesmo se você se relaciona com jovens em âmbito pessoal ou profissional, este material tem muita coisa útil e foi pensado com muito carinho para você.

O conteúdo aqui abordado busca oferecer possibilidades para dinamizar os mais diversos percursos com jovens, contribuindo para desenvolvimento de sua identidade, percepções de mundo e convivência, ampliar percepções sobre assistência social e entrar em contato com ferramentas de co-criação de dinâmicas, jogos e oficinas.

A proposta é que o material sirva de base para jovens darem os primeiros passos como educadores sociais, desenvolverem repertório inicial de como serem agentes de transformação social.

Aqui você poderá encontrar pitadas de inspirações para construir diálogos e experiências que desenvolvem protagonismo e compartilham ferramentas para que jovens coloquem ideias e sonhos em prática, melhorem sua auto estima e descubram caminhos para construção de interações em grupo que sejam mais empáticas, saudáveis e divertidas.

O material pode ser usado de forma integral ou parcial identificando as atividades que mais se adequam ao seu propósito.

18



# Parcerias e trabalho em rede no piloto

//

## Parcerias e trabalho em rede no piloto:

---

19

Para customizarmos as oficinas conforme fomos conhecendo o grupo, algumas atividades surgiram e contactamos parceiros para a realização das oficinas. Extrapolar aquilo que diz o mapa, percebendo o território conforme ele é percorrido, é uma sensibilidade importante, ainda mais em atividades que trazem vínculo mais intenso com os participantes.

Quando o assunto são seres humanos, provavelmente o trabalho em rede é mais recomendado para dar conta das complexidades e singularidades de cada experiência.

Recomendamos que tenha em sua rede potenciais oportunidades para somar ao trabalho de desenvolvimento com jovens ou qualquer outro trabalho que venha desempenhar.

Conhecer os serviços e redes de saúde, educação e assistência social em seu município e, muitas vezes, até outros setores como habitação, cultura, esporte e lazer, enfim, todas as ofertas públicas e se relacionar com essa rede é muito importante para um trabalho conjunto. Quando surgirem oportunidades, essas redes tornarão o trabalho ainda mais potente.

Da mesma forma, outros atores que possam contribuir com saberes específicos são importantes ativos para complementar qualquer iniciativa social.

### **DURANTE AS ATIVIDADES**

Mapear equipamentos públicos ou projetos que possam oferecer apoio no que diz respeito a cuidados de direitos básicos ou que possam somar às atividades com conteúdo ou formas interessantes de trabalho.

### **APÓS O TÉRMINO DO CURSO**

Encontrar oportunidades de estágio ou emprego, bolsas de estudo, cursos gratuitos e compartilhar com o grupo é uma forma de ser ponte em um mundo onde muitas vezes as oportunidades são escassas. Crie um canal nas redes sociais, lista de e-mail ou até what's app para divulgar essas possibilidades.

# Parcerias e trabalho em rede no piloto

Em nossa experiência desse projeto piloto, registramos aqui alguns agradecimentos a educadores e entusiastas de modelos de aprendizagem fora da caixa:

//

Parcerias  
e trabalho  
em rede  
no piloto:

---

20



## OFICINA DE CNV - COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA

Letícia Angelo Ribeiro Merighi



## OFICINA DE YOGA E MINDFULNESS

Fabiana Bressani Costa



## OFICINA SOBRE MERCADO DE TRABALHO, FORMATAÇÃO DE CURRÍCULOS, POSTURA PROFISSIONAL

Lia Pegorelli de Souza



## ATIVIDADES RELACIONADAS À ASSISTÊNCIA SOCIAL, ÉTICA E O CUIDAR DO CUIDADOR

Anderson Calori Buzzi



## OFICINA DE MUSICALIZAÇÃO

Thiago Vichietini Pereira / Rodnei Vieira / Orivaldo Martins



## OFICINA SOBRE PROGRAMA DE APRENDIZAGEM

Equipe da Guardinha

Fica o convite para buscarmos, em experiências sociais, transformarmos o “paradigma do encaminhar para outros” para o “paradigma de construir juntos”. Esteja próximo de pessoas ou projetos aos quais sua iniciativa pode somar e, ao mesmo tempo, se beneficiar. Cultive essas relações para que o suporte aos indivíduos não se limite à “caixinha” à qual estamos dedicados e as potencialidades de apoio se ampliem. E lembre-se: cada indivíduo é um. Encontrar possibilidades singulares demanda tempo e atenção, mas é uma forma mais adequada - se não a única - de o fazer.

# Jovem como potência transformadora

*“Nunca se vence uma guerra, lutando sozinho.  
Você sabe que a gente precisa entrar em contato,  
Com toda essa força contida que vive guardada.”*

*(Raul Seixas)*

//

Jovem como  
potência  
transformadora

---

21

A Educação Social constitui um campo de luta dentro do Sistema de Garantia de Direitos, o qual propõe uma mudança na maneira de olhar para as pessoas que são atendidas, em especial para os jovens. E para além das dificuldades, para além do que falta às pessoas, o foco do Educador Social está em perceber, identificar e nomear, em conjunto com os indivíduos e grupos com os quais atua, quais são seus potenciais, criar espaços, conectar e criar redes, ações e processos para que desabrochem, se desenvolvam, sejam percebidos socialmente e tenham suas vozes amplificadas. Que seus sonhos e desejos tenham terreno fértil para brotar e se desenvolver.

Assim, potencial é uma palavra fundamental para o pensamento e práticas dos educadores sociais. Potência, palavra com origem no latim “potens”, traduzida para o português quer dizer: “aquela/aquele que pode”. E não há melhor definição para as juventudes do que aqueles e aquelas que podem! Juventude é, em síntese, poder! Prova disto é que, de todas as formas, a sociedade está estruturada para negar a existência e o desenvolvimento deste poder, pois é nele que se encontram todas as forças e possibilidades de imaginação, criação, desconstrução, inovação e transformação desta mesma sociedade. Assim, estruturalmente não se oferecem condições materiais, simbólicas e afetivas que favoreçam o desenvolvimento do potencial dos jovens.

O caminhar com as juventudes exige sensibilidade com a aparente insensibilidade, constância quando a inconstância resiste, positividade quando o negativo é o lema. Afinal, para aqueles a quem tudo é negado e a perseguição, a criminalização e o extermínio estão no menu do dia a dia, leva-se tempo para acreditar em si mesmo, reconhecer que se tem poder.

Projetos como o Trampo Social são importantes espaços de acolhimento, formação, reconhecimento e propulsão dos potenciais juvenis. Mas, projetos têm começo meio e fim, logo é preciso trabalhar para que um conjunto de ações tão belo como este siga vivo e se multiplique enquanto processo continuado.

Parabéns a todos e todas!

Mãos a obra!

**Leonardo Lopes Ferreira**

Educador Social & Pedagogo – CPTI

# Programa de Aprendizagem

**Benefícios para jovens, para as empresas e para a sociedade.**

*O jovem tem direito à profissionalização, ao trabalho e à renda, exercido em condição de liberdade, equidade e segurança, adequadamente remunerado e com proteção social.*

**(Artº14/Estatuto da juventude e do adolescente, 2013)**

A missão do Programa de Aprendizagem Profissional é inserir o jovem no mundo do trabalho, com objetivos determinados de produzir condições educacionais, sociais e financeiras que possam oportunizar melhorias qualitativas em sua vida. O programa prevê a execução de atividades teóricas e práticas, sob orientação de entidade qualificada em formação técnico-profissional metódica.

Programa de Aprendizagem Profissional é amparado pela Lei nº 10.097, datada de 19 de dezembro de 2000. De acordo com a lei, os estabelecimentos de qualquer natureza, que tenham pelo menos 07 (sete) empregados, de acordo com o artigo 429 da CLT, devem contratar aprendizes com cota fixada entre 5%, no mínimo, e 15% no máximo, calculada sobre o total de empregados cujas funções demandem formação profissional.

No entanto, jovem aprendiz é muito mais que o cumprimento de uma Lei.

Muitos jovens que desenvolvem atividades como aprendizes ganham uma nova perspectiva de vida com a oportunidade de aprender uma profissão e se desenvolver em uma empresa, sendo, muitas vezes, tirados de situação de exploração do trabalho infantil, tendo a empresa um grande ganho com a retenção de talentos e o resgate da motivação e da perspectiva para a construção de um futuro melhor. A profissionalização do adolescente/jovem é uma etapa do seu processo educativo (ECA, art. 62), portanto a razão de ser do trabalho é a formação, não a produção.

As empresas passam também a desempenhar o papel de orientador dos jovens que estão construindo seus projetos de vida, e de agente transformador, fomentando a formação profissional e cidadã de jovens autônomos, que saibam fazer novas leituras de mundo, tomar decisões e intervir de forma positiva na sociedade.

A Aprendizagem é pautada em:

- Vivenciar experiências que contribuam para a construção de projetos individuais e coletivos, o desenvolvimento da autoestima, a autonomia e a sustentabilidade;
- Vivenciar experiências para se relacionar e conviver em grupo, administrar conflitos por meio do diálogo, compartilhando outros modos de pensar, agir e atuar;
- Vivenciar experiências que possibilitem lidar de forma construtiva com potencialidades e limites, sempre viabilizando a aprendizagem como conhecimento dos fatos, integrando o adolescente à sociedade.

O jovem aprendiz de hoje será o profissional de amanhã!

**Texto produzido com colaboração de Amanda Pedrini (AEDHA - Guardinha) e Margareth G. Pinto (ESPRO).**

//

**Programa  
de  
Aprendizagem**

---

22

# Como usar esse guia

A proposta desse material é servir como fonte de inspiração de atividades que podem ser realizadas como um programa de doze encontros (como foi nossa experiência) ou aproveitar os temas e atividades aqui compartilhados para inspirar, incrementar ou adaptar a programas e atividades que você já realiza.

Além de uma introdução sobre os temas, indicamos aqui o passo a passo sobre como replicar as atividades. Lembre-se muito e sempre de ouvir e sentir as pessoas com as quais você trabalha, pois a sensibilidade de adequar os materiais e as atividades faz toda a diferença.

Estamos falando de um processo vivo, que considera os participantes como parte fundamental do processo de troca e aprendizagem e, por esse motivo, considerar as peculiaridades de cada momento e das pessoas envolvidas é o ingrediente mais importante do processo.

Começamos por sugerir um cronograma. Ele foi pensado em inicialmente ofertar atividades de autoconhecimento e convivência seguido de conhecimentos introdutórios sobre direitos humanos, aprendizagem e assistência social para, nos últimos módulos, iniciar um desafio para que participantes pudessem colocar os aprendizados em prática e tirar ideias de impacto do papel. As etapas iniciais são importantes para estabelecer o espaço de confiança e convívio que potencializa o pensar e agir criativo dos módulos finais.

Apresentamos a seguir o cronograma utilizado e reforçamos que qualquer mapa não é igual ao território. Ele é uma representação, mas nada como caminhar com seus próprios pés. Utilize as referências, mas sempre, sempre, valorize o caminhar. Se, no meio do caminho, ajustar rotas seja necessário, ajuste! Se o grupo indicar interesses e necessidades específicas, é importante que esteja disposto a flexibilizar as possibilidades para atender aquilo que se apresenta necessário.



//

Como usar  
este guia:

---

23

# Cronograma Geral

## MÓDULO 1: \_

### 01 - PROPOSITAMENTE

// Boas Vindas  
// Apresentação - uma pergunta para um bom papo  
// Expectativas  
// Co-criar combinados  
// O que significa trabalho?  
// O futuro do Trabalho  
// Nuvem de talentos  
// Sonhe Grande - a importância dos sonhos

### 02 - MUNDO PRA TODO MUNDO

// Diversidade - sem rótulos  
// Direitos Humanos  
// Diário de Amanhã  
// Julgamentos e Bagagens - pedra no caminho  
// Check in e Check out

### 03 - CNV

// Comunicação não violenta

## MÓDULO 2: \_

### 04 - SINTO, LOGO EXISTO.

// Peixe Fedorento (dinâmica de check in)  
// Corrida de ideias  
// Roda do borogodó  
// Aprender: o que as emoções tem haver com isso?  
// Tinder intelectual  
// Reinvenção do erro  
// O papel do facilitador X palestrante  
// Folha da Vida

### 05 - O EDUCADOR SOCIAL E O MUNDO

// O que faz um bom educador social?  
// Qual o ambiente e rede de apoio que potencializam essa ação?  
// Entendendo o Ecossistema da Assistência Social (Lei Orgânica da Assistência Social, SUAS, CFV) - Jogo do Assis  
// Dinâmica do Miguel - como lidar com informações confidenciais  
// Cuidar do cuidador - processo circular do cuidar

### 06 - O PÁLIDO PONTO AZUL

// Resiliência  
// Cidadania e propósito  
// O ser humano é um ser coletivo: a importância da conexão  
// Cooperação: a potência do coletivo  
// Musicalização como ferramenta de desenvolvimento

//

Cronograma

Geral:

24

# Cronograma Geral

## MÓDULO 3: \_

//

Cronograma

Geral:

25

### 07 - DESIGN PARA SERES HUMANOS

//Desafio: desenvolver uma atividade transformadora de forma criativa e autêntica - Human Centered Design  
//Início do processo de design: sonhos, desafios  
//Compartilhar sonhos desafios - montar grupos : 10 grupos (até 3)  
//Planejar a pesquisa: usuários, inspirações

### 08 - INSIGHTS, DEFININDO O DESAFIO E IDEACÃO

//Boas vindas e resgate energia  
//Inspiração : Boas práticas: recomendações de um educador social  
//Insights: como organizar as aprendizagens e torná-las visuais  
//Definição do Desafio: Como nós poderemos ..  
//Ideação e escolha

### 09 - PROTOTIPAÇÃO

//protótipo da atividade  
//plano de ação  
//recursos  
//apresentação para o grupo  
//feedbacks do grupo  
//ajustes

## MÓDULO 4: \_

### 10 - MÃO NA MASSA

//colocando a atividade em prática

### 11 - APRENDIZAGENS

//debriefing: desafios e conquistas  
//evoluir ideias  
//projeto final - consolidar ideias  
// Exercícios - anúncio; cv

### 12 - É FESTA, É FESTÃO!

//Certificado  
//Celebração

# DEPOIMENTOS



# DEPOIMENTOS

Durante as 96 horas de atividades, buscando acolher as individualidades, cada participante teve uma experiência singular e, para ter uma percepção dos impactos do projeto na vida de cada um deles, coletamos alguns depoimentos no último dia de atividade com as seguintes perguntas:

- 1-) Como você se sentia, profissionalmente, antes do projeto?
- 2-) Depois de 12 encontros, como você se sente?
- 3-) O que você leva dessa experiência para sua vida?

Compartilhamos aqui o olhar de cada jovem sobre esses impactos como uma forma de honrá-los e, também, agradecê-los, pelo tempo dedicado e entrega durante as oficinas!



**BIANCA**

**ANTES:** Introversa, leiga em assuntos sociais./  
**DEPOIS:** Minha solidariedade com as pessoas./  
**PARA VIDA:** Ter mais consciência social.



**BRUNA**

**ANTES:** Meio confusa em relação ao curso e em que área atuar./**DEPOIS:** Aprendi sobre ser educador. Saber ouvir, falar, entender e ter empatia sobre tudo./**PARA VIDA:** Aprendi a ouvir antes de julgar, empatia pelas pessoas e resiliência.



**BRUNO**

**ANTES:** Incerto do que eu poderia fazer, ou aonde eu poderia trabalhar. Era tudo um pouco nebuloso./  
**DEPOIS:** Aumentei minha bagagem profissional e minha visão de mundo mudou: como me relaciono com as pessoas, meus argumentos e objetivos futuros ficaram mais claros./  
**PARA VIDA:** Essa experiência maravilhosa que fez com que eu me apaixonasse mais por essa área de atuação.



## DAYANE

**ANTES:** Profissionalmente me sentia inútil, desmotivada e frustrada./**DEPOIS:** Nesses 12 encontros, tudo mudou pois consigo enxergar a vida de uma forma melhor. Vejo que por trás de toda batalha tem uma grande aprendizagem.  
**/PARA VIDA:** Trouxe uma grande experiência pois aprendi a não rotular, nem julgar. Muita aprendizagem profissional e a ser mais resiliente a cada dia.



## DÉBORA

**ANTES:** Com sede/interesse de agregar ideias e conhecimentos./**DEPOIS:** Sinto que passei por atualizações da área com o direcionamento geral voltado para o profissional./**PARA VIDA:** A contribuição na minha área profissional por ajudar a agregar no meu conhecimento, no leque de diversidades, a importância de conhecer pessoas que têm conhecimento em comum.



## DIEMERSON

**ANTES:** Me senti inspirado a fazer algo que gostasse./**DEPOIS:** Meu jeito de entender e agir com as pessoas e comigo mesmo./**PARA VIDA:** Contribui muito com o meu olhar sobre as coisas.



## ELAINE

**ANTES:** Meio confusa./**DEPOIS:** O modo de enxergar as pessoas. Entendê-las./**PARA VIDA:** Me ajudou muito. Acho que conhecimento.



## ÉRIKA

**ANTES:** Antes do curso, sentia-me despreparada, desmotivada e incapaz./**DEPOIS:** Eu me sinto bem agora. Me sinto mais preparada e, antes, a timidez que tinha não tenho mais./**PARA VIDA:** Contribuiu para que eu confiasse mais em mim e ver que sou capaz de diversas coisas.



## EZEQUIEL

**ANTES:** Entrei pensando em melhorar a forma como lido com as pessoas e aplicar o que aprendi.  
**/DEPOIS:** Aprendi a lidar com as pessoas, a saber que todos têm uma capacidade de aprender e fazer. Todo mundo é capaz./**PARA VIDA:** Saber conversar com as pessoas, praticar aulas e ter paciência. Agora sei exercer atividades para um grupo de pessoas.



## GABRIELA

**ANTES:** Me via perdida profissionalmente./**DEPOIS:** Mudou a minha forma de pensar e me comunicar./  
**PARA VIDA:** Trouxe um novo olhar sobre a forma com que via as pessoas e falava com elas.



## GABRIELLE

**ANTES:** Me sentia incapaz de dar um ensinamento para alguém./**DEPOIS:** Mudou meu modo de pensar e agir e me tornou mais capaz de ajudar o próximo./**PARA VIDA:** Aprendizado e muita alegria por ter pessoas maravilhosas como vocês na minha vida, pessoas com as quais posso contar sempre.



## GIOVANNA

**ANTES:** Me sentia um pouco despreparada e com algumas incertezas que não sabia direito identificar. Acredito que bastante insegura em relação a esse meio./**DEPOIS:** Sinto que agora consigo pensar nas coisas com mais clareza, entender que existem momentos confusos e que está tudo bem. No geral, saio com mais autoconhecimento./**PARA VIDA:** Uma das maiores contribuições foi a capacidade de segurança, da familiarização com lugares diferentes e, conseqüentemente, o aumento da minha autoconfiança.



## GUILHERME

**ANTES:** Me sentia despreparado e incapacitado./  
**DEPOIS:** Aprendi muita coisa e ganhei confiança. Sinto-me mais preparado emocionalmente./  
**PARA VIDA:** Resiliência, altruísmo e muito conhecimento. Confiança nas minhas habilidades e talentos.



## JANAÍNA

**ANTES:** Desmotivada./**DEPOIS:** Curso deu-me um gás para continuar. Deu-me motivação./  
**PARA VIDA:** Troca de conhecimentos.



## JOÃO

**DURANTE:** Com a ajuda do Trampo Social, por meio do diálogo não violento e da troca de experiências, foi possível desmistificar certos medos e acender o pavio da ansiedade pela independência financeira e pela vontade de fazer a diferença no mundo./  
**PARA A VIDA:** hoje em dia tenho capacidade de conversar com pessoas de diferentes pontos de vista sem que haja o embate ideológico, mantendo sempre o respeito.



## KAROLYNI

**ANTES:** Desmotivada e insegura./**DEPOIS:** O modo de ver e compreender as pessoas sem julgá-las. E minha timidez ficou mais leve./**PARA VIDA:** A confiar mais em mim e me trouxe experiências, conhecimentos e aprendizagens para minha vida.



## LARISSA

**ANTES:** Perdida, sem ter certeza das minhas escolhas./**DEPOIS:** Passei a ter certeza das minhas escolhas em estar na área social e motivada a ajudar o próximo./**PARA VIDA:** Além da formação, os vínculos, as experiências muito ricas.



## LUIZ

**ANTES:** Limitado./**DEPOIS:** Tenho uma visão mais ampla do mercado e das relações. Mais realista./**PARA VIDA:** Mais gentileza, sabedoria e ginga.



## MARCELO

**ANTES:** Meio confuso e despreparado./**DEPOIS:** Meu modo de pensar e agir./**PARA VIDA:** contribuiu para meu modo de agir em diversas situações.



## MATEUS

**ANTES:** Despreparado, com medo do que viria com a nova profissão./**DEPOIS:** Aprendi a não rotular, me comunicar e proceder em certas situações difíceis, coisas indispensáveis para minha profissão./**PARA VIDA:** Me tornei mais comunicativo e inclusivo.



## MIGUEL

**ANTES:** Eu me sentia menos organizado./**DEPOIS:** Hoje aprendi a confiar mais no momento e no processo./**PARA VIDA:** Julgar menos e ouvir mais. Confiar mais no agora.



## NATHALIA

**ANTES:** Insegura./**DEPOIS:** Confiança.  
**/PARA VIDA:** Foco em meu sonho!



## PAMELA

**PRA VIDA EU LEVO:** as mudanças no meu modo de agir e reagir a certas situações. Percebi que o mundo deve ser tratado com mais respeito e mais amor.



## VITÓRIA

**ANTES:** Incapaz, insuficiente./**DEPOIS:** O amor próprio, as inseguranças./**PARA VIDA:** Mudei meu ponto de vista sobre muita coisa e consegui lidar com alguns sentimentos.



## WAGNER

**ANTES:** Eu me sentia em uma zona de conforto./  
**DEPOIS:** Minha percepção da vida./**PARA VIDA:**  
Contribuiu no meu desenvolvimento em ouvir,  
trocar, dividir.

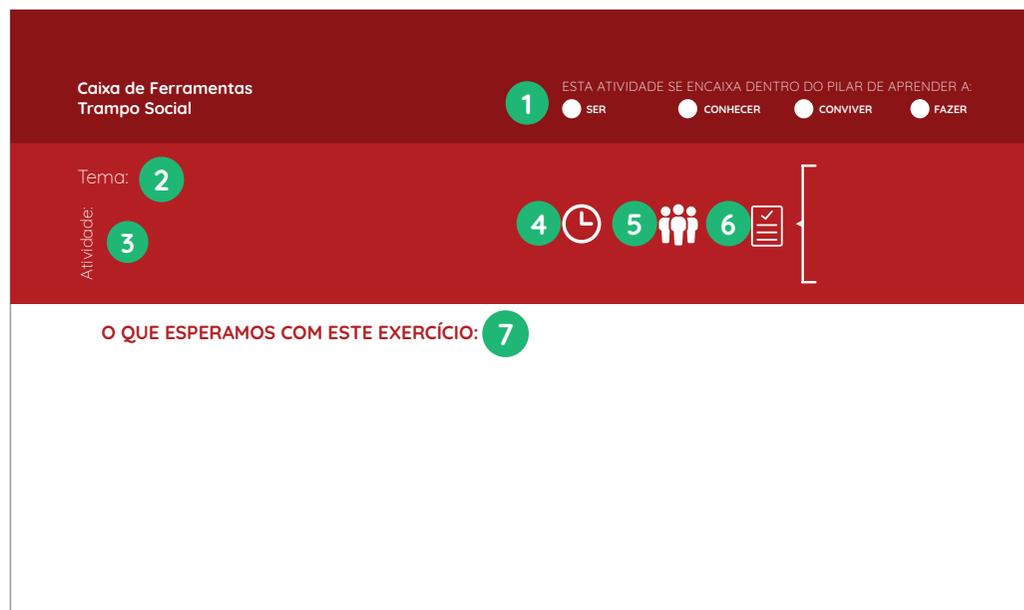


# OFICINAS



# Como usar as páginas de atividade

MODELO DA PÁGINA DE ATIVIDADE →



Caixa de Ferramentas  
Trampo Social

ESTA ATIVIDADE SE ENCAIXA DENTRO DO PILAR DE APRENDER A:

1 ● SER ● CONHECER ● CONVIVER ● FAZER

Tema: 2

Atividade: 3

4 ⌚ 5 👤 6 📄

O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO: 7

- 1 Indicamos em cada folha de atividade em qual dos pilares da educação entendemos que essa atividade mais se aplica. No entanto, sabemos que é difícil classificar em caixinhas exclusivas. Dois, três ou até mesmo os quatro pilares podem permear uma única atividade. Evidenciamos aquele em que mais colocamos luz e isso também é algo que você pode adaptar.
- 2 Tema: Aqui estará o tema geral da oficina. Uma forma de sintetizar o que será abordado e facilitar sua busca.
- 3 É onde sugerimos o nome de cada atividade.
- 4 O tempo total da atividade pode variar dependendo do número de pessoas participantes. É uma estimativa também para um primeiro olhar das possibilidades que você poderá executar. Pense sempre que os tempos podem ser ajustados e você pode achar formas de fazer as atividades de forma mais breve, quando não houver tempo suficiente, como pode também propor outras atividades pra aprofundar as reflexões, incluir outras atividades, quando houver tempo para isso.
- 5 Sugerimos o número de participantes por atividade. Geralmente em grupo, 30-35 pessoas é um número razoável para um facilitador. Com mais facilitadores o número pode aumentar para oferecer proximidade e uma qualidade de presença entre facilitador e participantes.
- 6 Listamos os recursos utilizados na atividade. Dê seu toque especial às atividades e adapte os recursos, se houver necessidade.
- 7 Esse espaço é dedicado a uma introdução da atividade e para compartilhar o que motiva a sua construção; deve-se expor uma ideia do que é esperado oferecer aos participantes. Por serem pílulas de inspiração, aproprie-se do que sentir necessidade, pesquise sobre o assunto para fornecer ainda mais repertório sobre as atividades que for facilitar.



# MÓDULO 1



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Boas Vindas / Integração

Atividade: **Uma pergunta para  
um bom papo**



1h10



5 - 40



- Folha de atividade ([anexo 1](#))
- Canetas e/ou canetinhas

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Ao iniciar o percurso de atividades, é importante dar as boas vindas já indicando como serão os demais encontros. Começar com o ambiente preferencialmente em círculo indicará um formato propício para o diálogo. Conhecer cada participante de forma leve e descontraída também contribui para criar um clima de convívio. A proposta dessa atividade é promover um espaço de reflexão individual de fatos curiosos ou interessantes sobre cada participante e, em um segundo momento, utilizar esse material para que se conheçam e tenham gatilhos para puxar conversas futuras.



### PASSO 1:



Comece dando boas vindas aos participantes e contando brevemente quem é você (e demais facilitadores, quando houver). É importante, se estiver representando uma instituição ou projeto, contar um pouquinho também do motivo de estarem ali.

### PASSO 2:



Explique - com suas próprias palavras - que para nos conhecermos faremos uma breve atividade.

Entregue uma folha ([anexo 1](#)) para cada participante. Explique que farão uma reflexão individual para colocar na linha do tempo da folha que receberam os acontecimentos incríveis e desafiadores que já viveram.

### PASSO 3:



#### 5 MINUTOS

Indique na linha do tempo os acontecimentos incríveis na parte superior da linha e os desafiadores na parte de baixo da linha. A ideia não é escrever muito, mas anotar na linha palavras ou pequenas frases que descrevam esses momentos significativos. Estimule que olhem para aquilo que é relevante e significativo na história de cada um.

### PASSO 4:



#### 5 MINUTOS

Depois de mapear os principais acontecimentos de suas vidas, os participantes são convidados a escrever, na folha que receberam, a seguinte tarefa: "escreva uma pergunta que o faria contar algo interessante sobre você".

### PASSO 5:



#### 60 MINUTOS

Em roda, cada participante dirá, então, seu nome e idade e compartilhará a pergunta que faria contar algo interessante sobre si. O convite aqui não é para que respondam a pergunta, mas deixem essa possibilidade para que os recém-chegados participantes fiquem curiosos e se aproximem uns dos outros nos intervalos ou momentos de troca. Caso o grupo já se conheça, inclua um "algo interessante e que pouca gente sabe sobre você".

### EXTRAS

- Inclua na apresentação outras informações que podem ser relevantes (profissão, o que o motiva a estar aqui, de qual escola veio), enfim, entenda qual informação pode ser relevante; cuide, porém, para não ficar muito extenso. Importante que seja jogo rápido.
- Variações deste exercício podem incluir, por exemplo: conte duas mentiras e uma verdade sobre você / uma curiosidade pouco conhecida sobre você.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Boas Vindas / Integração

Atividade:

# Expectativas



30 min



5 - 40



- Post its
- Canetas / canetinhas;

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Geralmente é feita após as apresentações ou junto a elas, a proposta de entender as expectativas é ouvir os participantes e seus desejos.

Compreender as expectativas é um bom termômetro de cada grupo e ajuda a vislumbrar possíveis caminhos pelos quais podemos caminhar com as atividades. Nem todas as expectativas necessariamente serão contempladas, mas é importante saber o que há por trás das motivações de cada um e, caso sejam expectativas muito distintas, é um importante momento para também alinhá-las.



### PASSO 1:



*Com suas próprias palavras, compartilhe a importância de ouvir as pessoas que estão ao nosso entorno e entender o que as motiva a participar de um processo como esse.*

### PASSO 2:



**5 MINUTOS**

*Distribua um post it por participante. A proposta é que cada um possa refletir sobre "o que esperam dos curso" - o que gostariam de aprender ou desenvolver. Essa informação deve ser anotada de forma resumida (com poucas palavras ou uma frase que caiba no post it).*

### PASSO 3:



**20 MINUTOS**

*Cada participante deverá se levantar e dizer sua expectativa em relação ao curso. Sugerimos que o facilitador ou dois participantes voluntários organizem os post its por semelhança. Quando alguém disser algo que outra pessoa já tenha dito, ou algo semelhante, os post its podem estar próximos para uma visão geral daquilo que se repete ou se complementa.*

### PASSO 4:



**5 MINUTOS**

*É interessante que você, facilitador, ao término da participação dos alunos, olhe para as expectativas postas, organize, caso haja algo que ainda pode ser agrupado, e conclua a atividade alinhando quais expectativas serão contempladas, quais são interessantes e poderão ser consideradas e quais aquelas que não cabem no programa.*



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Boas Vindas / Integração

Atividade: **Combinados - Um ambiente de aprendizagem precisa ter...**



1h30



5 - 40



- Canetas/ canetinhas
- Folha de atividade ([anexo\\_2](#))
- Post its
- Folhas de Flip Chart ou cartolina

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Nossa sugestão, após as apresentações e escuta das expectativas, é que o grupo co-crie as regras de convivência às quais irão se comprometer. A proposta é compartilhar com todos a responsabilidade pela manutenção de um ambiente saudável, seguro e divertido para a aprendizagem e convívio.



### PASSO 1:



Introduza a próxima atividade compartilhando a importância de combinarmos quais comportamentos/attitudes gostaríamos de ter presentes para que as atividades favoreçam ou até potencializem a aprendizagem e mantenham um ambiente saudável, divertido. Para essa atividade, montamos uma folha com espaços para Post its. Se você tiver esse recurso, já vale preparar as folhas colando os Post its nos 3 espaços reservados a eles.

### PASSO 3:



10 - 15 MINUTOS

Em grupos de 5 participantes, devem levar seus post its e compartilhar com os demais participantes o que escreveram para cada item. Em seguida, o grupo deve organizar seus pensamentos em relação ao comportamento que esperam dos facilitadores, dos colegas e quais comportamentos se comprometem em relação ao grupo. Peça que coloquem em uma folha de Flip Chart ou outra forma que fique visível para os demais participantes.

### EXTRAS

- Estimule os participantes para que falem sempre na afirmativa o que é bacana fazer ao invés de vários "nãos".
- Abra espaço para, depois de todas as apresentações, ouvir caso alguém queira incluir algo mais.
- Imprima ou faça um manifesto visual desses combinados para estar presente em todas as atividades do grupo. Outra alternativa é avançar com a criação artística de um cartaz e cada grupo escolher alguns itens do combinado para criá-lo.

### PASSO 2:



20 - 30 MINUTOS

Distribua para cada participante a folha de atividade ([anexo 2](#)). Individualmente são convidados a refletir sobre o que esperar (em termos de comportamento e attitudes) dos facilitadores, dos colegas e o que cada um se compromete a oferecer ao grupo. Depois de completar a folha de atividade, deverão escrever as "respostas" no post it.

1. Para você aprender e não esquecer os facilitadores precisam ser. \_\_\_\_\_
2. Para um colega virar amigo, ele precisa \_\_\_\_\_
3. Para que o curso seja \_\_\_\_\_ eu me comprometo a \_\_\_\_\_

### PASSO 4:



35 - 40 MINUTOS

Cada grupo apresenta suas conclusões sobre os comportamentos saudáveis esperados. Ao final, vale um fechamento agradecendo a contribuição de todos e, se possível, dizer que um resumo desses combinados estará disponível na sala para sempre ser lembrado.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Mercado de Trabalho

Atividade:

# O que significa trabalho?



60 min



5 - 40



- Post its
- Conteúdo de apoio: Evolução do trabalho ao longo da História [\(anexo 3\)](#)

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

A proposta que motivou o desenvolvimento do projeto é também estimular a empregabilidade dos participantes. Para isso, entender as novas demandas de mercado e o que se espera dos atuais e futuros profissionais é um convite para olhar para as complexidades, desafios e também oportunidades que surgem em um mundo com rápidas mudanças.

Vivemos o início de uma nova era, de alta complexidade, também conhecida como Indústria 4.0. É o tempo da inteligência artificial, da nanotecnologia e da internet das coisas.

Para compreender o mercado de trabalho atual com as respectivas e gigantescas mudanças que vêm impactando fortemente a necessidade de preparação e atualização dos trabalhadores, torna-se imprescindível entender as evoluções neste cenário ao longo da história.



### PASSO 1:



#### 25 MINUTOS

Compartilhar a importância de perceber as mudanças rápidas e abrangentes que acontecem no mundo em todas as áreas de nossas vidas, inclusive no trabalho. Para contextualizar as mudanças, sugerimos uma jornada ao longo da evolução das formas de relação de trabalho. Para isso, compartilhamos no [Anexo 3](#) alguns pontos marcantes da história passando por relações da escravidão, Revolução Industrial e a Indústria 4.0 - tempo que vivemos hoje; outros modelos podem surgir e esse conteúdo vai demandar atualizações. Até lá, sugerimos que monte uma apresentação ou roda de conversa para falar sobre os marcos de mudanças históricas (relacionadas ao trabalho) colocando luz, principalmente, no que diz respeito ao que era valorizado em termos de características do trabalhador, qual era a forma de trabalho de determinado período e o significado do trabalho em termos culturais. Você pode apresentar essas informações ou o que sempre recomendamos: ouvir o que o grupo tem a dizer sobre cada período.



#### 10 MINUTOS

Ao chegar na Indústria 4.0, recomendamos na lista de "Extras" alguns vídeos sobre novos modelos de negócio que vale exibir - se tiver recurso para isso - para ampliar a visão sobre como a tecnologia tem impactado as relações de trabalho e consumo. Após exibir os vídeos, abrir para a roda de conversa sobre o que marcou, surpresas ou observações que tenham sobre o vídeo. Caso não tenha o recurso, recomendamos que veja os vídeos e compartilhe o que viu com o grupo por meio de ilustrações, pontos marcantes ou outra alternativa que entenda ser viável.

- Conheça a indústria 4.0 [1m30s]
- Amazon Go [2 min]

### PASSO 3:



#### 5 MINUTOS

Depois de apresentar a evolução do trabalho, a proposta da atividade é entender a percepção do que é trabalho para cada participante presente. Para conduzir essa atividade, basta pedir que reflitam individualmente sobre "qual é o significado de trabalho para você?" e pedir que escrevam em um post it ou folha de papel comum.



#### 20 MINUTOS

Ao término da reflexão individual, a ideia é que compartilhem o que o trabalho significa. Tente organizar os post its (ou escreva em uma folha de Flip Chart/Lousa), agrupando o significado (se possível), dentro das seguintes hierarquias de necessidades e aproveite para falar um pouquinho sobre a Pirâmide de Maslow e como vamos mudando as necessidades conforme outras são atendidas.

- Necessidades Fisiológicas;
- Necessidades de Segurança;
- Necessidades Sociais;
- Necessidades de Autoestima;
- Necessidades de Realização pessoal.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Mercado de Trabalho

Atividade:

# O Futuro do Trabalho



60 min



5 - 40



- Conteúdo de apoio: Mundo V.U.C.A ([anexo 4](#));
- Conteúdo de apoio: [Relatório Mckinsey 2017](#) ([anexo 3](#));
- Habilidades do futuro - ([anexo 6](#))
- Consultar referências de recomendações Extra;
- Post its.

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Esse tempo de mudanças constantes ganhou até nome: Mundo V.U.C.A, um acrônimo que significa um mundo volátil, incerto (do inglês *uncertain*), complexo e ambíguo. E como é que tudo isso impacta nas tendências e características de comportamento e conhecimento do trabalho? E ainda, quais são as habilidades que o mercado prevê que serão necessárias para profissionais atuantes? Por meio de um papo mais expositivo, essa atividade visa compartilhar dados e informações sobre o que hoje é visto como tendência no mundo... mas é claro que nesse mundo complexo, ambíguo, incerto e volátil, o que se espera pode ser transformado em um período curto de tempo. Mas, bóra lá refletir sobre esse momento?





### PASSO 1:

15 MINUTOS

Apresentar o conceito de mundo V.U.C.A - sugerimos a exibição do vídeo indicado como referência que contextualiza de forma visual quais as características que reforçam esse conceito. Após o vídeo, abrir uma roda de conversa sobre pontos que marcaram os participantes. Além disso, vale perguntar se notam essas mudanças no dia a dia e pedir que citem exemplos. Se necessário, leve uma definição do que cada uma das palavras significam.



### PASSO 2:

15 MINUTOS

Para ilustrar o impacto no mundo do trabalho, indicamos nas recomendações Extra, o vídeo exibido na Globo News: [Profissões do futuro: a reinvenção do mercado de trabalho](#). Se houver a possibilidade deste recurso, sugerimos compartilhar o vídeo e abrir uma breve roda de conversa. Caso contrário, vale assistir particularmente e compartilhar dele durante sua fala. Sempre que houver exibição, após passar o vídeo, abra um breve espaço, de 5 a 10 minutos, para que participantes compartilhem suas percepções.



### PASSO 3:

10 MINUTOS

O [Relatório da Mckinsey 2017](#) apresentou um estudo que aborda reflexões sobre o impacto em empregos, habilidades e salários. A reflexão sobre os empregos que serão criados e eliminados - de acordo com o estudo - em diferentes cenários até 2030 é bastante interessante. Se entender que essa reflexão pode agregar, sugerimos que selecione dentro do estudo as informações que fazem sentido compartilhar de forma leve e resumida. Compartilhamos no [anexo 5](#) algumas das informações que podem ser relevantes, mas recomendamos um olhar para o material como um todo e que o facilitador se aproprie daquilo que mais sentido fizer para o grupo com que está trabalhando.



### PASSO 4:

20 MINUTOS

Peça que os participantes indiquem quais as 3 habilidades eles imaginam que são necessárias nesse mundo dinâmico e com as transformações no mercado de trabalho. Peça para que reflitam individualmente, escrevam cada habilidade em um post it e compartilhem em voz alta com o grupo. À medida que compartilharem, o facilitador deve ir agrupando as habilidades semelhantes e organizando em grandes grupos (caso haja afinidade entre as ideias). Em seguida, apresente as 10 principais habilidades do futuro, de acordo com o Relatório do Fórum Econômico Mundial [\(anexo 6\)](#). Para aprofundar essa reflexão, é possível elencar quais grupos entendem quais habilidades são prioritárias ou, até mesmo, para quais delas se sentem despreparados e gostariam de melhor se desenvolver.

### EXTRAS

- [Mundo V.U.C.A](#) [5 minutos]
- [O Relatório da Mckinsey 2017](#)
- [Profissões do futuro: a reinvenção do mercado de trabalho](#) [3 min]



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Talentos

Atividade:

# Nuvem de Talentos



120 min



10 - 40



- Canetas, lápis;
- Folha de atividade "Nuvem de talentos"; [anexo 7](#)
- Folha de atividade "Molho especial"; [anexo 8](#)
- Conteúdo de apoio: Genius vs Scenius; [anexo 9](#)
- Folha de atividade "Molho mais que especial". [anexo 10](#)

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Nosso trabalho nos define? Quem somos, além de títulos ou nomes de profissão?

Reservamos um tempinho para mostrar aos participantes que eles têm muito mais habilidades valiosas do que as vagas de empregos podem sugerir. E que, através de seus interesses e desejos, podem fazer contribuições tangíveis e enriquecedoras para si próprios, seus colegas, seus empregadores e sua comunidade.

A ideia é fazer com que eles compreendam que suas ofertas profissionais são mais amplas do que somente as experiências que já tiveram registradas em suas carteiras de trabalho; que seus gostos pessoais, hobbies e experiências de vida são importantes não só para si mesmos, na formação de sua identidade, mas também podem e devem servir como diferenciais ativos na composição do seu currículo e na trilha de suas carreiras.



## PASSO 1:



O facilitador contextualiza os participantes em relação ao tema e introdução da atividade que busca refletir e mapear talentos formais e informais que podem contribuir para solução de problemas.



## 30 MINUTOS

Entregue a folha de atividade ([anexo 7](#)) e peça para que escrevam seus talentos conforme descrito a seguir:

Na primeira coluna, intitulada **Formal**, escreva tudo o que for relativo às experiências profissionais e/ou educação formal. Na segunda coluna, **Informal**, todos os conhecimentos / interesses mais pessoais ou proveniente de educação informal (hobbies, tradições, experimentos, gostos etc). Na última coluna, **Sonhos**, todas as disciplinas, temas ou campos de interesse que possuem atualmente.

A folha fica com os participantes para a próxima atividade.

## PASSO 2:

## PASSO 3:



### NOME DA ATIVIDADE: APLICANDO O MOLHO ESPECIAL EM DESAFIOS REAIS

#### PARTE 1 - 20 MINUTOS

O objetivo da atividade é que cada participante reflita como cada um de seus talentos pode ser útil para construir soluções para um desafio familiar ao grupo. Sugira desafios que façam parte da comunidade escolar, bairro ou cidade (ou até, use acontecimentos da atualidade para descrever o desafio).

Indique o desafio no título da folha de atividade ([anexo 8](#)). Distribua uma folha por participante.

A dinâmica é um brainstorm que busca indicar, dentro dos talentos que possui, como o participante poderia contribuir para solucionar o desafio proposto. A sugestão é que indiquem entre 1 e 5 soluções para cada uma das colunas; e aquelas que não se enquadrarem em nenhuma categoria, podem ser colocadas em "soluções sem categoria".



#### PARTE 2 - 10 MINUTOS

Convide participantes a compartilharem percepções sobre como foi relacionar talentos formais, informais ou áreas de interesse para solucionar um desafio.

- Algo novo foi percebido?
- Algo chamou atenção positivamente?
- Algo foi desconfortável?

Acolher e conversar alguns minutos sobre o que emergiu dos participantes dando sempre luz a potência ao trazermos nossas experiências (formais ou informais) para uma atividade ou desafio.

#### PASSO 4:



##### 10 MINUTOS

Continuando as reflexões, a proposta é compartilhar um conceito que, traduzido livremente, consiste na ideia de um “Gênio Coletivo”, que junta talentos individuais em times para potencializar a criação de soluções.

Antes de partir para a prática, sugerimos que compartilhe esse ou algum outro conceito que esteja mais familiarizado e que mostre uma visão da importância de somar talentos. Montamos um material de apoio sobre o conceito que nos inspirou mas é válido trazer sua bagagem na construção desse conteúdo.

Consulte o material ([anexo 9](#)), busque suas referências e apresente de forma simples esses conceitos para o grupo. A apresentação pode ser visual (power point, slides) ou uma roda de conversa.

#### PASSO 6:



O convite aqui e no final de todas as atividades é que os participantes compartilhem o que perceberam, se notam algo que não tinham notado antes. Vale perguntar a que soluções chegaram para exemplificar o exercício ou iniciar a conversa. No entanto, o papo pode aprofundar a reflexão em relação às descobertas e percepções que a atividade traz. Não tem certo ou errado e os exercícios são pretextos para que percebam suas descobertas.

Perguntas como:

- “como foi a experiência de propor soluções em conjunto?”;
- “foi mais fácil do que propor soluções sozinho?”;
- “o que foi mais desafiador?”;
- “como somar talentos pode potencializar soluções?”.

São alguns exemplos de faíscas para o pensamento.

#### PASSO 5:



##### NOME DA ATIVIDADE: UM MOLHO MAIS QUE ESPECIAL 30 MINUTOS

Em duplas ou grupos, os participantes deverão escolher um talento próprio e um do colega; serão estimulados a pensar em ideias que poderiam surgir da intersecção dos talentos de ambos.

Distribua a folha de atividade ([anexo 10](#)) e proponha um desafio para a dupla ou grupo solucionar com seus talentos. O desafio pode ser comum para toda a sala ou um desafio por grupo.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Sonhos

Atividade:

## Apresentação: Sonhe Grande! A importância dos sonhos



60 min



5 - 40



- Folhas em branco (1 por participante)
- Canetinhas / canetas ou lápis coloridos

### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

O exercício de vislumbrar o futuro e sonhar com ideias, possibilidades e vontades é uma ferramenta importante para auxiliar e orientar tomadas de decisão ao longo da vida.

O sonho não deve ser a linha de chegada impermanente, mas, sim, pequenas conquistas evidenciadas que nos auxiliam a fazer escolhas que tornem esses sonhos mais ou menos possíveis.

Tudo bem que ele se transforme ao longo do caminho (isso é até bom), ou até que ele mude. No entanto, colocar luz no que hoje é importante é um passo relevante para atingir nossos objetivos.



## PASSO 1:



### 20 MINUTOS

Antes da atividade, explore fatores que contribuem para fazer do ato de sonhar parte do processo de realizar. Pontos que podem ser compartilhados nesta etapa:

- 1-) Somos seres vivos e, por isso, em constantes transformações. A possibilidade de nos reinventarmos é imensa e possível.
- 2-) Profecias positivas - ao verbalizarmos ou vivermos possibilidades, alimentamos (em nós e nos outros) mudanças da forma como percebemos o mundo e nossos comportamentos. Pesquise também sobre Efeito Pigmalião e profecias autorrealizáveis.
- 3-) Replicar gentilezas – porque, no meio do caminho, é sempre bom alguém que nos dê um copo de água no meio de um calor danado e, nós, como seres sociais, podemos replicar essas gentilezas a outros.
- 4-) Buscarmos em nossas vidas (e em ser na vida de alguns), figuras de transição que nos tirem de modelos mentais e criem novas possibilidades positivas. Busque conviver ou se relacionar com pessoas que o aproximam do seu sonho ao invés de o afastar.
- 5-) Confiar e acreditar - nos outros e em você!

Para se aprofundar nestes assuntos, recomendamos alguns vídeos de inspiração. Vale também buscar outras referências ou formas de compartilhar que melhor se adequem ao grupo com o qual se está trabalhando.

## PASSO 2:



### 15 MINUTOS

O que vamos fazer agora é como uma meditação guiada e o objetivo é que participantes reflitam e imaginem seus sonhos.

Peça que fiquem confortáveis, fechem os olhos e dê um tempo entre uma fala e outra para que tenham tempo de ativar a imaginação.

Comece com algumas respirações profundas e, em seguida, peça que participantes pensem em 3 sonhos que possuem.

Cada sonho irá para uma mala imaginária.

Um dos sonhos, dentro da mala, estava muito pesado e todos terão que deixar para trás. Peça que escolham qual sonho vão deixar.

Depois, seguem com 2 sonhos até que, por uma fatalidade, mais um deles terá que ficar para trás: o barco afundou e terão que salvar um, ou a mala de um dos sonhos foi esquecida em um táxi, por exemplo. Devem terminar com apenas com 1 sonho: aquele do qual não abrem mão.

Peça que, por alguns minutos, visualizem esse sonho. Que percebam cada detalhe como se pudessem dar vida a ele. Faça essa narração com calma e tempo.

Aos poucos, faça perguntas: **o que você sente com esse sonho?**

**O que você está fazendo nesse sonho?**

**Como você vê o mundo nesse sonho?**

**O que é a melhor coisa?**

**Qual é o desafio e o que você pode fazer para continuar/seguir o sonho?**

Aos poucos, peça para que voltem, abram os olhos e respondam como foi a experiência em uma breve roda de conversa.



**15 MINUTOS**

*Distribua uma folha em branco para cada participante. Peça que coloquem uma mão na folha e, com a outra, façam o contorno da mão que está no papel (como fazíamos quando criança).*

*O convite é para explorar os pensamentos sobre os conceitos compartilhados na apresentação inicial e “aplicar” essas ideias como convite de reflexão ao sonho que visualizaram na última atividade.*

- *Escreva o sonho na palma da mão;*
- *No dedão: alguém com quem contar;*
- *Dedo do meio: um medo/desafio, algo que você precisa cuidar para atingir seu sonho;*
- *Uma atitude para cuidar do medo;*
- *Seu compromisso com você, com seu sonho (uma atitude que você pode tomar hoje que contribuirá, mesmo que de forma singela, com o seu sonho).*

*Peça para que guardem essa folha como um lembrete e norte para realizar pequenas escolhas para atingir esse sonho. Encerrar com uma roda ouvindo como se sentem.*



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Julgamento

Atividade:

# Sem Rótulos



1h15



15 - 40



- Espaço que permita movimentação (sem cadeiras ou obstáculos)
- Layout exemplo da sala (anexo\_11)
- Lista de perguntas (anexo\_12)

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Inspirado na campanha "All that we share" - "Tudo que Compartilhamos" -, a proposta é evidenciar, por meio de um exercício prático, que somos mais parecidos do que nossas diferenças evidenciam.

É muito fácil colocarmos as pessoas em caixinhas. Há os que se vestem mais soltos e os mais certinhos. Há os que usam cores e os que preferem usar só preto, aqueles que gostam de rap e outros que gostam de sertanejo. Há os mais jovens e os mais velhos, os que a gente confia e aqueles dos quais temos medo. Mas é preciso só um pouquinho de tempo para descobrirmos que temos muitas afinidades e que, quando colocamos rótulos, não damos espaço para verdadeiramente conhecermos uns aos outros.



### PASSO 1:



Esse passo deve ser feito antes da atividade começar.

Demarcar quadrados no chão com fita adesiva ou barbante. Dentro de cada quadrado, colocar rótulos atrelados a estilos musicais.

Ex.: Samba, Gospel, Funk, Rock e Sertanejo. É importante que eles se dividam nessa atividade; então, escolha estilos musicais ou outras preferências que naturalmente gerarão uma divisão.

Escolhemos como rótulos os estilos musicais, uma vez que essas preferências segmentam as pessoas, mas dificilmente causam conflitos ou diminuem a chance de conflitos imediatos, mesmo havendo alguns preconceitos e distanciamentos. Um exemplo de como a sala (ou espaço qualquer) ficará pode ser visto no [Anexo 11](#).

Para aquecer, antes de começar (ou no intervalo), coloque as músicas que são conhecidas, uma ou duas de cada gênero musical escolhido como pano de fundo enquanto a atividade não começa.



### 5 MINUTOS

Faça um convite: “Hoje, se você tivesse que escolher um estilo musical para chamar de seu e, ao escolher esse estilo musical, você tivesse de abdicar de todos os outros, qual seria?”

Sim! Estamos pedindo para que você se dê um rótulo. Agora, devidamente rotulados e segregados, divididos em grupos que não se conversam e não se misturam, ficam mais evidentes as nossas diferenças, certo?

### PASSO 2:



### 20 MINUTOS

Com as perguntas em mãos ([anexo 12](#)), explique que fará algumas perguntas, algumas mais pessoais que as outras, e que espera que respondam honestamente.

Em voz alta, peça para que as pessoas que se identificam com o que disser se encaminhem ao quadrado delimitado ao centro da sala e, depois, que retornem “ao seu quadrado inicial”.

Ao terminar uma pergunta, espere até que todos os alunos que estão dentro do quadrado compartilhado percebam aqueles que estão ao seu lado.

Convide-os a observar também aqueles que estão “fora do seu quadrado”. Perceba as pessoas que fazem parte desse grupo junto com você. Perceba também as que não fazem parte desse grupo.

### PASSO 3:



### 20 MINUTOS

Ao terminar as perguntas, convide os participantes a lançarem perguntas ao grupo. “Quem aqui...”

O narrador e todos que se verem na situação colocada devem se direcionar ao quadrado comum. Retornam e outro participante pode lançar uma pergunta. Existe uma chance de que façam perguntas menos profundas. Se isso acontecer, convide-os a refletir um pouco mais a fundo.

É um convite, então, não é necessário que todos digam algo. Arrisque-se também a lançar uma pergunta e vivencie o exercício.

### PASSO 4:



### 40 MINUTOS

Proponha uma roda de conversa sobre o que os participantes perceberam durante a atividade.

Utilize perguntas convidativas como:

- Como se sentiram?
- Algo foi uma boa surpresa?
- O que chamou sua atenção?
- Algo o surpreendeu?
- Você se sentiu mais semelhante ou mais diferente de todos?
- Essas diferenças entre nós devem nos afastar ou nos aproximar?

### PASSO 5:



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Direitos Humanos

Atividade:

# Diário de Amanhã



2h20



5 - 40



- Conteúdo de apoio: Antecedentes dos Direitos Humanos ([anexo\\_13](#))
- Perguntas e Respostas - Direitos Humanos ([anexo\\_14](#))
- Cases Diário de Amanhã - ([anexo\\_15](#))
- Perfis ([anexo\\_16](#))

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

A compreensão dos Direitos Humanos se faz cada vez mais urgente. Uma declaração que nasceu após tempos sombrios de guerra foi a forma encontrada para frear as diferenças culturais e inspirar países a promover e proteger os direitos humanos (de todo ser humano independentemente de qualquer rótulo).

Além de conhecer um pouquinho da história do que já se fez em busca de segurança dos Direitos Humanos, a proposta é explorar quais são os desafios de uma declaração que não é por si só uma lei e, por não ter essa força, precisa ter seu propósito compartilhado e fazer-nos promotores de nossos direitos e deveres.

Por meio de jogos, inspirados no Jogo dos Direitos Humanos e [Diário de Amanhã](#), ambos desenvolvidos pelo SENAC e PALAS ATHENA, mergulharemos um pouquinho nas reflexões e propostas criativas para que os direitos humanos se façam valer.



### PASSO 1:



#### 20 MINUTOS

Para estimular o interesse sobre os Direitos Humanos, representados pela Declaração Universal dos Direitos Humanos, sugerimos uma apresentação sobre a história dos Direitos Humanos, uma luta por avanços contínuos que se expande há mais de 2500 anos.

Você pode montar uma apresentação sobre os pontos relevantes que antecedem a Declaração Universal dos Direitos Humanos até o surgimento desta, em 1948, ou assistir vídeos que contam essa história.

Recomendamos alguns links ao final desta atividade e preparamos um material de apoio ([anexo 13](#)) para auxiliar na busca por pontos relevantes da história.

Aproprie-se dos conteúdos e encontre formas de compartilhar, conforme perfil do grupo.

### PASSO 2:



#### 20 MINUTOS

Vamos testar nossos conhecimentos e refletir sobre a Declaração Universal dos Direitos Humanos por meio de um jogo de perguntas e respostas. O SENAC e PALAS ATHENA criou um jogo online que transcrevemos ([anexo 14](#)) para quem não conseguir acessar a versão online.

Divida a turma em grupos de até 5 participantes.

Entregue folhas de respostas: cada folha deve ter uma letra, sendo elas A, B, C, D. Essas folhas serão usadas para que os grupos respondam as perguntas.

Ter as perguntas e respostas projetadas em uma tela pode ser interessante para facilitar a reflexão. Caso contrário, vale imprimir as perguntas para que os grupos possam ler as alternativas e de fato refletir sobre elas.

### PASSO 3:



#### 20 MINUTOS

Faça uma pergunta por vez, leia as alternativas de resposta e combine um tempo específico para os grupos refletirem (ex.: 40 segundos). Quando o tempo esgotar, os grupos devem erguer a folha com a letra que indica a resposta certa. Após grupos mostrarem suas respostas, revele a resposta correta. Ao término do jogo, vale sempre uma roda de conversa sobre o que aprenderam.

O que foi novidade para o grupo?  
O que acreditam ser o tema mais urgente dentro da Declaração?

### PASSO 4:



O jogo pode ser acessado no [link](#). No entanto, caso não tenham acesso à internet, considere adaptar para uma versão em papel. Para isso, acesse o link, baixe o jogo e transcreva os desafios que acredita fazerem mais sentido para o grupo. Temos alguns desafios já transcritos para usar ou para o inspirar. ([anexo 15](#))

### PASSO 5:



#### 10 MINUTOS

Compartilhar os diferentes perfis de pessoas que podem se mobilizar para uma causa e que, apesar distintas, são todas relevantes. ([anexo 16](#)) Os perfis indicados pelo jogo são: ativista, cientista, comunicadora, juíza ou educadora. Vale um exercício para que reflitam com qual perfil mais se identificam

### PASSO 6:



#### 60 MINUTOS

Divididos em grupos (até 5 pessoas cada), peça que escolham uma das notícias transcritas. Cada notícia corresponde a um dos artigos da Declaração ([anexo 15](#)), ou outro case que você encontrou... até mesmo notícias de jornal que possam funcionar.

O grupo é, então, convidado a criar uma ideia de ação para combater, conscientizar, entender ou mobilizar pessoas em relação à causa escolhida.

### PASSO 7:



#### 30 MINUTOS

Grupos apresentam suas propostas, em roda podem dar feedbacks ou complementar ideias e, ao final, conversam em roda sobre a atividade.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Empatia (Julgamentos)

Atividade:

# Pedra no Caminho



60 min



5 - 40



- Três mochilas, malas ou sacolas;
- Objetos para caracterizar donos das malas;
- Pedras de calçada ou objetos pesados;
- Fita adesiva e canetinhas.

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Mostrar que o julgamento é uma das grandes atividades responsáveis por alienar, segregar e que serve como barreira no caminho da empatia. Ele é quase simbiótico à condição humana, assim sendo, algo que está presente em todos nós.

É muito provável que em intensidades e frequências diferentes todos nós já tenhamos ocupado, diversas vezes, tanto o papel de julgado quanto o papel de julgador.

O exercício deve ter a função de colocar todos na mesma página: todos julgamos e isso é limitador (não só quem recebe o julgamento, mas quem julga também perde).

Em seguida, o exercício deve se encerrar em uma nota mais leve e inspiradora, abrindo um espaço de diálogo sobre o que podemos fazer em relação a esse ímpeto quase incontrolável de “encaixotarmos” os outros e, tão frequentemente, nós mesmos.



### PASSO 1:



#### 5 MINUTOS

Vamos apresentar três mochilas diferentes, cada uma com vários itens aleatórios e inusitados dentro, buscando estereotipar os donos de cada mochila. O facilitador, frente ao grupo, apresenta cada uma das mochilas tirando, um a um, os objetos de dentro de cada uma delas.

Os itens de cada mochila serão colocados em uma mesa logo atrás da própria mochila, de forma que os itens, agora fora, sejam relacionados à sua mochila.

### PASSO 2:



#### 15 MINUTOS

Convidaremos os participantes a dizerem quais adjetivos ou características conseguem imaginar que sejam referentes aos respectivos donos dessas mochilas. A forma dos participantes contribuírem será escrevendo em uma pedra ou material pesado que será colocado dentro das mochilas. No caso de pedras, uma alternativa é colocar fita adesiva para facilitar a escrita. Peça que coloquem o máximo de informações possíveis, uma por pedra, e coloquem dentro da respectiva mochila.

### PASSO 3:



#### 10 MINUTOS

Quanto pesa o julgamento? Faça o convite, para quem tiver o interesse, para sentir, literalmente, quanto o pesa o julgamento. Essas pessoas farão uma pequena caminhada ao redor da sala para sentir o peso do julgamento coletivo e serão convidadas a compartilhar com os outros o que sentiram dessa experiência. Depois, serão convidadas a abrir a mochila e dividir alguns dos adjetivos referentes ao "estereótipo" que estão carregando.

### PASSO 4:



#### 30 MINUTOS

Como é sentir-se julgado? Por que julgamos? Os julgamentos nos aproximam de uma cultura de maior harmonia e acolhimento? Proponha reflexões em uma roda de conversa e, ao final, conversem sobre caminhos para um comportamento com menos julgamentos.

# MÓDULO 2





SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Check in

Atividade:

# Peixe Fedorento



55 min



5 - 40



• Folha de atividade ([anexo 17](#))

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

“Check in”, traduzido livremente, quer dizer “registro de chegada”. É o primeiro contato de um passageiro antes de entrar no avião e, em atividades de desenvolvimento, recomendamos altamente que toda atividade comece com um “check in”, para acolher os participantes dessa jornada de forma humanizada. As atividades de check in ajudam os participantes a aterrizar / chegar na atividade e contribuem para uma qualidade de presença que contribui para os processos.

Inspirado no site Hyper Island Original, atividade proposta por Åsa Silfverberg, buscamos fortalecer o espaço de franqueza e abertura entre os participantes. O “peixe fedorento” é uma metáfora para aquela coisa que você está carregando, mas quer deixar pra trás, que não quer ficar guardando pra dar espaço pro que virá ao longo do dia. Ao colocar o peixe fedorento (medos, ansiedades e preocupações) na roda, tomamos consciência de como estamos e começamos a nos relacionar uns com os outros, encontrar conforto na partilha e identificar um espaço de desenvolvimento e aprendizagem. Lembre-se de que toda participação é um convite e as pessoas não devem ser forçadas a participar, ainda mais tratando-se de sensações e percepções individuais.



## PASSO 1:



5 MINUTOS

*Compartilhe, com suas próprias palavras, a proposta da atividade de explorar as preocupações individuais como forma de iniciar uma conversa e que, conscientes de como chegamos, reconhecendo sentires e pensares, podemos dedicar uma qualidade de presença durante as atividades que se seguirão a esta.*

## PASSO 3:



40 MINUTOS

*Quando todos terminarem a atividade, convide os participantes para, em círculo, compartilharem com o restante do grupo. O compartilhar deve ser breve, entre 30 e 60 segundos por participante, até que todos tenham a chance de partilha.*

## EXTRAS

- [Banco de atividades](#) (em inglês)

## PASSO 2:



5 MINUTOS

*Entregue as folhas de atividade ([anexo 17](#)) para os participantes. Explore a metáfora do “peixe fedorento” como algo (uma preocupação, medo, ansiedade), que você não quer carregar no decorrer do dia e que gostaria de falar a respeito. Algo que, quanto mais você guardar, vai ficando mais “fedido”. A metáfora, relacionada a preocupações, medos ou ansiedades vai ficar mais intensas se você não reconhecer que elas o estão deixando preocupado. A ideia não é escrever uma redação, mas sim, palavras ou uma frase dentro da figura do peixe, que se relacionem com pensamentos ou sentimentos que os tiram do presente.*

## PASSO 4:



5 MINUTOS

*Finalize a atividade agradecendo a entrega dos participantes e lembre-os de que, em um mundo de rápidas mudanças e complexidades, é totalmente comum sentir-se ansioso ou preocupado. Caso sinta que tem espaço para isso, pergunte se alguém quer compartilhar se seu estado de presença se alterou depois de compartilhar. Reforce que para lidarmos com nossos pensamentos e ansiedades é fundamental ter consciência do que se passa conosco e dedicar um tempo para observar como nos sentimos e pensamos é uma forma de dar espaço para emergir percepções que são relevantes e, às vezes, passam despercebidas. Nossos comportamentos são fortemente influenciados pela forma que sentimos ou estamos. Tomar consciência desse estado abre possibilidades para comportamentos também mais conscientes.*



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Conhecendo os participantes

Atividade:

# Corrida de ideias



40 min



10 - 40



- Post Its
- Fita crepe
- Adesivos ou canetinha
- Canetas

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Para uma atividade na qual é necessário ouvir os participantes: seja em relação a desafios, sonhos, ideias ou qualquer outro assunto, comumente é feito um brainstorming: uma troca de ideias rápidas em que todos os participantes têm espaço para fala. Essa ferramenta é, por si só, um tanto, mas, para estimular ainda mais, o exercício proposto consiste em uma corrida de ideias; por meio dessa narrativa, buscamos extrair dos participantes, de forma divertida e interativa, o maior número de ideias sobre um tema específico. Uma atividade colaborativa, rápida e sem filtro para que, depois, as informações coletadas sejam organizadas e filtradas. Na atividade proposta, lançamos um desafio: "Que temas ou assuntos vocês gostariam de ver no curso?" – no intuito de contemplar o que for possível. No entanto, essa atividade pode ser usada para qualquer pergunta desafio.



### PASSO 1:



Vamos desenhar um circuito simples no chão; esse mesmo circuito deve ser multiplicado pelo número de grupos da atividade. Sugerimos até 15 participantes por equipe. Para montar o circuito, use fita crepe e faça uma linha de partida, curvas, retas e linha de chegada. Imagine que é uma pista de corrida em miniatura, pois deve ser o suficiente para fazer caber as ideias de cada equipe. O tamanho do papel ou post it que usar é a referência.

### PASSO 3:



5 MINUTOS

O facilitador explicará como funcionará essa corrida que é, na verdade, uma corrida de ideias.

Gostaríamos de ouvir quais temas vocês gostariam que fossem abordados no curso. Mas, para fazer isso, queremos energia. Por isso, faremos uma corrida de temas. A ideia é que vocês sugiram temas sem filtro, de forma ágil e colaborativa. Esses times terão que "correr" preenchendo post-its com sugestões de temas que se interessam, colando-os sequencialmente, um post it coladinho no outro. O time que chegar mais rápido no final ganha e recebe alguma premiação simples (chocolate ou algum outro mimo). Você pode escolher outra pergunta ou tema que lhe interesse, ouvir opiniões e volume de ideias.

Essa pergunta só fará sentido se as informações que coletarem contribuírem de alguma forma para o processo. Combine um sinal para dar a "largada" e encerre a atividade quando o primeiro time chegar com suas ideias até a linha demarcada como "chegada".

### PASSO 2:



5 MINUTOS

Vamos dividir o grupo em equipes de até 15 participantes. As equipes devem identificar, em seu grupo, os seguintes papéis:

- Equipe técnica (quem dá as ideias);
- 2 Mecânicos (quem escreve as ideias nos post-its);
- 2 Motoristas (quem cola os post-its).

### PASSO 4:



20 MINUTOS

Após encerrar a corrida de ideias, é hora de organizar e filtrá-las. Para isso, convide todos os grupos a, colaborativamente, organizarem os post its. O processo para isso é começar agrupando as ideias semelhantes ou de um mesmo grupo. Feito isso, é hora de, visualmente, colar os post its que dizem coisas iguais ou semelhantes na parede, para que os grandes grupos de respostas estejam visíveis.



10 MINUTOS

Cada participante recebe 2 a 3 adesivos redondinhos e deve colar nos temas ou respostas que mais fazem sentido para ele. A ideia aqui é, feito o exercício de agrupar as respostas, entender por qual delas a maioria do grupo sente interesse. Caso não tenham os adesivos, marcar seu voto com um x ou outro símbolo que permita que essa noção seja percebida.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Conhecendo os participantes

Atividade:

# Roda do Borogodó



50 min



5 - 40



- Folha de Atividade - Roda do Borogodó ([anexo 18](#))
- Lápis de cor, giz ou caneta

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Por meio de uma folha de exercício convidamos os participantes a refletirem sobre diversas áreas fundamentais da vida de um indivíduo. Identificar pontos com os quais estamos satisfeitos e aqueles que merecem um cuidado é um primeiro passo para, de forma visual, olharmos para áreas que podem estar negligenciadas e, ao mesmo tempo, outras que podem servir de inspiração. Não existe uma resposta certa ou errada. O exercício é um "autotermômetro" e um convite para olharmos com gentileza para nossa vida. Buscar equilíbrio e enxergarmos a nós mesmos como seres com diversas camadas que merecem cuidado e atenção é tomar consciência de nossas vidas e, a partir daí, celebrar o que está acontecendo e se organizar para cuidar daquilo que está carente de atenção.



## PASSO 1:



10 MINUTOS

Introduza a atividade compartilhando a importância de dedicarmos momentos para refletir como andam as diferentes camadas ou áreas de nossas vidas. Se buscamos nos desenvolver e somos seres integrais, compostos por diversas camadas, ter consciência e dedicar um olhar delicado para cada área contribui para traçarmos planos de autocuidado ou metas e objetivos para aquilo com o que queremos nos desenvolver.

## PASSO 3:



15 MINUTOS

Peça aos participantes que indiquem, para cada área, uma atividade viável que poderão realizar, para melhorar o equilíbrio entre elas. Exemplo: Se você indicou que busca poucos caminhos de adquirir novos conhecimentos, qual o primeiro passo que pode dar para estimular essa busca por aprender algo novo?

Ex.: pesquisar cursos gratuitos no bairro, buscar formações online que sejam acessíveis e temas que o interessam. Pode retomar estudos de algo que tenha abandonado? Pode dedicar-se de forma diferente a espaços de aprendizagem que já frequenta? Reforce a importância de colocar tarefas não tão desafiadoras que não possam ser realizadas. O exercício, a princípio, é para estimular o primeiro pequeno passo em direção aos objetivos em cada área.

## PASSO 2:



10 MINUTOS

Entregue uma folha da Roda do Borogodó ([anexo 18](#)) para cada participante. Peça que reflitam sobre os campos da Roda e indiquem, colorindo ou marcando a escala de 1 a 6 como percebem as seguintes áreas:

- **Alimentação:** Como está seu cuidado com sua alimentação e nutrientes?
- **Exercício físico:** Com um olhar mais direcionado para a saúde do que para a estética, tem cuidado para cuidar de seu corpo físico?
- **Conhecimento:** tem se convidado a buscar novos aprendizados, mesmo que informais?
- **Autocuidado:** dedicado tempo para cuidar de você?
- **Referências sociais:** busca estar entre pessoas que o inspiram a caminhar em direção aos seus sonhos?

OBS: esses pontos foram levantados como relevantes durante o projeto piloto. Você poderá adaptar, reorganizar ou atribuir outros temas para a Roda conforme sinta necessidade. Desenvolvimento emocional? Espiritualidade? Estímulos culturais?

## PASSO 4:



15 MINUTOS

Convide os participantes a compartilharem como foi refletir sobre o assunto. Busque perceber se há transformação em identificar oportunidades de melhoria e propor pequenos passos para atingir objetivos.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: O papel das emoções na aprendizagem

Atividade:

# Emoções Positivas



1h40



5 - 40



- Folha de Atividade - Carta de gratidão ([anexo 19](#))
- Conteúdo de apoio: Emoções Positivas - ([anexo 20](#))
- Conteúdo de apoio: Como cultivar emoções positivas - ([anexo 21](#))

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

A teoria de “*Broaden-and-build*” (em tradução livre “ampliar e construir”), publicada em 1998, por Barbara Fredrickson, identifica como as experiências de emoções negativas e positivas impactam de forma diferente nos indivíduos. As emoções positivas ativam a criatividade humana tornando-nos mais capazes de propor soluções “fora da caixa” para as mais diversas situações. Alegria desperta o desejo de brincar, interesse ativa a vontade de exploração, contentamento o desejo de se integrar e se satisfazer. Já as emoções negativas contrastam-se de forma a reduzir nossa percepção de mundo. Cultivar emoções positivas prepara um terreno fértil para o compartilhar de saberes e vivências com um grupo.



## PASSO 1:



30 MINUTOS

Compartilhar com os participantes que, como educadores ou facilitadores de processos, cultivar emoções positivas pode contribuir para o desenvolvimento humano e ampliar as possibilidades de que conteúdos sejam absorvidos, além de fortalecer o relacionamento do grupo. Para essa introdução, busque referências sobre psicologia positiva, teoria de broaden and build, aproprie-se do conteúdo de apoio dos [anexos 20 e 21](#). Apresente-os da forma que seja mais adequada para os participantes.

## PASSO 2:



10 MINUTOS

Apresente a sugestão sobre como cultivar emoções positivas ([anexo 21](#)) e desenvolva uma atividade para que possam experimentar essas possibilidades. Nossa sugestão é uma atividade sobre gratidão para trazer emoções positivas para o dia de atividade.

## PASSO 3:



5 MINUTOS

Peça aos participantes que fechem seus olhos e, após algumas inspirações profundas, pensem em alguém que influencie ou tenha influenciado significativamente, de forma positiva, suas vidas. Alguém que tenha feito algo inesquecível, maravilhoso e importante em suas vidas.

## PASSO 4:



10 MINUTOS

Peça para que abram os olhos e, em uma folha em branco, escrevam porque aquela pessoa foi tão importante. Dê alguns minutos para que coloquem essas percepções no papel. Isso não será compartilhado, apenas um meio de registrar e organizar os pensamentos.

## PASSO 5:



10 - 15 MINUTOS

Entregue a folha que simula uma carta ([anexo 19](#)) e peça agora que escrevam uma carta de gratidão para essa pessoa. Ao término do exercício, convide alguns participantes a compartilhar, se desejarem, pra quem escreveram suas cartas e a que são gratos. Depois de ouvir alguns depoimentos, convide os participantes, quem o puder fazer, a entregarem a carta para a pessoa. Caso a carta tenha sido endereçada a figuras de crenças religiosas ou pessoas que já se foram, que leiam essa carta ou mentalizem os agradecimentos a eles.

## PASSO 6:



30 MINUTOS

Faça uma rodada para que alunos reflitam e verbalizem, em uma palavra, como se sentem. As emoções positivas contribuem para o estado de espírito e potencializam comportamentos mais saudáveis em nosso dia?

## EXTRAS

- [Experiência de gratidão](#)
- [Psicologia positiva](#) (inglês)



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: O que podemos ensinar

Atividade:

# Tinder intelectual



50 min



5 - 40



- Folha de atividade individual - ([anexo 22](#))
- Post its, folha de flip ou lousa

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Muitas vezes nos vemos limitados pela imensidão de possibilidades de conteúdo e temas a serem trabalhados e esquecemos de olhar para os ativos e o potencial humano presente em nossos grupos de convívio. O exercício vale para identificar potenciais oficinas e experiências de troca de talentos entre os participantes. O nome da atividade faz referência ao aplicativo "Tinder" usado para conectar pessoas de acordo com interesses individuais. O jogo aqui é identificar talentos e habilidades e ligar aqueles que poderiam ensinar algo a alguém que tem vontade de aprender sobre aquele determinado tema.



### PASSO 1:



5 MINUTOS

Introduza a ideia de que podemos aprender vivenciando experiências. Dentro de uma atividade é possível customizá-la para trazer elementos de aprendizagem tanto no que diz respeito a elementos cognitivos (como por exemplo trabalhar conceitos de métricas em receitas culinárias), como também questões de desenvolvimento socioemocional como, por exemplo, trabalhar relação interpessoal por meio de um jogo ou dinâmica. Para conhecer as habilidades do grupo e áreas de interesse, faremos um “tinder intelectual”. O intuito é oportunizar aprendizagens entre pessoas de um mesmo grupo ou rede.

### PASSO 3:



40 MINUTOS

Em uma lousa, parede ou folha de flip, divida o espaço da mesma forma: coisas que gostaria de aprender e coisas que poderia ensinar. Nesse momento, peça para que cada participante coloque seus post its, daquilo que gostaria de ensinar, no respectivo lado da parede (flip ou lousa) onde estiver escrito “Poderia ensinar”. Caso algum outro participante tenha interesse em aprender tal coisa, pode levantar-se e escrever seu nome da frente daquele item, no lado da parede, lousa ou folha onde está escrito “gostaria de aprender”. Se optou pelos post its, ao invés de escrever, os participantes poderão colocar seus post its do “gostaria de aprender”, caso haja alguém que gostaria de ensinar sobre tal ponto. Busque fazer as conexões entre aquilo que o grupo quer aprender e ensinar e proponha um tempo para que se organizem para oficinas ou aulas de determinado assunto.

### PASSO 2:



5 MINUTOS

Entregue uma folha de atividade [anexo 22](#) para cada participante. Peça que reflitam e coloquem, de um lado: coisas que gostariam de aprender e, de outro, coisas que saberiam ensinar. Se optar pelo uso de post its, peça para que cada participante escolha 3 coisas dessa lista que mais gostariam de aprender e 3 que mais gostariam de ensinar. Peça, então, que escrevam cada uma dessas coisas selecionadas em um post it. Ao todo, cada participante terá 6 post its. É importante que assinem o post it para que, no próximo passo, tenhamos o autor de cada um. Nesse caso, inclua mais 5 minutos na atividade. Caso não tenha os post its, passe para a próxima etapa.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Erro e julgamento

Atividade:

# Reinvenção do erro



1h10



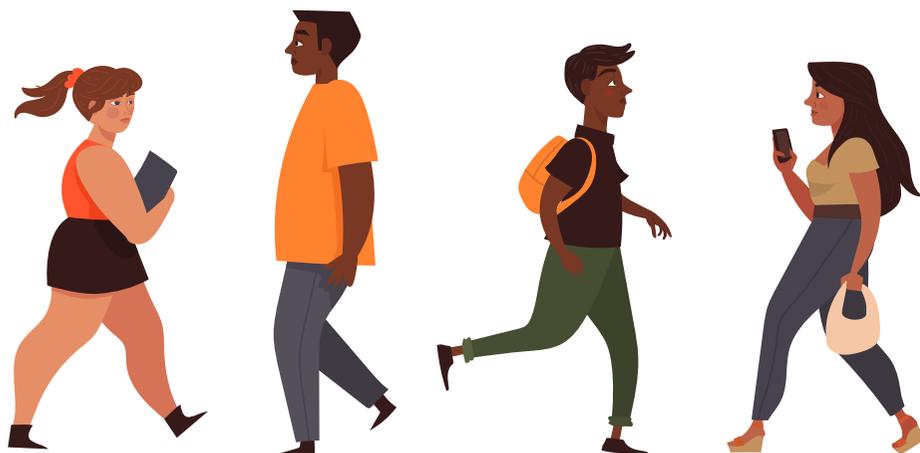
5 - 40



• Espaço suficiente para participantes circularem

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Fomos educados para aprender a acertar o tempo todo e temer o erro. Buscamos evitar errar como se esse fosse o balizador entre sucesso e fracasso. Na contramão desse pensamento, olhar para as tentativas e erros como oportunidades de aprendizagem tem sido um modelo que, se bem cuidado e acompanhado, guarda em si a oportunidade de desenvolvimento e avanço no processo de aprendizagem. Resignificar o erro como uma oportunidade de aprendizagem, com sensibilidade e empatia, pode ainda servir para desenvolver persistência, curiosidade e resiliência. É importante, em um ambiente de aprendizagem, tornar o espaço propício e seguro para cometer erros, buscar alternativas. Criar uma cultura que tira da frente o medo de errar, abre espaço para nos conectarmos e explorarmos o desafio com coragem e criatividade.



## PASSO 1:



### 40 MINUTOS

Comece a atividade convidando os participantes a refletir. Em uma roda de conversa, lance perguntas e ouça os participantes em relação a coisas como:

- Como você se sente quando erra uma resposta feita em sala de aula?
- Como se sente quando tem uma dúvida?
- Como você se sente quando tira uma nota baixa?
- Como, no geral, acreditam que o erro é visto?
- Quem já fez "chacota" quando algum colega errou?

Refleta, em uma segunda rodada, como o erro é visto na ciência e no empreendedorismo. Como os modelos inovadores enxergam o erro como uma oportunidade de evoluir ou se aprimorar?

- Compartilhe inovações que surgiram a partir de experimentos e tentativas e erros.
- Como teses, hipóteses e experimentações contribuem para o avanço de ideias e criação de novos produtos?

## PASSO 2:



### 10 MINUTOS

Para vivenciar um pouquinho como vamos aprendendo com os erros e ampliando nossas capacidades à medida que vamos nos "treinando", encontre um espaço aberto no qual os participantes possam circular livremente. A proposta do exercício é que ouçam seus comandos e respondam a eles conforme o combinado. Siga a ordem abaixo:

- Quando disser ANDE, peça para que participantes andem. E quando disser PARE, eles devem parar. Alterne esses comandos por algum tempo para que participantes entrem na atividade: Andem! Parem. Parem! Andem. Tente fazer algumas pegadinhas para fazer com que estejam concentrados.
- Depois que já estiverem confortáveis com esses comandos, diga que eles devem inverter suas respostas. Quando você disser ANDE, eles devem parar. E quando disser PARE, eles devem andar. Brinque com essas alternâncias por mais um tempo. Você notará que, com o tempo, vão se acostumando.
- Faça rodadas dificultando o exercício, incluindo novos comandos. A partir de agora PARE significa que eles devem ANDAR e ANDE significa que devem parar. No entanto, novas palavras surgirão. Quando disser PULE, devem pular e DANCE, devem dançar. Alterne entre PARE, ANDE, DANCE e PULE. Depois de um tempo, diga que os sentidos de PARE e DANCE também estarão invertidos. Quando disser PULE devem dançar e quando disser DANCE devem pular. Faça mais uma rodada com todos os comandos alternados. Sinta como o grupo evolui. Se entender que há espaço, coloque mais duas variáveis.

### PASSO 3:



#### 20 MINUTOS

*Em roda, converse sobre a atividade que realizaram. Como se sentiram? O que mudou dos primeiros exercícios até a última rodada? Foram se sentindo mais confiantes ou sentiram que ampliaram suas percepções? O que foi difícil do começo ao fim? Essa atividade eleva a energia do grupo e pode ser um bom quebra-gelo também quando precisar energizar o grupo. Encerre a atividade abrindo espaço para compartilharem como imaginam ser possível diminuir o medo de errar ou usar o erro como oportunidade de aprendizagem.*

### EXTRAS

- [\*Errar não é tabu\*](#)
- [\*Errar também educa\*](#)
- [\*Inovações que surgiram a partir de erros\*](#)



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Resiliência

Atividade:

# Folha da vida



40 min



5 - 40



- Folhas de sulfite em branco;
- Música de fundo (desejável);
- Sugestão de roteiro ([anexo 23](#)).

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

A resiliência é uma palavra usada na psicologia que tem seu uso também empregado na física. Na física, ela significa a capacidade de um material sofrer determinada pressão ou força e retornar a seu estado anterior. Mas, com gente é diferente, né? Não voltamos ao estado anterior intacto após sofrer pressão ou adversidades mas podemos ter resiliência, nos adaptarmos ou encontrar caminhos de buscar uma nova harmonização de nossas vidas. É a capacidade de transformar tais situações em crescimento e aprendizagens. A proposta dessa atividade, além de compartilhar o conceito de resiliência é de uma atividade que ilustre e convide à reflexão sobre essas nossas capacidades.



### PASSO 1:



10 MINUTOS

A partir do conceito de resiliência, comece o dia perguntando se alguém sabe o que é. Caso não tenha respostas, extrapole para o que acham que pode ser. Compartilhe a definição da palavra e como ela é algo para desenvolvermos, em nós mesmos e nos outros. Vale usar exemplos de materiais que possuem maior ou menor resiliência. Ex.: uma bucha de lavar louça e um copo de plástico / uma lata de refrigerante e um copo de vidro. Desenvolver resiliência, resignificando e buscando alternativas para seguir em frente, mesmo após adversidades, é uma importante habilidade individual.

### PASSO 3:



20 MINUTOS

Após o exercício, abra espaço para uma roda. Pergunte ao grupo se alguém gostaria de compartilhar algum momento de sua vida que o fez, agora, resiliente. O que foi importante durante esse processo? Como podemos nos tornar mais resilientes? Se encararmos as experiências da vida como oportunidades de aprendizagem e evolução, podemos olhar para as adversidades de uma forma diferente?

### EXTRAS

- [TEDx - Um corpo quebrado- Janine Shepherd](#)

### PASSO 2:



10 MINUTOS

Procure uma música de fundo, leve e tranquila - de preferência instrumental, pois você fará uma narração. Acesse o [anexo 23](#) e construa, a partir dele, a narrativa que fará durante essa atividade. A proposta é guiar os participantes por uma história de adversidades e representá-la com uma folha de papel. Distribua, então, uma folha a cada participante e inicie a narrativa do anexo (ou adaptada) demonstrando em cada etapa o que deve ser feito com a folha.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: O ecossistema da Assistência Social

Atividade:

## Torta na Cara: Jogo da Assis



120 min



5 - 40



- 15 folhas de E.V.A. (cores diversas);
- 6 E.V.A.s brancos (montar um dado com caixa de papelão);
- fita crepe;
- 01 caixa de papelão quadrada;
- 01 caixa de papelão pequena para montar um dado;
- 60 envelopes brancos;
- Flip chart para ilustrações caneta piloto;
- Sulfite gramatura 120g;
- Pratinhos plásticos;
- Chantilly;
- Visualização do tabuleiro ([anexo 24](#));
- Folha de perguntas ([anexo 25](#));
- Molde de peões ([anexo 26](#));
- Folha de perguntas e respostas ([anexo 27](#));
- Toalhas ou panos, quando houver torta na cara;
- Peça de E.V.A "palpite a qualquer hora".

### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

O Jogo da ASSIS pretende apresentar de forma pontual o conhecimento a respeito da Política de Assistência Social, SUAS, ECA e Constituição de 88, com suas leis e nomenclaturas. A dinâmica de perguntas e respostas, torta na cara e mímica oportunizam momentos de reflexão de forma lúdica, despertando para um conhecimento importante na atuação e criando espaço de aprendizagem significativo.

A proposta, que foi inspirada em alguns jogos de tabuleiro, permite que o conhecimento sobre a temática seja internalizado de maneira dinâmica e criativa, já que diante dos desafios da atividade os participantes terão que pensar e refletir para saírem vencedores. Ao final do jogo, após todas as perguntas serem respondidas, cria-se um espaço para que os participantes desenvolvam o conhecimento e o empoderamento da temática da atividade.



### PASSO 1:



Recorte as 15 folhas de EVA coloridas em 4 partes iguais cada, obtendo, assim, 62 pedaços; cole-os na parede em formato de uma "trilha" de um grande tabuleiro (**anexo 24**). Cole um envelope branco e, dentro de cada envelope, coloque um cartão de desafio relacionado a PNAS, SUAS, ECA e Constituição de 88, conforme sugestão de perguntas do **anexo 25**. Coloque uma pergunta por envelope.

### PASSO 2:



40 MINUTOS

Construa um dado encapando uma caixa de papelão com E.V.A. branco e bolinhas para os números. Depois, faça peões para cada um dos grupos (**anexo 26**). Monte uma caixa com papéis de "castigos leves", como, por exemplo: "imitar alguém", "fazer mímica", "dance ou cante uma música". Adapte os materiais sempre que achar necessário. Recorte algumas peças de E.V.A. para servir de "Palpite a qualquer hora". Lembre-se de levar a folha de respostas como apoio (**anexo 27**).

### PASSO 3:



10 MINUTOS

Divida os participantes em grupos de até 6 integrantes. Combine as regras. Aqui algumas que valem observar:

1. Proibido uso de celular para pesquisa;
2. Ficar de boa quando for a vez da outra equipe responder;
3. Se for desenhar ou imitar, tem que respeitar, sacô?!;
4. Torta na cara: a) no cabelo não; b) dá uma segurada na força; e c) a torta é no rosto;
5. Rodada bônus: todos vão participar;
6. Palpite a qualquer hora: tem que ser usado após a leitura da pergunta e sem tempo pra pensar.

### PASSO 4:



10 MINUTOS

Um representante de cada grupo deve rolar o dado para definir a ordem das equipes no jogo, escolher seu peão/marcador e colocá-lo no tabuleiro. A ordem de jogadas começa com a equipe que tirar o maior número no dado, e assim sucessivamente, de forma decrescente.

## PASSO 5:



### 10 MINUTOS

Cada equipe joga o dado para saber quantos quadrados andará no tabuleiro, colocando seu peão no respectivo quadrado. Após todos terem se posicionado, as equipes pegam o cartão desafio (que contém uma pergunta ou uma atividade) para tentarem resolver. Combine o tempo que será definido para dar as respostas e seja guardião dele.

A equipe que conseguir realizar a atividade ou responder a pergunta dentro do tempo acordado ganha o direito de jogar o dado novamente na próxima rodada. Em caso de erro ou não cumprimento da tarefa, a equipe "pagará um castigo" da caixa de castigos e não poderá jogar o dado na rodada seguinte.

Caso duas equipes caiam no mesmo quadrado do tabuleiro, a pergunta ou desafio será decidido por "torta na cara".

## EXTRAS

Essa atividade foi desenvolvida por parceiros do projeto. Anderson Calori Buzzi (assistente social) e Mônica Cristina Vieira Vian.

- [Mindzup - modelo de gameificação para aprendizagem e desenvolvimento socioemocional](#)



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Ética e cuidado com informações

Atividade:

# Dinâmica do Miguel



120 min



15 - 40



- Relatos do Miguel ([anexo 28](#));
- 5 Cartolinas;
- 5 Pincéis atômicos.

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Quando recebemos informações de alguém, temos uma grande responsabilidade em acolher e, muitas vezes, o julgamento compromete as relações e acabam gerando mais dano do que cura. No papel de educador, lidamos com situações complexas e íntimas. O sigilo e cuidado com as informações, juntamente com integração e alinhamento de equipes multidisciplinares se faz fundamental.

Essa atividade cria um espaço de reflexão e diálogo sobre desafios de profissionais que lidam com histórias complexas e, muitas vezes, dolorosas. Produzir sentido quando se dedica ao cuidado do outro é uma forma de acolher as demandas e fragilidades que se apresentam.



### PASSO 1:



Divida o grupo em cinco equipes e distribua para cada uma um relato diferente do [anexo 28](#).

### PASSO 2:



Cada equipe terá a tarefa de julgar ou avaliar o comportamento de Miguel, observando em diferentes momentos de um dia descrito nos textos. Acompanharão o comportamento de Miguel por meio dos relatos de sua mãe, da faxineira, do zelador do edifício, do motorista de táxi e do garçom da boate que ele frequenta. Cada equipe deve organizar suas reflexões sobre como percebem o Miguel, em uma cartolina.

### PASSO 3:



15 MINUTOS

Convide cada um dos grupos a compartilhar suas percepções sobre Miguel.

### PASSO 4:



10 MINUTOS

Depois disso, leia o relato do próprio Miguel sobre o que ocorreu naquele dia. Abra uma roda de conversa sobre como foi a experiência e convide os participantes a refletirem sobre o cuidado que devemos ter com informações e versões de histórias.

# MÓDULOS 3 e 4



# INTRODUÇÃO AOS MÓDULOS 3 E 4

Agora chegou a vez de colocar a mão na massa. Os **módulos 3 e 4** estão reunidos, pois são dedicados a compartilhar a metodologia do **Design Thinking** e praticá-la. A proposta é utilizar o método para oferecer aos participantes ferramentas para criar soluções criativas para problemas reais (sejam eles projetos ou oficinas).

Como o Trampo Social tem um foco específico na atuação social, as atividades terão o intuito de facilitar o processo de uma oficina. No entanto, as etapas e os modelos podem ser aplicados a outros desafios e projetos.

Para lembrar o que é Design Thinking, volte para a página 13 deste livro. Lá indicamos referências e uma breve explicação sobre o método. Reunimos aqui uma coletânea de ferramentas para que o facilitador encontre possibilidades de colocar um percurso de design thinking em prática. A capacidade de perceber as necessidades e adaptá-las é fundamental para o processo.

Durante o processo de desenvolvimento do Trampo Social, partimos de uma inquietação apresentada para os jovens:

- 1) Se você fosse um educador social, qual tema/desafio/situação social gostaria de trabalhar?**
- 2) Como poderemos propor uma atividade educativa inédita que use ferramentas criativas para engajar um grupo de participantes de algum projeto ou instituição de Campinas?**

Para desenvolver essas ideias, utilizamos o design thinking como ferramenta. Os passos a seguir podem ser utilizados não só para o exemplo acima, mas qualquer outra demanda de solução que você e sua equipe estiverem vivenciando. Para ficar mais tangíveis as possibilidades, alguns desafios em que esse processo pode ser usado:

- **Conteúdo: pensar em atividades, oficinas ou planejar conteúdo de trabalho;**
- **Infraestrutura: pensar em oportunidades de melhoria de salas, espaços comuns dentro da instituição ou espaços públicos nos arredores;**
- **Campanha específica para arrecadar algum tipo de recurso ou engajar comunidade. Ex.: campanha do agasalho, campanha para arrecadar materiais escolares;**
- **Ideia de espetáculo ou festival de encerramento a ser co-criado com participantes do processo;**
- **Celebrações, datas comemorativas, ou outras atividades que merecem um olhar criativo e engajado dos participantes.**

Tudo aquilo que promover ideias é um projeto potencial para sair do papel. Lembre-se que a disciplina em ir além da ideia e testar as soluções propostas é fundamental para que a proposta não fique esquecida na gaveta. Cuide de promover todas as etapas e acompanhar a implantação das ideias.



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Design Thinking

Atividade: **Começando pelo começo:  
O que é Design?**



40 min



15 - 40



- Case GE ([anexo 29](#));
- Etapas do DT ([anexo 30](#)).

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Design é um processo de tomada de decisões que visa criar ou aprimorar uma oferta (produto ou serviço) de forma eficiente e mensurável para o público a quem ela se destina. Ou seja, uma forma de resolver problemas. A proposta dessa oficina é introduzir o assunto para, nas atividades seguintes, aprofundar-se em cada uma das etapas e ferramentas para executá-las.



### PASSO 1:



#### 10 MINUTOS

Comece o dia explorando o que é design e onde podemos percebê-lo ou vê-lo. Vale abrir espaço para ouvir o que os participantes entendem por design e, depois, apresentar uma definição do termo.

### PASSO 2:



#### 10 MINUTOS

Compartilhe histórias que podem inspirar. Pesquise histórias e cases de projetos desenvolvidos a partir do método com um recorte e ganho social. Exemplo disso é o case de Doug Dietz, designer da G.E, que projeta máquinas de ressonância magnética, há mais de 20 anos, e que propôs uma série humanizada do equipamento depois de se empatizar com o medo de crianças em realizar exame, como demonstrado no [anexo 29](#). Busque outras referências próximas à realidade dos participantes.

### PASSO 3:



#### 20 MINUTOS

Por meio de apresentação ou roda de conversa, pergunte se já ouviram falar do Design Thinking. Como “quebra gelo”, se tiver disponível, compartilhe o vídeo “Dicas rápidas de pronúncia em inglês”. Em seguida, um momento dedicado a explicar o que é o método faz-se necessário. Consulte referências indicadas no rodapé da página, no campo “extras”. No [anexo 30](#) montamos um resumo. Vale usá-lo como referência juntamente com materiais de outras pesquisas e sua própria vivência com o método.

### EXTRAS

- [O que é DT](#) - Design Thinking para Educadores
- [Entenda o Design Thinking](#) - Sebrae
- [Design Thinking usado na saúde](#) - Doug Dietz (em inglês)



Tema: Design Thinking

Atividade:

## Etapa 1 - Alinhamento



40 min



1 - 6



• [Anexo 31](#).

### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Antes de começar a desenvolver uma ideia ou solução é importante ter um ponto de partida: o alinhamento. É o momento de entender quais são os “porquês” por trás de um desafio ou desejo de solução, quais são os sonhos e medos de quem está requisitando algo e entender quais restrições ou premissas existem para esse desafio. Para essa etapa, no exemplo de desenvolver uma oficina, é importante entender: o que se espera com a oficina? O que coordenadores, pares ou direção esperam com a atividade ou plano específico? Quais os sonhos? Quais os medos? Como os participantes devem sair da oficina? Há critérios específicos que devem ser considerados como tamanho do grupo com o qual fará atividade? Número e idade dos participantes? Quanto tempo e quais recursos disponíveis? Lembre-se: esse método pode ser usado em diversas situações. Essa experiência visa facilitar o processo de construção de uma oficina.



### PASSO 1:



10 MINUTOS

*Para começar, é importante refletir onde mora o desafio e resultados que deseja obter. Você pode começar essa reflexão sozinho ou já incluir pessoas (pares ou gestores) nessa construção. Preencha as 6 questões no [anexo 31](#).*

### PASSO 3:



20 MINUTOS

*Após validação, organize essas informações e tenha, preferencialmente em uma mesma folha, de forma visível, apenas os principais pontos levantados. Evite incluir aquilo que não seja tão relevante e dê destaque para aquilo que é fundamental.*

### PASSO 2:



10 MINUTOS

*Caso tenha feito o material sozinho, é sempre válido trocar ideias com outras pessoas, pois olhares diversos ampliam nossas percepções e possibilidades. Busque seus pares ou alinhe com o gestor se esse caminho está alinhado às expectativas da instituição ou projeto. Você pode focar em uma atividade específica ou até mesmo em uma programação semestral, ou mesmo anual.*



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Design Thinking

Atividade:

## Etapa 2 - Empatia



-



-



- Mapas de perfis ([anexo 32](#));
- Jornada do usuário ([anexo 33](#));
- Folha entrevista ([anexo 34](#));
- Mapa de empatia ([anexo 35](#));
- Folha ranking de ideias ([anexo 36](#)).

### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Antes de começar a pensar em soluções, essa etapa propõe estabelecer empatia com as pessoas envolvidas no desafio. Mergulhar nesse processo é uma forma de ouvir necessidades, sonhos e medos daqueles que serão tocados pela possível solução. A qualidade dessa etapa amplia significativamente o potencial de sucesso, uma vez que permite perceber o usuário (ou cliente) com maior profundidade.

O importante é estar verdadeiramente disposto a ver pelos olhos de outros com perguntas abertas, sem buscar ouvir aquilo que você quer ouvir. Caso esteja trabalhando em uma equipe, é importante dividir tarefas e montar cronograma de atuação. Tudo dependerá do tempo e recursos que vocês terão disponíveis. Organizem-se com aquilo que converse com a realidade de vocês.

Passos desta etapa

- 1) Monte seu time - pode convidar pares ou supervisores para contribuir;**
- 2) Defina seu público;**
- 3) Escolha quais ferramentas deseja usar;**
- 4) Monte um cronograma.**



## PASSO 1:

Para definir o público que será entrevistado, use o modelo do [anexo 32](#) como guia para mapear as pessoas com as quais poderão conversar/pesquisar. Você pode usar uma folha dessa para cada ferramenta que desejar usar ou cada pessoa da equipe (caso esteja trabalhando em grupo) poderá criar um mapa de possíveis entrevistados. A ideia da folha é para convidá-los a pensar em pessoas que sejam heterogêneas na forma de pensar o mundo ou se comportar. Ex.: um aluno engajado e um que não é atento, um especialista que pensa contra e outro que pensa a favor de algo. A ideia é pensar em extremos, em pessoas neutras, para ter as mais amplas percepções. Quantas pessoas de cada lado ouvir? Isso vai depender do seu tempo. Mas ouça pelo menos 3 pessoas de cada posição para buscar pontos recorrentes ou muito diversos.

## PASSO 2:

Selecionamos algumas possíveis ferramentas, inspiradas no material da IDEO, para essa etapa. Considere que o objetivo é conhecer e aprender sobre o desafio para o qual busca solução e as pessoas nele envolvidas. O que apresentamos aqui não são as únicas possibilidades. Escolha quais fizerem sentido. Escolha uma, várias ou crie sua própria estratégia para ouvir as pessoas. O importante aqui é mergulhar e conhecer o máximo sobre o assunto e as pessoas que com ele se relacionam.

## FERRAMENTA 1:

### PESQUISA DE DADOS SECUNDÁRIOS

Na era da informação e com espaços encurtados da globalização, essa é uma etapa que pode trazer boas percepções. O desafio é fazer a curadoria disso em meio a tantas informações. Busque canais especializados e referências sobre o assunto, confirme as fontes e a seriedade das informações. Busque por inspiração, tendências, boas práticas, pesquisas ou argumentos científicos que reforcem algum ponto relevante para seu trabalho. Sites ou espaços de especialistas e influencers também podem trazer alguns olhares válidos para seu entendimento. Cuide para buscar pontos de vista diversos (inclusive coisas que você discorda) e atente-se para discernir opiniões de fatos.

## FERRAMENTA 2

### TOUR GUIADO

Como você pode sentir de perto ou vivenciar a rotina do público com o qual trabalhará? Pense no objetivo de sua oficina. O que seria relevante conhecer ou vivenciar que pode lhe trazer elementos significativos para ampliar sua percepção sobre os usuários? Como é o dia a dia deles? Qual a rotina e como isso pode impactar na sua iniciativa? Pense em um roteiro de observação e viva um dia de "sombra" na vida daqueles com os quais trabalhará. Tome nota daquilo que for importante.

## FERRAMENTA 3:

### JORNADA DO USUÁRIO

Uma outra ferramenta, semelhante ao tour guiado é buscar conhecer e compreender os hábitos e rotinas das pessoas. Você pode mapear momentos distintos do dia da pessoa e buscar descobrir: o que faz? como se sente? Verifique pontos críticos que merecem atenção e o que é esperado como resultado, caso algum momento desse precise de intervenção. [Anexo 33](#)

#### FERRAMENTA 4:

##### A VELHA E BOA ENTREVISTA

*Nada melhor do que um papo ao vivo com as pessoas que mapeou para ouvi-las. A importância aqui é o roteiro de perguntas. Crie um roteiro para apoiar sua conversa. Lembre-se de construir perguntas que não tenham respostas fechadas, como por exemplo: “Conte-me sobre uma experiência...” “Quais são as melhores/piiores partes sobre...?” “Você pode me ajudar a entender mais sobre...”*

[Anexo 34](#)

#### PASSO 3:

*Ao final desta etapa você deve ter um monte de informações em mente e, algumas, relevantes e significativas para o projeto. Note o que é recorrente, olhe para as informações buscando semelhanças e diferenças e organize os pontos relevantes dessas descobertas. Quando forem complementares ou semelhantes, agrupe-os. Observe quantas vezes algum dado apareceu. Faça um resumo das aprendizagens. Use o [anexo 36](#) de insights para anotar as principais descobertas que não devem esquecer.*

#### FERRAMENTA 5:

##### MAPA DE EMPATIA

*A ferramenta busca conhecer a pessoa por meio de algumas áreas de informação: o que ela vê, pensa, escuta e o que faz, além de saber o que são suas dores e ganhos. Para preenchê-lo, pode fazer por meio de uma entrevista ou de seu próprio conhecimento ou percepção sobre cada público escolhido. [Anexo 35](#)*



Tema: Design Thinking

Atividade: **Etapa 3 -  
Definição do desafio**



### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

Após a imersão e a melhor compreensão do público-alvo, essa etapa presta o papel de definir uma pergunta-desafio que norteará todo o desenvolvimento das etapas que virão a seguir. Mas, o que é uma pergunta-desafio? Todo problema/desafio é uma oportunidade para o design. Ao criar uma pergunta desafio você direciona o pensar para soluções a esse desafio. A proposta em criá-la é colocar seu desafio em uma moldura que permita um momento de ideação com foco de atuação e objetivos claros. Em uma corrida, seria definir onde pretendem chegar, que desafio pretendem solucionar, quais as necessidades e oportunidades que habitam nessa pergunta. A ideia principal é traduzir suas aprendizagens em uma pergunta que funcione como uma provocação/convite à ação.



## PASSO 1:



Comece com seu Ponto de Vista (PDV), insights ou problema principal.  
Escreva de forma sólida os principais desafios, problemas e até mesmo as necessidades e oportunidades da situação.

## PASSO 2:



A partir do PDV, crie pequenas questões que estimulem a ação e contemplem perspectivas únicas das descobertas que teve até aqui. Comece a esboçar uma pergunta com “Como poderemos...”. Vale se reunir com o time ou colaboradores e pensar em várias possibilidades antes de definir a pergunta desafio final. A seguir, um exemplo de exercício de construção de uma pergunta desafio a partir de um PDV específico. Faça o exercício de várias possibilidades de pergunta:

### **Exemplo:**

Considere o seguinte PDV (Ponto de vista) e a pergunta desafio resultante:

**Desafio:** Redesenhar a experiência em solo em uma rodoviária de cidade grande.

**Ponto de Vista:** Mãe de três crianças, preocupada, andando pelos corredores para chegar com tempo seguro na plataforma de embarque, necessita entreter seus filhos durante a espera pelo ônibus mesmo não estando em um ambiente no qual as crianças se sentem seguras e familiarizadas.

**Passo 2B) Ampliar o que é positivo:** Como poderemos usar a energia das crianças para entretê-las com outras crianças?

**Passo 2C) Retire o que pode ser um problema:** Como poderemos separar crianças de demais passageiros?

**Passo 2D) Explore o oposto:** Como poderemos fazer a espera pelo ônibus ser a parte mais divertida da viagem?

**Passo 2E) Questione as certezas:** Como poderemos acabar com o tempo de espera na rodoviária?

**Passo 2F) Procure por adjetivos:** Como poderemos fazer da pressa algo agradável, ao invés de preocupante?

**Passo 2G) Criar uma analogia sobre a necessidade ou contexto:** Como poderemos fazer a rodoviária ser como um parquinho de diversões?

**Passo 2H) Brinque com o desafio:** Como poderemos fazer da rodoviária um local em que as crianças queiram ir?

**Passo 2I) Mude o status quo:** Como poderemos fazer com que crianças brincando, fazendo barulho, incomodem menos os demais passageiros?

**Passo 2J) Quebre o Ponto de vista em pedaços:** Como poderemos entreter as crianças? Como poderemos acalmar as mães e pais? Como poderemos acalmar passageiros atrasados?

### PASSO 3:



*Compartilhem as diversas possibilidades de pergunta desafio que criaram a partir do PDV de vocês. Marque aquilo que faz sentido e opte pela pergunta desafio que melhor atenda às necessidades dos usuários que entrevistou na etapa anterior. Se for o caso, junte pedaços de algumas perguntas ou afine o texto para que a pergunta desafio esteja completa.*

### PASSO 4:



*Após definir e alinhar a pergunta desafio, escreva a pergunta em uma folha, de forma bem visível para nortear a próxima etapa do processo: a ideação.*



Tema: Design Thinking

Atividade:

## Etapa 4 - Brainstorming



-



-



- Regras de brainstorming ([anexo 37](#));
- Priorização de ideias (relevância X aplicabilidade) ([anexo 38](#)).

### O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

**Brainstorming** é o termo usado para o momento dedicado ao pensar em soluções e ideias. A proposta é ter muitas ideias, no começo, sem filtrar quais são válidas e quais não o são. Quanto mais ideias, maiores as chances de chegar em possibilidades antes não idealizadas. O brainstorming gera inúmeras possibilidades de inovação. É o momento de explorar as mais amplas possibilidades de solução para o desafio previamente determinado. Vale manter uma atmosfera descontraída, sem julgamentos e divertida para acessar o que há de mais criativo nos participantes. Use um espaço agradável, providencie papéis, folhas, lápis colorido ou outros recursos para estimular o pensar fora da caixa.



### PASSO 1:

Envolva um time de pessoas que participaram das etapas anteriores e que poderão contribuir com ideias e possibilidades para solucionar a pergunta desafio. Explique que esse é o momento de pensar em soluções criativas para a Pergunta Desafio criada na etapa anterior. Vale imprimir essa pergunta desafio para o grupo (ou para cada grupo, quando houver).

### PASSO 3:

Aquecimento! Para entrar no clima de um **brainstorming**, separamos aqui algumas ferramentas de aquecimento. Tenha sempre em mente a pergunta desafio escolhida para atender a seus desafios e use esses aquecimentos já com a pergunta desafio que usarão para valer depois. A proposta é se familiarizar com a dinâmica de **brainstorming** e ganhar fluidez.

### FERRAMENTA 1

#### O QUE VOCÊ FARIA PARA PIORAR ESSA SITUAÇÃO?

A ideia aqui é pensar em como você (ou o grupo) poderia contribuir para piorar o problema. Isso é interessante, pois, muitas vezes, pensamos com mais rapidez naquilo que pode piorar uma situação. Lance o desafio de colocarem ideias, o máximo possível, de como piorar o problema, por 5 ou 10 minutos. Tenha folhas ou post its à vontade para permitir o máximo de ideias possíveis. Ao término desse período, tentem organizar as ideias semelhantes ou complementares e compartilhem com todos um resumo das ideias que foram apresentadas. Muitas vezes, nesse exercício são descobertas importantes áreas que devem ser cuidadas. Se é possível piorá-las, cuidar do que for dito pode ser caminho para possíveis soluções.

### PASSO 2:

É muito importante que as pessoas exercitem o pensar fora da caixa. No entanto, não é um processo aleatório. Manter o foco em solucionar a pergunta desafio, não boicotar pensamentos alheios entre outras regrinhas são bem vindas. Confira o [anexo 37](#) para conhecer algumas dicas para um brainstorming fluir de forma bacana.

### FERRAMENTA 2:

#### O QUE VOCÊ FARIA PARA SOLUCIONAR ESSE DESAFIO SE VOCÊ FOSSE...?

Essa pergunta costuma funcionar muito bem para quebrar um pouco o gelo e tirar pensamentos limitantes (geralmente: recursos, talento, fama, rede de contatos). A ideia é colocar personagens conhecidos ao final da frase, como por exemplo: O que você faria se fosse o Silvio Santos (sem preocupação com recursos)? O que você faria se fosse o Neymar (fama e rede de contatos)? O que você faria se fosse o prefeito da sua cidade (relacionamento e trabalho em rede)? Pense em figuras que possam ser divertidas e, ao mesmo tempo, tirar alguns paradigmas de limitação para fazer emergir ideias para seu desafio. Depois de 5 ou 10 minutos exercitando o pensar dessa forma, veja se alguma ideia pode ser aproveitada, mesmo não sendo nenhuma das personalidades do exercício.

#### PASSO 4:

*Agora vamos lá, para valer? Retome mais uma vez a pergunta desafio da etapa anterior e, sem perder o clima dos aquecimentos anteriores, convide o time para pensar em possíveis soluções para essa pergunta desafio. Vale seguir com o espírito de brainstorming: ter muitas ideias, sem filtrar, por hora, o que vale ou não. Quanto mais ideias tiverem, maior a chance de sair alguma potencial oportunidade. Estimule que sejam visuais ou por meio de post it ou escrevendo as ideias em uma folha.*

#### PASSO 6:

*Agora é a hora de filtrar aquilo que faz sentido e aquilo que não faz tanto sentido assim, ou que não é o momento exato para levar a ideia adiante. Utilize a matriz de priorização de ideias para ajudar a separar. Foque nas ideias que são relevantes e viáveis. Utilize o [anexo 38](#) para auxiliá-lo.*

#### PASSO 5:

*Com um monte de ideias, é necessário, agora, organizá-las. Agrupe as ideias por semelhança ou aquelas que se complementam segmentando todas elas em agrupamentos de ideia. Dê um título para cada grupo de ideias para que, com uma ou duas palavras, fique fácil perceber o que esperar daquele determinado grupo de ideias.*

#### PASSO 7:

*É muito importante focar os esforços. Não quer dizer que as demais ideias serão descartadas, mas, para a próxima etapa, sugerimos que escolha uma ideia (a que mais fizer sentido) para prototipar/testar. As outras ideias que forem válidas poderão entrar em um plano de ação a ser seguido após a conclusão do processo de design para não dispersar energia. Algumas ideias podem estar agrupadas e, nesse caso, pondere se é viável testar o conjunto de ideias ou uma ideia exclusiva. Tudo dependerá do tempo, recursos e equipe que terá. Lembre-se de fazer essas escolhas juntamente com os participantes e validá-la com coordenação ou direção quando houver necessidade.*



SER



CONHECER



CONVIVER



FAZER

Tema: Design Thinking

Atividade: **Etapa 5 e 6 -  
Prototipação e Teste**



-



-



- 5W2H ([anexo 39](#));
- Anexo 40 ([anexo 40](#));
- Responsabilidades ([anexo 41](#));
- Template de dinâmica ([anexo 42](#)).

## O QUE ESPERAMOS COM ESTE EXERCÍCIO:

*Chegamos às duas últimas etapas do processo. Colocá-las em prática é fundamental para que todas as etapas anteriores façam sentido e ganhem vida. É o momento de selecionar uma (ou algumas) possível solução ao desafio e materializá-la de forma experimental, com a finalidade de testar a solução com uma amostra público-alvo para colher aprendizados e, a partir dessas aprendizagens colhidas na prática, propor melhorias e ajustes para o projeto final.*



### PASSO 1:

Para a ideia que vocês selecionaram na última etapa (brainstorming), a proposta agora é desenvolver um plano de ação e definir alguns detalhes para melhor definir o que e como fazer essa ideia ganhar vida. Um bom começo para lapidar sua ideia é preencher a ferramenta conhecida como 5W2H ([anexo 39](#)). Se seu desafio é criar uma oficina, sugerimos um roteiro base para também ser pensado e dividido conforme o tempo que tiver disponível ([anexo 40](#)).

### PASSO 3:

Tudo planejado, responsabilidades atribuídas, é hora de colocar a mão na massa ou seu projeto em prática. Reúna sua equipe e alinhe os últimos passos antes de realizar a ação. Se há pendências, vale pensar em planos para driblar essa pedra no caminho. Encare a prototipação ou teste justamente como uma oportunidade de aprender e melhorar a proposta que desejam apresentar como ideia final. Se for uma mudança em infraestrutura, que tal fazer desenhos, maquetes e compartilhar com os usuários? Se for uma campanha, teste o material com o público que desejam engajar e, se for uma oficina, reúna um grupo semelhante ao que irá aplicá-la para colher feedbacks.

### PASSO 5:

Encontre momentos para celebrar as conquistas. Essa etapa não é oficialmente parte do método, mas é altamente recomendado. Envolve as pessoas que participaram no processo e troquem suas percepções sobre o seu desenvolvimento. Comemore as conquistas, mesmo as singelas, como forma de motivar futuros engajamentos.

### PASSO 2:

Tendo desenhado os objetivos, etapas e motivações do seu projeto, o próximo passo é definir responsabilidades e um cronograma. Já ouviu aquela frase “cachorro com muitos donos morre de fome”? Pois é! Para essa ideia sair do papel, as tarefas ganham se tiverem donos. Não quer dizer que farão tudo sozinhos, mas são responsáveis por puxar a execução ou reunir time para fazê-lo. Aproveite esse tempo para também combinar de forma objetiva as datas em que cada coisa deve ser entregue. ([anexo 41](#))

### PASSO 4:

Depois de testada a ideia, seja por meio de protótipo ou uma ação teste, é muito importante reunir envolvidos ou, na medida do possível, representantes para compartilharem suas aprendizagens. Funcionou bem? O que tem ainda espaço para ser aprimorado? O que pode ainda ser ajustado para aproveitar as aprendizagens do teste? Faça esses ajustes, mas lembre-se: nada está pronto para todo sempre e cravado em pedra. Conversar sobre as aprendizagens e avaliações é sempre necessário, pois cada experiência carrega em si oportunidade de ajustes e melhorias para que sua ideia ou projeto contemple as singularidades do momento em que está acontecendo.

# ANEXOS



# Linha do tempo.

---

**Acontecimentos  
incríveis**



**Nascimento**

**Hoje**

**Desafios**

**Escreva aqui uma pergunta que te faria contar algo interessante sobre você:**

---

---

# Um ambiente de aprendizagem precisa ter...

---

ANEXO 2

**Para você aprendere  
não esquecer, os facilitadores  
precisam ser:**

*espaço para colar o post it*

**Para um colega virar  
amigo, ele precisa:**

*espaço para colar o post it*

**Pra que o curso seja**

**eu me comprometo a:**

*espaço para colar o post it*

(preencha suas repostas em post its)

# Evolução do trabalho ao longo da história.

---

## Escavidão

Período: Séc 16 a 18

Como era o trabalho: Exploração da mão de obra de negros trazidos da África e transformados em escravos no Brasil pelos europeus colonizadores do país, para trabalhar na agricultura, mineração e serviços domésticos.

Característica do trabalhador: força física.

Significado de Trabalho: Punição/submissão.

## Revolução industrial

Período: Séc 18

Como era o trabalho: Transição do sistema de produção artesanal para o industrial – máquinas a vapor.

Características do trabalhador: obediência / concentração

Significado de Trabalho: Exploração

## Revolução industrial - 2ª fase

Período: Séc 19 / 20

Como era o trabalho: Eletricidade permitiu manufatura em massa. Criação e uso de novas tecnologias (automóveis e aviões). Máquinas industriais mais eficientes. Taylorismo / Fordismo – Estruturas produtivas.

Característica do trabalhador: Alienado do processo produtivo.

Significado de Trabalho: Exploração.

## Revolução industrial - 3ª fase

Período: Séc. 20 – pós 2ª guerra mundial

Como era o trabalho: Revolução digital – início do uso da informática. Internet alavancou comércio e finanças. Desenvolvimento da Globalização. Fortalecimento do sistema capitalista. Melhorias nas condições de trabalho e ampliação dos direitos trabalhistas (CLT). Toyotismo – Flexibilização do trabalho.

Características do trabalhador: qualificação técnica / atualização constante / trabalho em equipe

Significado de Trabalho: Satisfação das necessidades / Realização.

## Revolução industrial - 4.0

Período: AGORA

Como é o trabalho: Revolução tecnológica – robôs integrados em sistemas – convergência de tecnologias. Inteligência Artificial. Internet das Coisas (iot). Fábricas inteligentes. Era dos sistemas Cyber-físicos.

Altíssima qualificação técnica / Criatividade / Aprender rápido / Flexibilidade / Colaboração

# Mundo V.U.C.A.

---

V.U.C.A. é uma sigla que surgiu no final dos anos 90 dentro do exército americano para se referir a situações que contavam com seguintes elementos:

- V - Volatilidade (volatility, em inglês).**
- U - Incerteza (uncertainty, em inglês).**
- C - Complexidade (complexity, em inglês).**
- A - Ambiguidade (ambiguity, em inglês).**

A sigla, traduzida para o português, passa a ser V.I.C.A. logo, tanto uma quanto a outra estão corretas, é só uma questão de idioma.

A ideia, no entanto, extrapola o contexto bélico e cabe, inclusive, no mundo dos negócios, onde o termo também passou a ser usado com mais frequência a partir de 2010, quando se fala de gestão de risco e da busca por soluções criativas, inovadoras e ágeis.

A seguir, vamos abordar e explicar brevemente cada um dos elementos que o conceito aborda:

## **Volatilidade**

Atualmente praticamente tudo é efêmero e transitório. Aquilo que ontem era de um jeito, amanhã poderá ser de outro. Essa realidade torna o mundo um ambiente muito desafiador e que requer constante atenção e atualização.

## **Incerteza (Uncertainty)**

A frequência que as coisas mudam e a abundância de possibilidades torna o mundo contemporâneo cada mais difícil de se decifrar e, por isso, de se prever. Se antes era fácil imaginar o futuro, hoje não mais. A evolução não é mais linear e organizada, por isso é válido tratar as convicções como hipóteses e investigá-las antes de aceitá-las como verdades absolutas.

## **Complexidade**

Em um mundo interconectado como o nosso, é fácil imaginar que todos os acontecimentos sejam impactados por uma enorme quantia de variáveis que podem ou não estar sob o controle de um gestor. Por essa razão, é impossível afirmar que para cada problemática haja somente um desfecho correto possível. Essa complexidade ressalta a importância de buscarmos entender o contexto mais amplo que estamos inseridos e quais são todas as peças que exercem influência sobre um determinado sistema.

## **Ambiguidade**

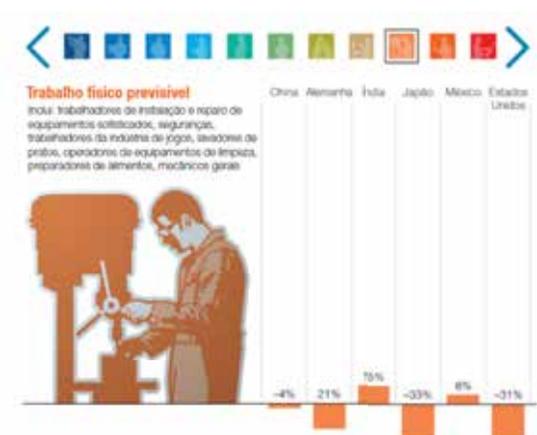
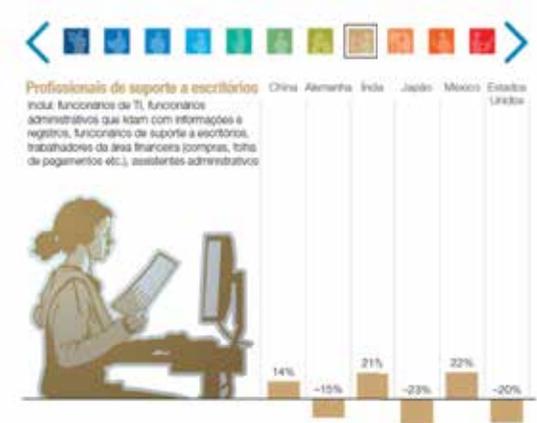
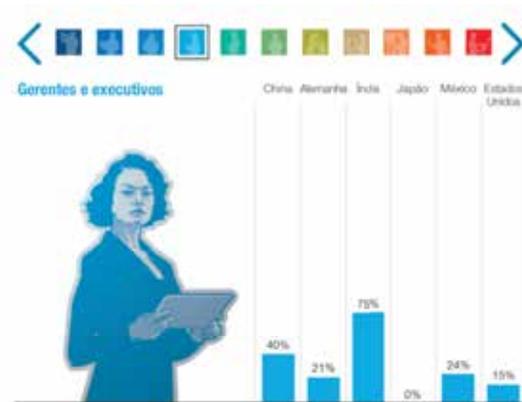
Se hoje faltam respostas únicas e finais, é preciso escolher uma linha de raciocínio e arcar com as consequências. Tomar decisões num contexto ambíguo é um ato de coragem. O aprendizado vem da ação e, por isso, é importante estar aberto a cometer erros.

# Pesquisa Mckinsey.

As imagens a seguir são dados que foram destacados na apresentação. Para uma compreensão mais completa recomenda-se acessar a pesquisa na íntegra através do link abaixo:

[http://bit.do/TrampoSocial\\_PesquisaMckinsey](http://bit.do/TrampoSocial_PesquisaMckinsey)

Legenda dos gráficos: Crescimento e declínio de postos de trabalho por ocupação, % de mudança na demanda por mão de obra com automação moderada.



# As 10 habilidades para o profissional do futuro.

---

A Quarta Revolução Industrial é uma realidade que ganha escala global rapidamente. A fusão entre a tecnologia e a biologia propicia um novo cenário em relação ao modo como vivemos e, principalmente, a maneira como trabalhamos.

As inovações tecnológicas, de acordo com o Fórum Econômico Mundial, devem acabar com 7 milhões de postos de trabalho até 2020 e criar outros 2 milhões – deixando um saldo de 5 milhões de desempregados nas 15 maiores economias do mundo, incluindo o Brasil. Dentro dessa lógica, enquanto alguns trabalhos desaparecerão; outros, sequer existentes, logo se tornarão comuns.

O Fórum Econômico Mundial questionou especialistas em recursos humanos e em gestão estratégica das maiores empresas do mundo com o objetivo de compreender quais serão as 10 habilidades que os profissionais deverão possuir até 2020 para não sucumbir no mercado de trabalho.

A seguir vamos pontuar de forma resumida quais são, mas aqui fica um convite para buscar se aprofundar e compreender essas habilidades mais a fundo.

---

**Resolução de  
problemas complexos**

---

**Liderança e  
gestão de pessoas**

---

**Criatividade**

---

**Negociação**

---

**Inteligência  
emocional**

---

**Orientação  
a serviços**

---

**Trabalho  
em equipe**

---

**Pensamento  
crítico**

---

**Julgamento e  
tomada de decisões**

---

**Flexibilidade  
cognitiva**

Artigo completo sobre as 10 habilidades:  
[http://bit.do/TrampoSocial\\_AsDezHabilidades](http://bit.do/TrampoSocial_AsDezHabilidades)

Link para o relatório na íntegra:  
[http://bit.do/TrampoSocial\\_RelatorioCompletoFEM](http://bit.do/TrampoSocial_RelatorioCompletoFEM)

Link sobre a quarta revolução industrial:  
[http://bit.do/TrampoSocial\\_QuartaRevolucaoIndustrial](http://bit.do/TrampoSocial_QuartaRevolucaoIndustrial)



# Nuvem de talentos.

Desafio

**Soluções formais**

**Soluções informais**

**Soluções dos sonhos**

**Soluções sem categoria**

ANEXO 8

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

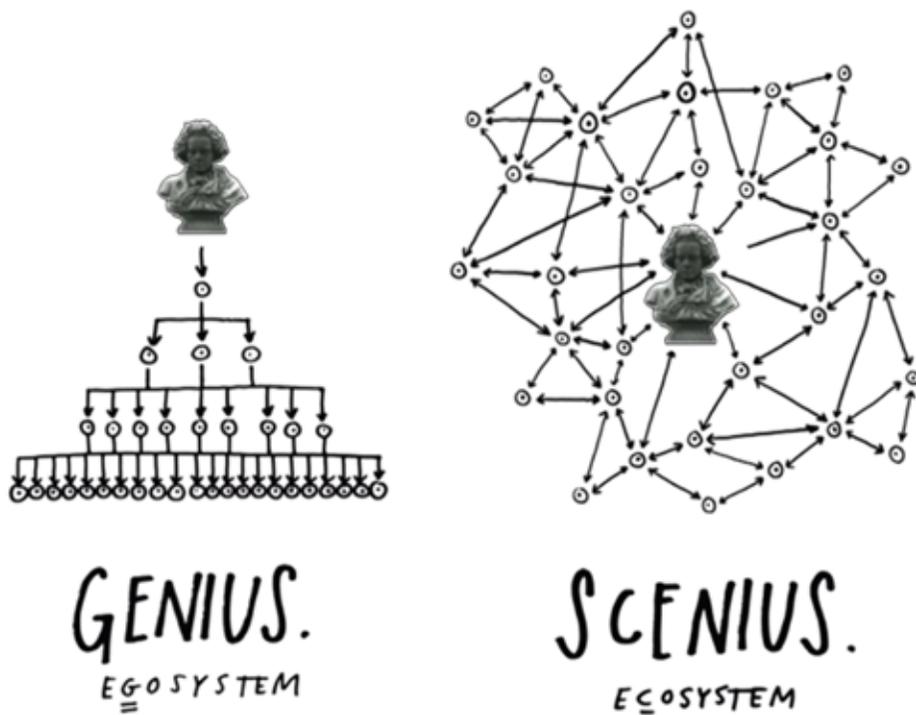
---

---

---

---

# Genius (gênio solitário) Vs. Scenius (gênio coletivo).



Scenius (ou gênio coletivo) é um termo cunhado pelo produtor musical Brian Eno para confrontar o mito do gênio solitário (Genius) que sugere que a inovação na arte e na cultura é fruto da mente de apenas algumas pessoas “escolhidas”

Esse mito ainda é sustentado por organizações mais tradicionais que seguem um modelo hierárquico piramidal que emula esse modelo de pensamento, como por exemplo:

Orquestras, onde todos os músicos tocam sob a batuta de um maestro, exércitos, onde todas as patentes seguem as ordens do marechal e na maior parte dos times de futebol, onde todos os atletas jogam de acordo com a tática do treinador.

No entanto, essa crença de que todas as boas ideias surgem somente de algumas mesmas cabeças solitárias é limitante e contraposta com inúmeras evidências, tanto atuais quanto ao longo da história.

Se observarmos a história do mundo com atenção, muitas das personalidades que nós costumávamos qualificar como gênios solitários eram, na realidade, parte de “uma grande cena de pessoas que se apoiavam.

Dessa forma, eles formavam uma “ecologia de talento”, ou, se preferir, um Scenius. Ser uma parte de um Scenius não é necessariamente sobre ser inteligente ou talentoso, mas sobre o quanto você pode contribuir - as ideias que compartilha, a qualidade das conexões que você faz e as conversas que você inicia.

Esse conceito não diminui as conquistas pessoais desses grandes indivíduos mas reconhece que ótimos trabalhos não simplesmente nascem em meio à vácuo e que criatividade é sempre, de alguma forma, uma colaboração, um resultado de uma mente conectada com outras.

Para que um gênio coletivo floresça, é preciso que existam esses quatro pilares:

//Antes de mais nada, admiração mútua.

//Em segundo, uma ágil troca de conhecimento dentre todos participantes, na qual se compartilha, imediata e deliberadamente, todos os aprendizados obtidos a cada nova invenção.

//Depois, muito importante, existe um efeito de sucesso em rede, o que significa que em toda ocasião de sucesso, o mérito é compartilhado e celebrado por todos.

//Por último, dentro de um grupo, é cultivado uma tolerância local a novidades, oferecendo uma “zona de decantação” para ideias inusitadas, revolucionárias, malucas ou renegadas para que essas possam ser melhor analisadas ao invés de levemente interpretadas e imediatamente descartadas.

# Nuvem de talentos.

---

**Desafio**

**Ideias que a dupla pensou em conjunto:**

# Sem Rótulos.

---

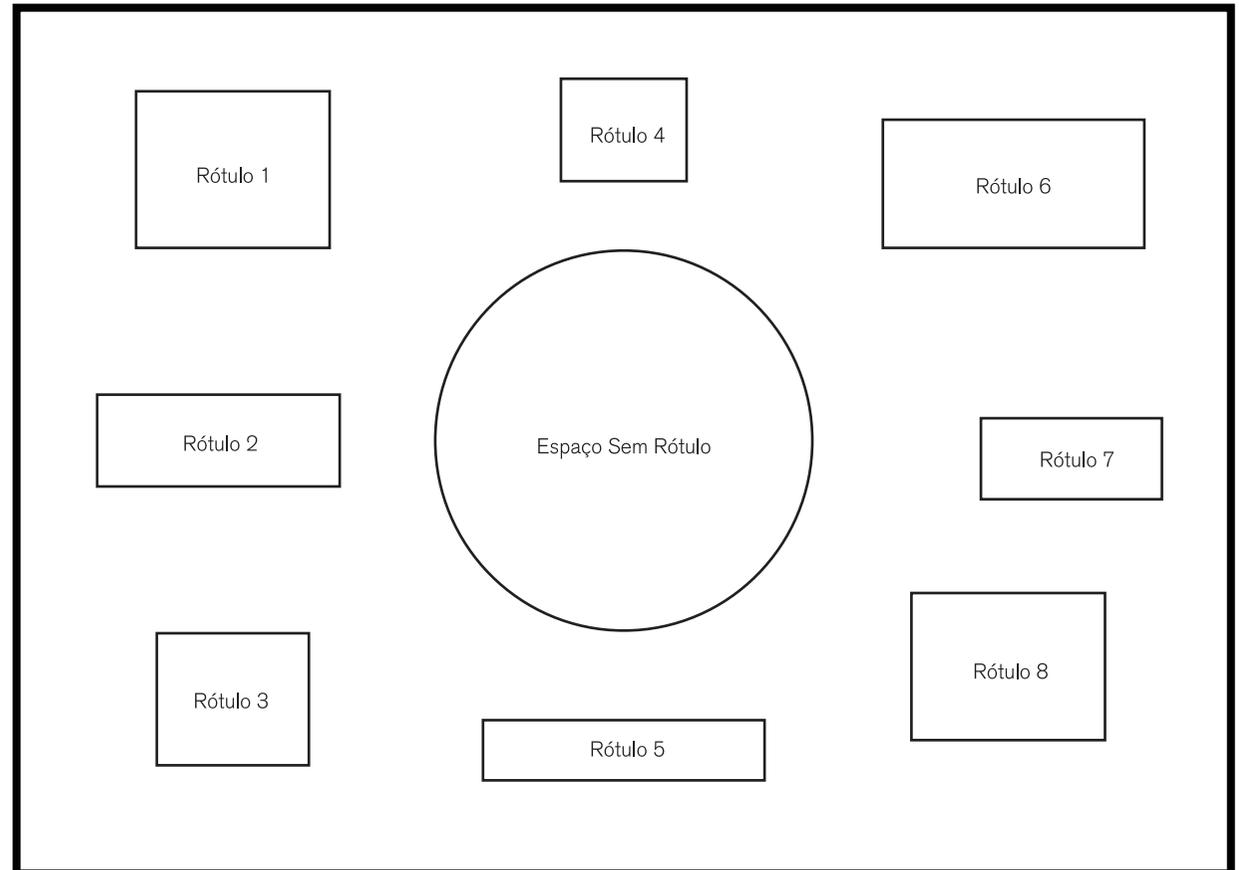
## 1 - Delimite as caixas

## 2 - Crie rótulos para cada uma delas

Use exemplos que façam sentido para o grupo. Nessa experiência, utilizamos gosto musical como referência.

## 3 - Roteiro de perguntas:

Roteiro completo no anexo 12.



# Perguntas - Sem Rótulos.

---

## Passo 01:

**Comece com perguntas mais “fáceis”, para familiarizar os participantes com a mecânica da dinâmica.**

### Exemplos:

Quem nessa sala era o palhaço da turma?  
Quem gosta de dançar?  
Quem tem vergonha de dançar?  
Quem coloca ketchup na pizza?  
Quem já viu Marley e eu?  
Quem chorou vendo marley e eu?  
Quem já usou o botão de soneca no despertador do celular?  
Quem já usou o botão de soneca no celular mais de 5 vezes seguidas?  
Quem já ficou angustiado esperando a pessoa do outro lado do whatsapp visualizar a mensagem?  
Quem acredita em ET?

## Passo 02:

**Depois, faça algumas perguntas mais íntimas, que gerem conversa e reflexão, buscando oferecer uma oportunidade para os participantes se conectarem.**

### Exemplos:

Quem está apaixonado?  
Quem já sofreu bullying?  
Quem já praticou bullying?  
Quem teve algum acontecimento muito massa na última semana?  
Quem adora estar cuidar de pessoas?  
Quem já perdeu alguém muito amado?  
Quem é transexual?  
Quem reconhece a coragem dos outros?

## Passo 03:

**Depois, busque fazer uma pergunta que provavelmente colocarão todos os participantes no mesmo lugar comum.**

### Exemplo:

Quem aqui... [inserir alguma pergunta que junte todos].  
Exemplo: Quem aqui já se frustrou falando de política?

**Por último, abra espaço para que os próprios participantes possam fazer perguntas aos outros.**

**Ao final do processo de perguntas, crie uma roda de conversa com o objetivo de provocar uma reflexão entre os participantes sobre semelhanças e diferenças, como se sentiram quando estavam “pertencendo” ou quando estavam “excluídos”.**

# Antecedentes dos direitos humanos.

---

**A história dos direitos humanos é um drama de luta persistente e de avanço contínuo, muitas vezes contra grandes obstáculos. Com os direitos humanos vem a paz e os meios para alcançar a verdadeira liberdade. Portanto, é importante compreender o assunto dentro da sua estrutura história, uma tradição que expande até mais de 2500 anos atrás.**

**539 a.C.: O Cilindro de Ciro** - reconhecido como a primeira declaração dos direitos humanos, esta peça de argila contém proclamações de liberdade e igualdade feitas por Ciro O Grande, o primeiro rei da antiga Pérsia.

**1215: A Magna Carta** - que estabeleceu novos direitos e tornou o rei sujeito à lei.

**1628: A Petição de Direito** - que definiu os direitos e liberdades do povo por oposição à coroa britânica.

**1776: A Declaração de Independência dos Estados Unidos** - que proclamou o direito à vida, liberdade e a busca da felicidade.

**1787: A Constituição dos Estados Unidos da América** - a formar a lei fundamental do sistema federal do governo dos EUA e a definir os direitos básicos dos cidadãos.

**1789: A Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão** - na França, que estabeleceu que todos os cidadãos eram iguais perante a lei.

**1791: A Lei dos Direitos dos EUA** - a limitar os poderes do governo federal e a proteger os direitos de todos os cidadãos, residentes e visitantes no território dos Estados Unidos.

**1864: A Primeira Convenção de Genebra** - que estabeleceu os padrões da lei internacional.

**1948: A Declaração Universal dos Direitos do Homem** - a primeira carta que proclamou os trinta direitos de que deve gozar cada ser humano.

# Perguntas e respostas - direitos humanos.

Para guardar informações sobre a declaração universal dos direitos humanos

## 01- O que a Declaração Universal dos Direitos Humanos propõe?

- A- Que se crie uma única lei que deve ser respeitada por todos os países.
- B- Uma lei que defenda apenas o direito das crianças.
- C- Que os países e seus órgãos se esforcem para criar meios de divulgação e proteção dos direitos e liberdades humanas fundamentais.
- D- Define a regra de como obter os direitos mínimos de saneamento, saúde e educação.

## 02- Complete o texto do artigo 3 da DUDH: "Todo indivíduo tem direito à vida, à liberdade e à \_\_\_\_\_?"

- A- segurança pessoal
- B- saúde
- C- felicidade
- D- educação

## 3- A educação é um direito?

- A- Sim, mas é obrigatória apenas até o Ensino Fundamental.
- B- Não, mas o Ensino Fundamental deve ser incentivado.
- C- Sim, mas os pais têm direito de escolher o tipo de educação que será dado a seus filhos.
- D- Sim, deveria promover a conformidade com os valores da sociedade e incentivar o serviço voluntário.

## 4- A DUDH é um documento com força de lei?

- A- Sim, é obrigatório que todos os países a sigam.
- B- Não, o texto serve de estímulo e inspiração para que cada país crie suas próprias legislações em torno do tema.
- C- Depende - tem força de lei apenas para os signatários do documento.
- D- Não - é mais do que uma lei, pois é uma constituição mundial

## 5- O artigo 7 declara que "Todos são iguais perante a lei e, sem distinção, têm direito à igual proteção da lei". Sendo assim:

- A- Os presos perdem o direito à proteção de lei porque não a respeitaram
- B- Os presos - ainda que tenham desrespeitado a lei - continuam tendo igual direito à proteção da lei.
- C- Este artigo fica restrito ao âmbito de cada país e, portanto, os estrangeiros não têm o mesmo direito à proteção das leis que os cidadãos desse país.
- D- Algumas pessoas, devido à sua importância social, podem reivindicar um tratamento diferenciado perante a lei.

## 6- O artigo 20 da DUDH diz respeito ao direito que as pessoas têm de se associarem para defenderem suas causas, desde que:

- A- A participação seja voluntária e elas ajam de modo pacífico
- B- Tenha uma prévia autorização das autoridades públicas
- C- Não interfiram nas causas de outras pessoas
- D- Sejam justas e defendam o interesse da maioria

## 07- O artigo 27 da DUDH trata da vida cultural da comunidade. Neste sentido, as pessoas:

- A- Podem exigir ingressos gratuitos para shows e eventos esportivos
- B- Podem exigir que suas ideias e obras artísticas ou científicas sejam aceitas pela comunidade
- C- São livres para participar da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do progresso científico
- D- São livres para criticar, por qualquer meio ou modo, a cultura de outras pessoas ou comunidade.

## 08- O que diz a Declaração Universal dos Direitos Humanos sobre trabalho e desemprego?

- A- Todas as pessoas tem o direito (...) de participar do processo científico e de seus benefícios.

- B- Ninguém será arbitrariamente privado de sua propriedade.
- C- Toda pessoa tem o direito ao trabalho (...) e à proteção contra o desemprego.
- D- Toda pessoa tem direito à filiação sindical

## 09- Qual das constituições brasileiras adotou o princípio da dignidade humana?

- A- Constituição de 1947 ( 72 anos)
- B- Constituição de 1988 (30 anos)
- C- Constituição de 1824 (194 anos)
- D- Constituição de 1967 (51 anos)

## 10- Qual dessas estatísticas do IBGE representa o maior desrespeito aos Direitos Humanos no Brasil?

- A- Cerca de 58% da população brasileira tem ao menos um tipo de carências social: atraso educacional, qualidade dos domicílios, acesso aos serviços básicos e acesso à seguridade social.
- B- Cerca de 32% dos brasileiros não tem acesso à serviços básicos - água, esgoto, coleta de lixo e energia elétrica.
- C- Cerca de 38% dos homens e 27% das mulheres entre 18 e 24 anos deixam a escola antes do tempo previsto e cerca de 25% são analfabetos.
- D- As três: pois Direitos Humanos não é uma questão de número, mas de respeito à vida e à dignidade das pessoas.

- |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 01- Resposta certa: C | 02- Resposta certa: A | 03- Resposta certa: A |
| 04- Resposta certa: B | 05- Resposta certa: B | 06- Resposta certa: A |
| 07- Resposta certa: C | 08- Resposta certa: C | 09- Resposta certa: B |
| 10- Resposta certa: D |                       |                       |

# Privacidade (Artigo 12 da DUDH)

---

## Jovem se suicida após ataques sobre sua honra e reputação na internet

Encontraram o corpo de um jovem de 16 anos em seu quarto, hoje cedo. Segundo amigos os amigos da vítima, ouvidos pelos investigadores da polícia, ele estava sofrendo bullying virtual. Teve seu PC invadido por um colega de escola, que divulgou fotos íntimas através de um perfil falso na rede social. O hacker também postou imagens na página da escola onde ambos estudavam.

Constrangido com a situação, após semanas de bullying o jovem acabou se suicidando.

## Como evitar que essa situação aconteça?

**Cientista:** Estudaria e divulgaria os impactos da invasão de privacidade na vida das pessoas.

**Educador(a):** Desenvolveria um programa de conscientização e educação sobre as consequências danosas do bullying nas escolas e sobre os direitos e responsabilidades dos jovens no uso das redes sociais.

**Comunicador(a):** Divulgaria o Marco Civil da Internet elaborando formas criativas para a compreensão de seu significado.

**Juiz(a):** Aplicaria a regulamentação do Marco Civil da Internet, exigindo do provedor a retirada dos conteúdos ofensivos.

**Ativista:** Realizaria um abaixo-assinado virtual buscando a implementação de medidas que evitem a invasão de privacidade via redes sociais.

# Liberdade de expressão (Artigo 18 DUDH)

---

## Jovem se vê obrigada a retirar blog do ar para garantir sua segurança

Jovem blogueira afirmou em seu blog que está sofrendo uma série de ameaças e já solicitou proteção à Justiça. A página que ela administra vem denunciando sistematicamente atos de corrupção em todas as esferas da sociedade. Mais de 30 pessoas já estão sendo investigadas após as publicações do seu blog, dentre elas, nomes de grande influência na política nacional. A idealizadora do blog também está sendo investigada, sob alegação de que as acusações realizadas nos artigos são falsas ou carente de provas.

Sob forte clima de ameaças a jovem se viu obrigada a retirar o blog do ar e também pedir proteção à justiça.

## Como evitar que essa situação aconteça?

**Cientista:** Restgataria a liberdade de expressão na história mostrando conflitos e conquistas até os dias atuais a fim de valorizar o tema.

**Educador(a):** Desenvolveria um programa de conscientização e educação sobre as consequências danosas do bullying nas escolas e sobre os direitos e responsabilidades dos jovens no uso das redes sociais.

**Comunicador(a):** Utilizaria diferentes mídias para disseminar a defesa pela liberdade de expressão e sua importância histórica.

**Juiz(a):** Investigaria casos de negligência à liberdade de expressão cuidando para que se garanta a aplicação dos termos das leis.

**Ativista:** Mobilizaria o segmento jovem da sociedade para um ato público de repúdio à violação do direito à liberdade de expressão

# Educação (Artigo 26 DUDH)

---

## Pessoas com deficiência são impedidas de frequentar escolas

É cada vez maior o número de pessoas com deficiência que declaram ter suas matrículas recusadas por escolas da cidade. O motivo alegado pelas instituições é a falta de recursos para oferecer um aprendizado adequado. Muitos pais relataram, inclusive, que a diretoria da escola afirmou que pessoas com deficiência não teriam capacidade para acompanhar as aulas com o restante dos alunos. Revoltados, pais e adolescentes devem se reunir hoje à noite, em frente à prefeitura, para uma manifestação, que também busca conseguir acessibilidade para as ruas da cidade, que em nada facilitam a vida de seus moradores.

## Como evitar que essa situação aconteça?

**Cientista:** Utilizaria a tecnologia para a criação de equipamentos e materiais que facilitem a mobilidade das pessoas com deficiência.

**Educador(a):** Trataria as questões relacionadas ao preconceito da sociedade no trato das pessoas com deficiência e no reconhecimento de seus direitos.

**Comunicador(a):** Sinalizaria a cidade para torná-la acessível.

**Juiz(a):** Garantiria a aplicação do direito à educação que deve ser amplo e gratuito para todas as pessoas.

**Ativista:** Trabalharia para engajar a população na causa da inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho e na sociedade.

# Responsabilidade e Democracia (Artigo 29 DUDH)

---

## Convivência na comunidade é violenta e não há respeito entre as pessoas, diz morador

O novo estilo de vida nas grandes cidades atinge em cheio as comunidades da periferia. Na Comunidade Margaridas, uma boa parte dos moradores trabalha em bairros centrais e retorna para casa somente na hora de dormir. Isso reduz o vínculo com a localidade e com a vizinhança. A participação comunitária é praticamente inexistente, já que poucos se importam com os outros e com os problemas que afetam o bairro. Segundo Jota, líder comunitária, o problema acontece porque as pessoas se distanciaram, não compartilhando ou colaborando entre si. O contato que eles tem é na hora de cada um defender o seu território. "Na semana passada, a Dona Maria, que mora num dos lugares mais baixos da rua, teve sua casa invadida por água de esgoto de um cano que estourou. Ela perdeu todas as suas coisas e ainda teve que esperar dias para que o cano fosse consertado. A comunidade não a ajudou a pressionar as autoridades para o conserto. Fossem em outras épocas, todos tinham se unido para ajudá-la."

## Como evitar que essa situação aconteça?

**Cientista:** Procuraria identificar os vínculos que fortalecem a comunidade, sugerindo técnicas para que se mantenham conectados via redes sociais.

**Educador(a):** Elaboraria projetos para que as pessoas ampliem a consciência sobre o viver em comunidade respeitando também as individualidades.

**Comunicador(a):** Utilizaria a rádio comunitária e outros meios para conscientizar a população sobre os direitos e deveres para com a comunidade sendo ela o lugar onde todos encontram chances de desenvolvimento.

**Juiz(a):** Defenderia o atendimento às leis que garantem a proteção do cidadão para que haja bem-estar de todos.

**Ativista:** Incentivaria a participação de todos na comunidade sobre a importância do bom uso do espaço público e protagonismo no território.

# Dignidade Humana e Universalidade dos direitos humanos (Artigo 1)

---

## Empresa desrespeita os Direitos Humanos ao demitir gerente que se declarou transexual.

Ao declarar que iria fazer a operação de mudança de sexo o gerente é demitido. Em solidariedade os funcionários da empresa realizam uma passeata para reivindicar a igualdade de tratamento no ambiente de trabalho para mulheres, negros, pessoas com deficiência e homossexuais.

### Como evitar que essa situação aconteça?

**Cientista:** Pesquisaria e publicaria estudos sobre os efeitos benéficos que a diversidade produz na sociedade.

**Educador(a):** Proporia programas de educação e treinamento em valores da diversidade para todos os funcionários da empresa

**Comunicador(a):** Prepararia uma campanha de comunicação para conscientizar as pessoas sobre valores ligados à diversidade

**Juiz(a):** Criaria normas de conduta que respeitem a diversidade no ambiente de trabalho dentro de uma empresa.

**Ativista:** Proporia uma mesa de diálogo entre as várias representações envolvidas no conflito.

# Direitos humanos - perfis.

---



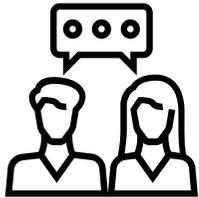
## **Ativista**

Guiado pelas emoções e um forte senso de indignação. Não tolera injustiças e vai até o fim das consequências em busca de um mundo mais ético e justo para todos.



## **Educador(a)**

Aquele que tem plena convicção de que a educação pode mudar uma nação. Para isso, acredita que é preciso criar condições para que as pessoas se desenvolvam de maneira integral.



## **Comunicador(a)**

Jamais deixará seus colegas desinformados. Usa ferramentas e veículos de comunicação para levar informações relevantes adiante. Sempre busca ser claro e coerente.



## **Juiz(a)**

É aquele que conhece as leis e sabe que sem elas não poderemos ter uma sociedade organizada e coerente. Na hora da tomada de decisão, mostrará o caminho prudente e as consequências de não segui-lo.



## **Cientista**

Baseia-se na razão, nos estudos e nos fenômenos que observa para mudar o mundo ou apenas uma situação. Acredita que a pesquisa e ciência podem trazer grandes contribuições para o futuro da humanidade.

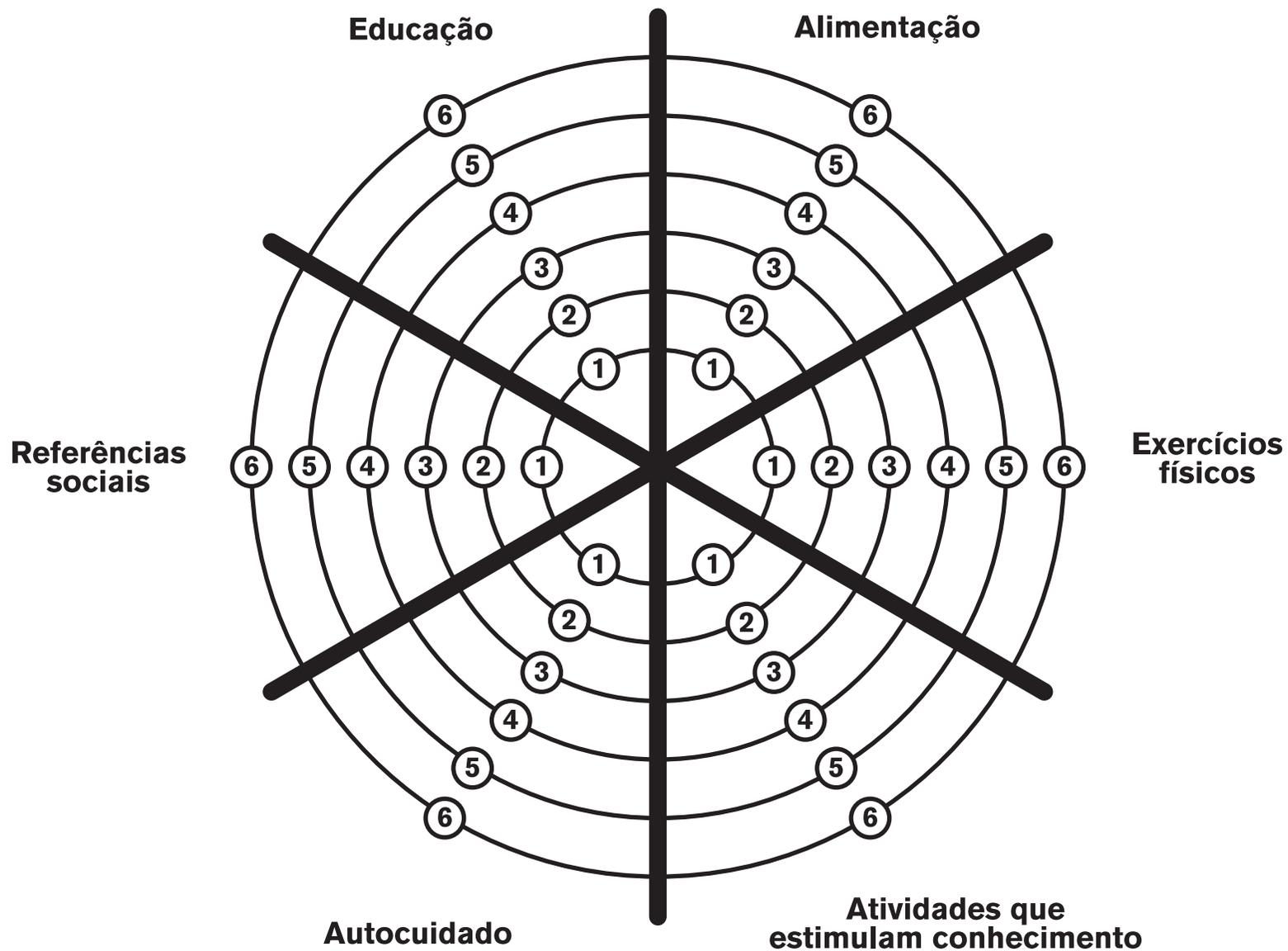
# Peixe fedorento.

---



# Roda do borogodó.

ANEXO 18



# Carta de gratidão.

---

ANEXO 19

○

P	O
S	T

---

---

---

---

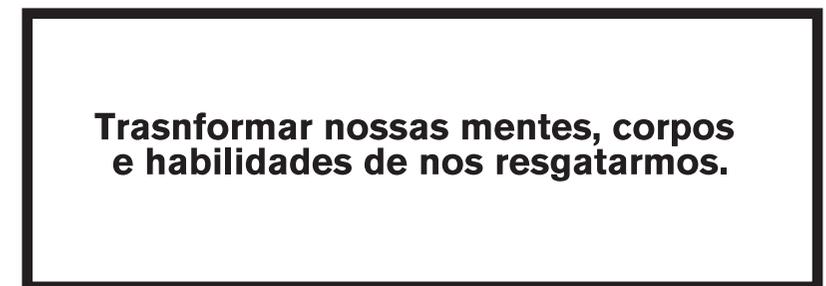
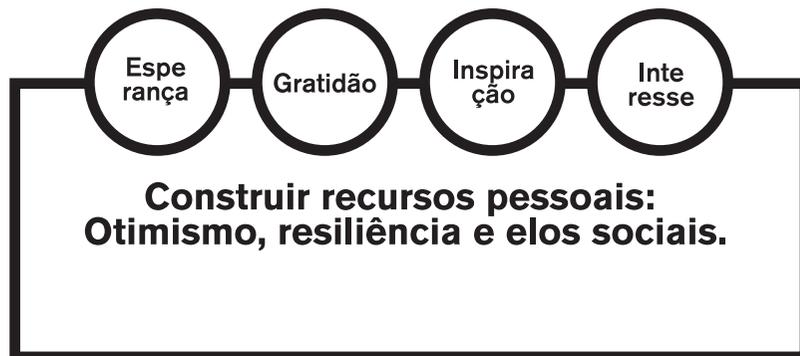
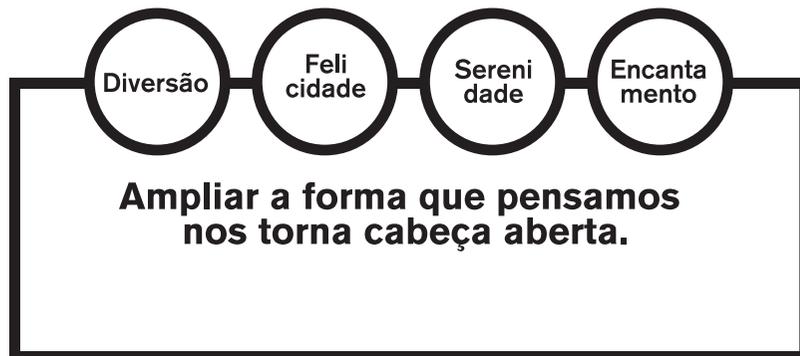
# Emoções positivas - Broaden and Build.

## Emoções positivas:

Amor; Esperança; Interesse;  
Confiança; Felicidade; Orgulho;  
Diversão; Gratidão; Serenidade;  
Encantamento; Inspiração;

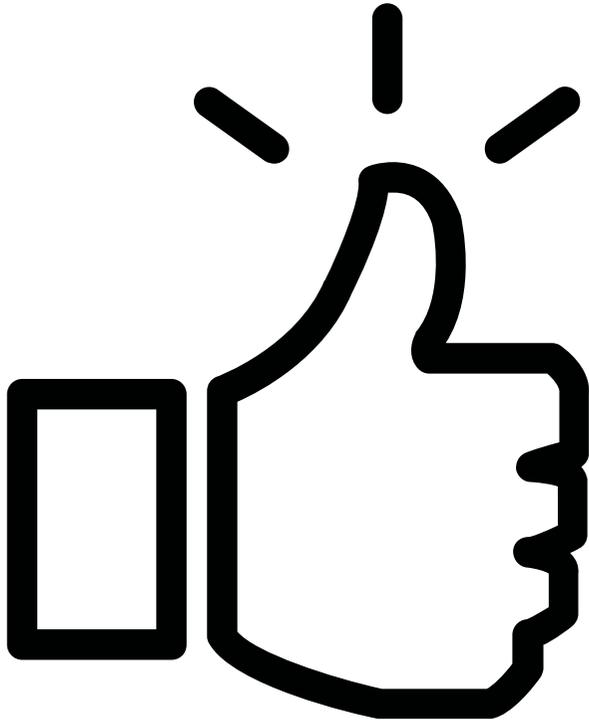
## A teoria de ampliar e construir:

//Ampliar a forma que pensamos nos torna cabeça aberta.  
//Construir recursos pessoais: Otimismo, resiliência e elos sociais.  
//Desfazer impactos fisiológicos de emoções negativas.  
//Trasformar nossas mentes, corpos e habilidades de nos resgatarmos.



## Criando emoções positivas.

---



—

**Pense em experiências alegres ou algo que você gosta de fazer.**

—

**Faça pequenas coisas que te façam sorrir.**

—

**Se permita focar em coisas positivas e ser grato.**

# Tinder intelectual

---

**Coisas que eu gostaria de aprender**

**Coisas que eu poderia ensinar**

# A folha da vida - sugestão de roteiro.

---

Pegue a folha, segure bem na pontinha e balance.

Preste atenção no som.

Balance com mais força.

Na vida, tem tempos de tempestades, que o que vem pra gente é violento, assusta. Cheio de ruído.

Às vezes acontece alguma coisa que tira nossa alegria: (dá uma amassadinha no papel);  
um problema familiar, (amasse);  
doença, (amasse);  
desemprego (amasse);  
às vezes somos magoadas, (amasse);  
às vezes passamos por dificuldades (vai amassando).

Amasse bastante, faz uma bolinha.

A dificuldade e o sofrimento nos deixam assim. Encolhidos, apertados, tensos.

Não conseguimos relaxar.

Precisamos de um tempo sozinho, ali, fechadinho (siga segurando o papel apertando bem com a mão).

A reflexão ali, sozinho, é muitas vezes necessária mas tem o tempo de compartilhar também com quem confiamos.

E a gente vai se abrindo (vá abrindo BEM devagar a mão)...  
devagarinho vamos deixando um pouquinho de ar entrar (abra mais um pouco), relaxamos (mesmo que só um pouquinho) e encontramos forças para irmos nos abrindo ao mundo novamente.

(siga abrindo, desfazendo a bolinha, buscando deixá-la "lisa" ou aberta).

Encontramos força dentro da gente, em coisas que acreditamos ou em pessoas que nos apoiam.

E, em um processo que tem cada qual seu tempo, vamos novamente nos abrindo para o mundo.

Narre esse processo até que a folha esteja inteira aberta.

Já não somos mais a mesma folha.

Temos marcas, rugas e as vezes até faltam pedacinhos.

Se se balançarmos essa folha agora (balance no ar como no primeiro movimento), notaremos que o ruído, o barulho que assusta já não está mais presente.

Saímos transformados, com marcas, é verdade mas, mesmo com elas, podemos aprender com nossas adversidades e buscar novos caminhos mais leves.

# Torta na cara - jogo do Assis.

---

# Perguntas do jogo do Assis.

## Perguntas do Jogo do Assis

- 1-) Aumente o tamanho da letra o quanto achar necessário.
- 2-) Recorte cada bloco de pergunta e 4 respostas
- 3-) Coloque cada uma delas em um envelope do tabuleiro
- 4-) Lembre-se de levar a folha com as respostas para você ter de apoio.

### 1 – O que significa a sigla PNAS?

Política Nacional de Assistência Social  
Plano Nacional de Assistência Social  
Programa Novo de Assistência Social  
Programa Nacional de Armamento Social

### 2 – O que significa a sigla SUAS?

Solução Única de Assistência Social  
Sistema Único de Assistência Social  
Sistema Unificado de Apoio Social  
Sistema Único de Apoio Social

### 3 – O que significa a sigla ECA?

Escola de Ciência Astrológica  
Estatuto de Criminalística e Armamento  
Estatuto da Criança e do Adolescente  
Escola da Criança e do Adolescente

### 4 – Quando uma pessoa é considerada Idosa segundo o Estatuto do Idoso?

Quando a pessoa tem mais de 65 anos  
Quando atinge a idade de 60 anos  
Quando não tem mais condições de trabalhar  
Quando já apresenta sinais e sintomas em relação à saúde

### 5 – Quando uma pessoa é considerada Criança segundo ECA?

Toda pessoa que tem idade até 12 anos incompletos  
Toda pessoa de 5 a 12 anos completos  
Toda pessoa que brinca e precisa de cuidados  
Todas as alternativas

### 6 – Quando uma pessoa é considerada Adolescente segundo ECA?

Toda pessoa com até 15 anos  
Toda pessoa entre 12 e 21 anos  
Toda pessoa com idade entre 12 e 18 anos  
As alternativas b e c estão corretas

### 7 – Sobre a Política Nacional de Assistência Social pode-se dizer que:

Permite a padronização, melhoria e ampliação dos serviços de assistência no país, respeitando as diferenças locais  
Os programas, projetos e serviços são prestados pela Secretaria de Fazenda do Município  
Tem por objetivo a proteção da família, maternidade, adolescência, infância e velhice  
Projetos de Lei do presidente da República

### 8 – Sobre o Sistema Único de Assistência Social pode-se dizer que:

Tem por função organizar as ações da assistência social no contexto da proteção social brasileira  
É um sistema público contributivo, que faz a gestão da assistência social no campo da proteção social brasileira  
Utiliza avaliações subjetivas para inclusão dos usuários  
Tem a ver com um sistema online que permite cadastro e transferência de renda

### 9 – Qual a função do Estatuto da Criança e do Adolescente?

Identificar ações que devem ser cumpridas pela criança e adolescente  
Tem por função a proteção integral a criança e ao adolescente  
Permite que crianças e adolescentes cometam ato infracional sem punição  
Conjunto de regras e normas de como a criança e adolescente devem se comportar

# Perguntas do jogo do Assis.

## 10 – Quais são os direitos assegurados pelo ECA?

A vida, saúde, liberdade, respeito, dignidade, convivência familiar e comunitária, educação, cultura, esporte, lazer, profissionalização e proteção no trabalho

A vida, saúde, liberdade, livros escolares, cultura e não apanhar

Profissionalização e a brincadeiras

Brincar, pular, passear, namorar, ir à escola, saúde e brinquedos

## 11 – Dentre as medidas de proteção previstas pelo ECA podemos citar:

Manter as crianças com os pais, mesmo que em situação de risco, uma vez que a quebra de vínculos não é saudável

Acolhimento institucional, inclusão em programa de acolhimento familiar e colocação em família substituta

Inclusão em programa de apadrinhamento afetivo

Policiamento 24 horas em caso de violência

## 12 – Qual o significado da sigla MSE?

Medida Sócio Educativa

Medida Sócio Exclusiva

Ministério Sócio Educativo

Medida Sem Exclusão

## 13 – Quais são as medidas sócias educativas para adolescentes em conflito com a Lei?

Advertência, obrigação de reparar o dano, Prestação de Serviços a Comunidade (PSC), Liberdade Assistida (LA), regime de semiliberdade e privação da liberdade (Fundação Casa)

Prestação de Serviços à Comunidade (PSC), Liberdade Assistida (LA) e privação da liberdade (Fundação Casa)

Prestação de Serviços à Comunidade (PSC) e Liberdade Assistida (LA) Internação, escola integral, pintura de muro e multa.

## 14 – O que é Conselho Tutelar.

É o conselho que cuida dos deveres de crianças e adolescentes

É o espaço que permite diálogo entre pais e filhos

É o órgão encarregado pela sociedade de zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e adolescente

São pessoas que punem a criança e ao adolescente.

## 15 – O que é Ato infracional?

Operação matemática que não permite fração

É crime cometido contra criança e adolescente

Trata-se de crime passionai

Trata-se da conduta descrita como crime ou contravenção penal cometida por criança ou adolescente

## 16 – Segundo a Constituição de 88 a Assistência Social tem por objetivo:

Assistir socialmente o indivíduo através de troca de favores

Promover a proteção a família, inserção ao mercado de trabalho, garantia de um salário mínimo de benefício à pessoa com deficiência e ao idoso

Promover ações que assistam de forma solidária o indivíduo para que ele possa comer.

Promover o assistencialismo e entrega de cesta básicas e remédios.

## 17 – O SUAS organiza a política de Assistência social em duas proteções! Quais?

Proteção Econômica Média e Proteção Econômica Alta

Proteção Social Básica e Proteção Social Especial

Proteção Assistencial à Família e Proteção Assistencial Individuo

Proteção Individual e Proteção Comunitária

# Perguntas do jogo do Assis.

## 18 – Qual o foco da Proteção Social Básica?

A prevenção de riscos sociais e pessoais através de programas, projetos, serviços e benefícios para pessoas em situação de vulnerabilidade social

Destina-se as pessoas que se encontram em situação de risco e já tiveram seus direitos violados

Destina-se às pessoas com deficiência e aos idosos

A prevenção de direitos de crianças e adolescentes

## 19 – Qual o foco da Proteção Social Especial

A prevenção de riscos sociais e pessoais através de programas, projetos, serviços e benefícios para pessoas em situação de vulnerabilidade social

Destina-se as pessoas que se encontram em situação de risco e já tiveram seus direitos violados

Destina-se às pessoas com deficiência e aos idosos

A prevenção de direitos de crianças e adolescentes

## 20 – O que significa CRAS?

Central de Referenciamento de Abordagem Social

Centro de Referência de Assistência Social

Centro de Referência de Abordagem Social

Central Referencial de Assistência Social

## 21 – Qual a função do Centro de Referência de Assistência Social?

Unidade pública estatal que oferta serviços emergenciais e continuados a família e indivíduos em situação de vulnerabilidade social

Unidade pública estatal que presta serviços especializados em assistência social

Unidade pública estatal que presta serviços especializados e continuados a indivíduos e famílias em situação de ameaças e violação de direitos

Unidade pública estatal que oferta prevenção de direitos dos animais e meio ambiente.

## 22 – O que Significa CREAS?

Centro de Referência Especializado de Assistência Social

Central Referencial Especializado de Abordagem Social

Centro de Resistência Especial de Abordagem Social

Central Referencial Especializado de Assistência Social

## 23 – Qual a função do Centro de Referência Especializado de Assistência Social?

Unidade pública estatal que oferta serviços emergenciais e continuados a família e indivíduos em situação de vulnerabilidade social

Unidade pública estatal que oferta prevenção de direitos dos animais

Lugar onde atende-se os menores, mendigos e internados.

Unidade pública estatal que presta serviços especializados e continuados a indivíduos e famílias em situação de ameaças e violação de direitos

## 24 – Quem é o usuário segundo PNAS?

Cidadãos ou grupos que se encontram em situação de vulnerabilidade e riscos

Cidadãos ou grupos que se encontram em situação de direitos e deveres preservados

Cidadãos ou grupos que se encontram em situação inclusão assistida

Todos os que passam fome e precisam de remédio.

## 25 – A Proteção Social Especial é dividida em duas “categorias”, quais são?

Baixa e Alta Complexidade

Antiga e Nova Complexidade

Média e Alta Complexidade

Perigosa e Ameaçadora Complexidade

# Perguntas do jogo do Assis.

---

## 26 – A Assistência Social é...

Direito do cidadão e dever do Estado instituída pela Constituição Federal 88  
 Dever do cidadão e direto do Estado instituído pela Constituição Federal de 88  
 Dever do Prefeito  
 Direito da pessoa em situação de calamidade pública

## 27 – A Assistência Social diferente da Previdência Social...

Não é contributiva e deve atender a todos os cidadãos que dela necessitarem  
 É contributiva e direito de todos os cidadãos  
 Não é contributiva e nem direto de todos  
 É voltada para o assistencialismo e a solidariedade

## 28 – Quais são as unidades de atendimento da Assistência Social?

CRAS, CREAS, Centro POP, Centro Dia de Referência para a Pessoa com Deficiência e Família, Unidades de Acolhimento  
 CRAS, CREAS, Conselho Tutelas, ONGS, PSF  
 Unidades de acolhimento, Postinhos de Saúde, CREAS  
 Conselho Tutelar e CRAS

## 29 – O que são Unidades de Acolhimento?

Espaços que executam serviços especializados a indivíduos e família afastados do seu núcleo familiar e vivenciam abandono e violação de direitos  
 Unidade pública que oferta serviços emergenciais e continuados a indivíduos  
 Espaços que executam serviços básicos a indivíduos e família que vivenciam situações de vulnerabilidade  
 Espaços que executam serviços básicos a indivíduos e família que vivenciam situações de felicidade

## 30 – Quais são as Unidades de Acolhimento?

Conselho Tutelar, CREAS, Albergue  
 Abrigo institucional  
 CRAS e CREAS  
 Casa Lar, Abrigo Institucional, Republica, Residência Inclusiva e Casa de Passagem

## 31 – Qual o significado de ONG?

Ordem Não Governamental  
 Organização Não Geracional  
 Organização Não Governamental  
 Órgão Não Governamental

## 32 – Qual a função das Organizações Não Governamentais?

São entidades sem fins lucrativos que realizam diversos tipos de ações solidárias para público específico  
 São entidades com fins lucrativos que realizam diversos tipos de ações solidárias para público específico  
 São entidades com fins lucrativos que realizam diversos tipos de ações para animais e meio ambiente  
 São instituições sem fins lucrativos que realizam diversos tipos de ações mendigos e pessoas que não tem o que comer

## 33 – Qual o significado de OSCIP

Órgão da Sociedade Comunitária de Intensa Publicidade  
 Onda da Savana Civil de Irmandade Pública  
 Organização da Sociedade Civil de Interesse Público  
 Órgão de Serviço Continuo Importante para o Público

# Perguntas do jogo do Assis.

## 34 – Qual a função da Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

Dar cesta básica e remédios às pessoas

Organizar a população para debater os problemas da cidade, bairro e região

É o tipo de entidade privada que atua em áreas do setor público com interesse social sem fins lucrativos

Promove ações que visam a mobilização pública para resolver um problema social

## 35 – O que significa OS?

Ordem de Sustento

Organização Social

Origem Solidária

Organização de Sustentabilidade

## 36 – Qual a função da Organização Social?

Prender os menores que cometem o ato infracional

Dar abrigo às crianças que não tem família ou que são “pegas” pelo Conselho Tutelar

Empresa que serve para organizar os problemas sociais para melhor resolvê-los

É a entidade privada sem fins lucrativos que recebe benefícios do Poder Público para ações de interesse da comunidade

## 37 – O que são benefícios assistenciais?

Fazem parte da política de Assistência Social e é direito do cidadão e dever do Estado

É o dinheiro dado pelo Governo aos pobres

São auxílios que a Prefeitura disponibiliza para as famílias carentes

São recursos existentes para diminuir a pobreza no Brasil

## 38 – Quais são as modalidades de benefícios Assistências?

Distribuição de dinheiro, remédio e leite

Benefício de Prestação Continuada (BPC) e Benefícios Eventuais

Cestas básicas e remédios

Benefícios às famílias pobres e benefícios a pessoas carentes.

## 39 – O que é Cadastro Único?

É um instrumento para programas sociais do Governo que identifica e caracteriza as famílias de baixa renda

É o cadastro do Governo para fiscalizar as famílias que recebem Bolsa Família

É o sistema de informação onde o Governo sabe tudo sobre as famílias

É um cadastro para saber quantos pobres existem no Brasil

## 40 – O que é Bolsa Família?

É o dinheiro que o governo dá para as famílias que passam fome

É o auxílio para a criança poder estudar

É uma forma de incentivar as pessoas a terem mais filhos para receber mais

É um programa que atende famílias que vivem situação de pobreza e extrema pobreza

Além das perguntas, inclua aleatoriamente, algumas intervenções como: (Lembrando que pode haver mais do que 1 quadrado para os bônus e castigos)

Volte duas casas;

Escolha uma equipe para voltar duas casas;

Escolha uma equipe para avançar três casas;

Avance três casas;

Caixa de Castigos;

Palpite a qualquer hora;

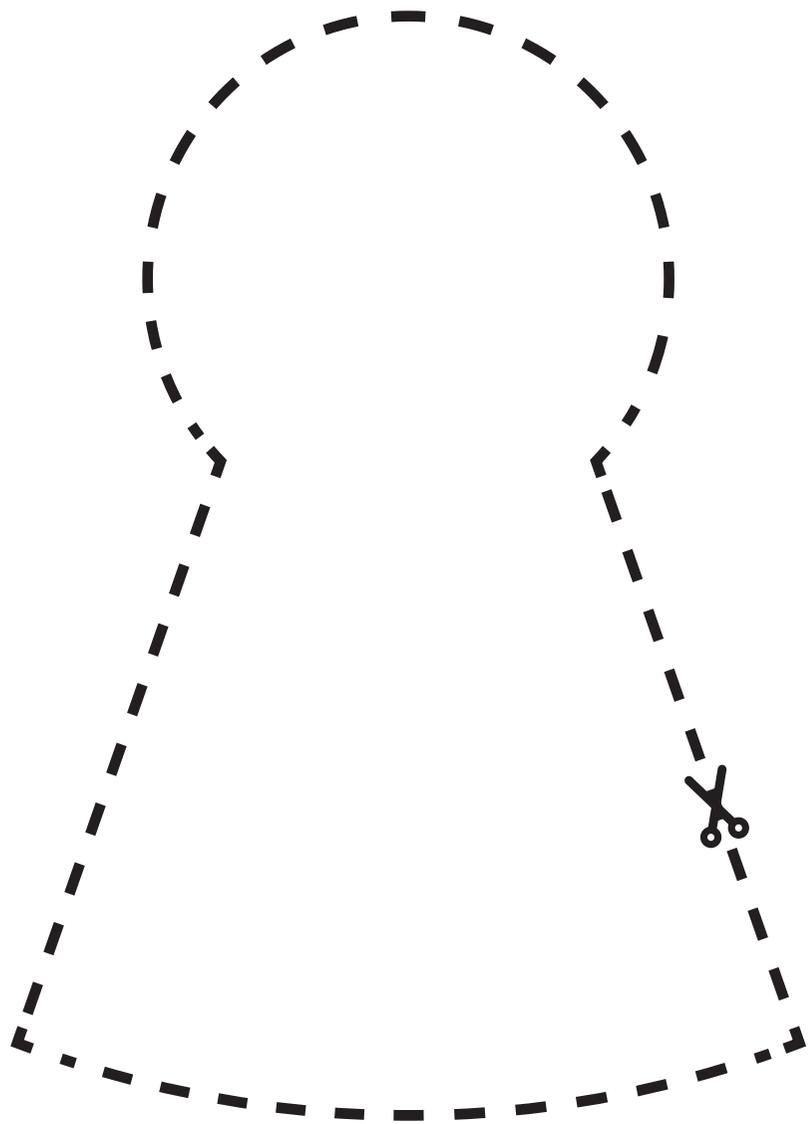
Perca sua vez;

Jogue o dado e avance o seu resultado.

# Peão do jogo do Assis.

---

ANEXO 26



Peão reserva

# Respostas do jogo do Assis.

---

1 – O que significa a sigla PNAS?  
Política Nacional de Assistência Social

2 – O que significa a sigla SUAS?  
Sistema Único de Assistência Social

3 – O que significa a sigla ECA?  
Estatuto da Criança e do Adolescente

4 – Quando uma pessoa é considerada Idosa segundo o Estatuto do Idoso?  
Quando a pessoa tem mais de 65 anos

5 – Quando uma pessoa é considerada Criança segundo ECA?  
Toda pessoa que tem idade até 12 anos incompletos

6 – Quando uma pessoa é considerada Adolescente segundo ECA?  
Toda pessoa com idade entre 12 e 18 anos

7 – Sobre a Política Nacional de Assistência Social pode-se dizer que:  
Permite a padronização, melhoria e ampliação dos serviços de assistência no país, respeitando as diferenças locais

8 – Sobre o Sistema Único de Assistência Social pode-se dizer que:  
Tem por função organizar as ações da assistência social no contexto da proteção social brasileira

9 – Qual a função do Estatuto da Criança e do Adolescente?  
Tem por função a proteção integral a criança e ao adolescente

10 – Quais são os direitos assegurados pelo ECA?  
A vida, saúde, liberdade, respeito, dignidade, convivência familiar e comunitária, educação, cultura, esporte, lazer, profissionalização e proteção no trabalho

11 – Dentre as medidas de proteção previstas pelo ECA podemos citar:  
Acolhimento institucional, inclusão em programa de acolhimento familiar e colocação em família substituta

12 – Qual o significado da sigla MSE?  
Medida Sócio Educativa

13 – Quais são as medidas sócias educativas para adolescentes em conflito com a Lei?  
Advertência, obrigação de reparar o dano, Prestação de Serviços a Comunidade (PSC), Liberdade Assistida (LA), regime de semiliberdade e privação da liberdade (Fundação Casa)

14 – O que é Conselho Tutelar.  
É o órgão encarregado pela sociedade de zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e adolescente

15 – O que é Ato infracional?  
Trata-se da conduta descrita como crime ou contravenção penal cometida por criança ou adolescente

16 – Segundo a Constituição de 88 a Assistência Social tem por objetivo:  
Promover a proteção a família, inserção ao mercado de trabalho, garantia de um salário mínimo de benefício à pessoa com deficiência e ao idoso

17 – O SUAS organiza a política de Assistência social em duas proteções! Quais?  
Proteção Social Básica e Proteção Social Especial

18 – Qual o foco da Proteção Social Básica?  
A prevenção de riscos sociais e pessoais através de programas, projetos, serviços e benefícios para pessoas em situação de vulnerabilidade social

19 – Qual o foco da Proteção Social Especial  
Destina-se as pessoas que se encontram em situação de risco e já tiveram seus direitos violados

20 – O que significa CRAS?  
Centro de Referência de Assistência Social

# Respostas do jogo do Assis.

---

21 – Qual a função do Centro de Referência de Assistência Social?

Unidade pública estatal que oferta serviços emergenciais e continuados a família e indivíduos em situação de vulnerabilidade social

– O que Significa CREAS?

Centro de Referência Especializado de Assistência Social

23 – Qual a função do Centro de Referência Especializado de Assistência Social?

Unidade pública estatal que presta serviços especializados e continuados a indivíduos e famílias em situação de ameaças e violação de direitos

24 – Quem é o usuário segundo PNAS?

Cidadãos ou grupos que se encontram em situação de vulnerabilidade e riscos

25 – A Proteção Social Especial é dividida em duas “categorias”, quais são?

Média e Alta Complexidade

26 – A Assistência Social é..

Direito do cidadão e dever do Estado instituída pela Constituição Federal 88

27 – A Assistência Social diferente da Previdência Social...

Não é contributiva e deve atender a todos os cidadãos que dela necessitarem

28 – Quais são as unidades de atendimento da Assistência Social?

CRAS, CREAS, Centro POP, Centro Dia de Referência para a Pessoa com Deficiência e Família, Unidades de Acolhimento

29 – O que são Unidades de Acolhimento?

Espaços que executam serviços especializados a indivíduos e família afastados do seu núcleo familiar e vivenciam abandono e violação de direitos

30 – Quais são as Unidades de Acolhimento?

Casa Lar, Abrigo Institucional, Republica, Residência Inclusiva e Casa de Passagem

31 – Qual o significado de ONG?

Organização Não Governamental

32 – Qual a função das Organizações Não Governamentais?

São entidades sem fins lucrativos que realizam diversos tipos de ações solidárias para público específico

33 – Qual o significado de OSCIP

Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

34 – Qual a função da Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

É o tipo de entidade privada que atua em áreas do setor público com interesse social sem fins lucrativos

35 – O que significa OS?

Organização Social

36 – Qual a função da Organização Social?

É a entidade privada sem fins lucrativos que recebe benefícios do Poder Público para ações de interesse da comunidade

37 – O que são benefícios assistenciais?

Fazem parte da política de Assistência Social e é direito do cidadão e dever do Estado

38 – Quais são as modalidades de benefícios Assistências?

Benefício de Prestação Continuada (BPC) e Benefícios Eventuais

39 – O que é Cadastro Único?

É um instrumento para programas sociais do Governo que identifica e caracteriza as famílias de baixa renda

40 – O que é Bolsa Família?

É um programa que atende famílias que vivem situação de pobreza e extrema pobreza

# Relatos do Miguel

## Os grupos não devem ter contato com os relatos dos demais grupos.

### De sua mãe

Miguel levantou-se correndo, não quis tomar café e nem ligou para o bolo que eu havia feito especialmente para ele. Só apanhou o maço de cigarros e a caixa de fósforos. Não quis colocar o cachecol que eu lhe dei. Disse que estava com pressa e reagiu com impaciência a meus pedidos para que se alimentar e abrigar-se direito. Ele continua sendo uma criança que precisa de atendimento, pois não reconhece o que é bom para si mesmo.

Após o relato, como a equipe percebe Miguel?

### Do garçom da boate

Ontem à noite ele chegou aqui acompanhado de uma morena, bem bonita, por sinal, mas não deu a mínima bola para ela. Quando entrou uma loura, de vestido colante, ele me chamou e queria saber quem era ela. Como eu não conhecia, ele não teve dúvidas: levantou-se e foi à mesa falar com ela. Eu disfarcei, mas só pude ouvir que ele marcava um encontro, às 9 da manhã, bem nas barbas da acompanhante dele. Sujeito, peitudo!

Após o relato, como a equipe percebe Miguel?

### Do motorista de táxi

Hoje de manhã, apanhei um sujeito e não fui com a cara dele. Estava de cara amarrada, seco, não queria nem saber de conversa. Tentei falar sobre futebol, política, sobre trânsito e ele sempre me mandava calar a boca, dizendo que precisava se concentrar. Desconfio que ele é daqueles que o pessoal chama de subversivo, desses que a polícia anda procurando ou desses que assaltam motorista de táxi. Aposto que anda armado. Fiquei louco para me livrar dele.

Após o relato, como a equipe percebe Miguel?

### Do zelador do edifício

Esse Miguel, ele não é certo da bola não. Às vezes cumprimenta, às vezes finge que não vê ninguém. As conversas dele a gente não entende. É parecido com um parente meu que enlouqueceu. Hoje de manhã, ele chegou falando sozinho. Eu dei bom dia e ele me olhou com um olhar estranho e disse que tudo no mundo era relativo, que as palavras não eram iguais para todos, nem as pessoas. Deu um puxão na minha gola e apontou para uma senhora que passava. Disse, também, que quando pintava um quadro, aquilo é que era a realidade. Dava risadas e mais risadas... Esse cara é um lunático!

Após o relato, como a equipe percebe Miguel?

### Da faxineira

Ele anda sempre com um ar misterioso. Os quadros que ele pinta, a gente não entende. Quando ele chegou, na manhã de ontem, me olhou meio enviesado. Tive um pressentimento ruim, como se fosse acontecer alguma coisa ruim. Pouco depois chegou a moça loura. Ela me perguntou onde ele estava e eu disse. Daí a pouco ouvi ela gritar e acudi correndo. Abri a porta de supetão e ele estava com uma cara furiosa, olhando para ela cheio de ódio. Ela estava jogada no divã e no chão tinha uma faca. Eu saí gritando: Assassino! Assassino!

Após o relato, como a equipe percebe Miguel?

## Relato do próprio Miguel sobre o ocorrido nesse dia

Eu me dedico à pintura de corpo e alma. O resto não tem importância. Há meses que eu quero pintar uma Madona do século XX, mas não encontro uma modelo adequada, que encarne a beleza, a pureza e o sofrimento que eu quero retratar. Na véspera daquele dia, uma amiga me telefonou dizendo que tinha encontrado a modelo que eu procurava e propôs nos encontrarmos na boate. Eu estava ansioso para vê-la. Quando ela chegou fiquei fascinado; era exatamente o que eu queria. Não tive dúvidas. Já que o garçom não a conhecia, fui até a mesa dela, me apresentei e pedi para ela posar para mim. Ela aceitou e marcamos um encontro no meu ateliê às 9 horas da manhã. Eu não dormi direito naquela noite. Me levantei ansioso, louco para começar o quadro, nem pude tomar café, de tão afobado.

No táxi, comecei a fazer um esboço, pensando nos ângulos da figura, no jogo de luz e sombra, na textura, nos matizes... nem notei que o motorista falava comigo.

Quando entrei no edifício, eu falava baixinho. O zelador tinha falado comigo e eu nem tinha prestado atenção. Aí, eu perguntei: o que foi? E ele disse: bom dia! Nada mais do que bom dia. Ele não sabia o que aquele dia significava para mim. Sonhos, fantasias e aspirações... Tudo iria se tornar real, enfim, com a execução daquele quadro. Eu tentei explicar para ele que a verdade era relativa, que cada pessoa vê a outra à sua maneira. Ele me chamou de lunático. Eu dei uma risada e disse: está aí a prova do que eu disse. O lunático que você vê, não existe. Quando eu pude entrar, dei de cara com aquela velha mexeriqueira.

Entre no ateliê e comecei a preparar a tela e as tintas.

Foi quando ela chegou. Estava com o mesmo vestido da véspera e explicou que passara a noite em claro, numa festa.

Aí eu pedi que sentasse no lugar indicado e que olhasse para o alto, que imaginasse inocência e sofrimento... que...

Aí ela me enlaçou o pescoço com os braços e disse que eu era simpático. Eu afastei seus braços e perguntei se ela tinha bebido. Ela disse que sim, que a festa estava ótima, que foi pena eu não ter estado lá e que sentiu a minha falta. Enfim, que estava gostando de mim. Quando ela me enlaçou de novo eu a empurrei e ela caiu no divã e gritou.

Nesse instante a faxineira entrou e saiu berrando: Assassino! Assassino!

A loura levantou-se e foi embora. Antes, me chamou de idiota. Então, eu suspirei e disse: ah, minha Madona!

# Doug Dietz e o Design Thinking.

Doug Dietz é um designer de produto na G.E. Healthcare e há pelo menos 20 anos tem projetado máquinas de diagnóstico via ressonância magnética (MRI).

Há alguns anos estava envolvido em um projeto cujo objetivo era desenvolver a mais nova MRI. Após a conclusão do projeto, Doug foi até um hospital onde a nova máquina havia sido instalada. Estava orgulhoso do resultado, afinal havia desenvolvido a mais “inovadora” e avançada máquina de diagnóstico até o momento.

Porém, durante a visita aconteceu uma cena que mudaria para sempre sua vida.

Doug encontrou na sala de espera uma menina de 7 anos que estava na eminência para realizar a ressonância. Porém, ela se encontrava aos prantos e apavorada, evidente com medo do procedimento.

Na sequência, em razão do estado emocional da paciente, Doug também presenciou o enfermeiro chamando o anestesista responsável, já que exames assim exigem total imobilidade por parte do paciente.

Foi nesse momento em que Dietz teve uma experiência de empatia profunda. Qual seria o propósito de criar uma máquina tecnologicamente avançada em termos de precisão de diagnóstico, mas que causava pânico nos pacientes?

Como responsável pelo projeto, Doug tinha o poder de mudar a situação. Foi estudar na D.School de Stanford para aprender como abordar esse desafio a partir de uma perspectiva centrada nas pessoas para que, ao final, pudesse desenvolver uma máquina que não fosse aterrorizante para as crianças. Dessa forma, surgiu o MR Adventure Discovery Series.

Interessante destacar que ali havia um grande desafio. Sabia que não teria recursos financeiros para redesenhar a máquina de ressonância magnética do zero. Então decidiu repensar na experiência do paciente.

O que antes era uma máquina de ressonância magnética passou a ser numa grande história de aventura para crianças, colocando o paciente como elemento central dela.

Além de alterar esteticamente as máquinas e sala de exame, foi criado também um script para os técnicos de laboratório conduzirem os pacientes na história.

Utilizando do processo de Design Thinking, Dietz criou alguns protótipos que incluíam um navio pirata e uma espaçonave. A iniciativa ajudou pacientes a relaxar, como também, em razão da contação de história, facilitou a realização do exame, já que as etapas do procedimento estavam inseridas no roteiro.

Como resultado, o número de pacientes que necessitava de sedação caiu drasticamente, o que por sua vez, elevou a quantidade de pacientes felizes. O hospital também ficou feliz, além da satisfação dos pacientes, conseguiu diminuir significativamente tempo e custo desse tipo de procedimento.

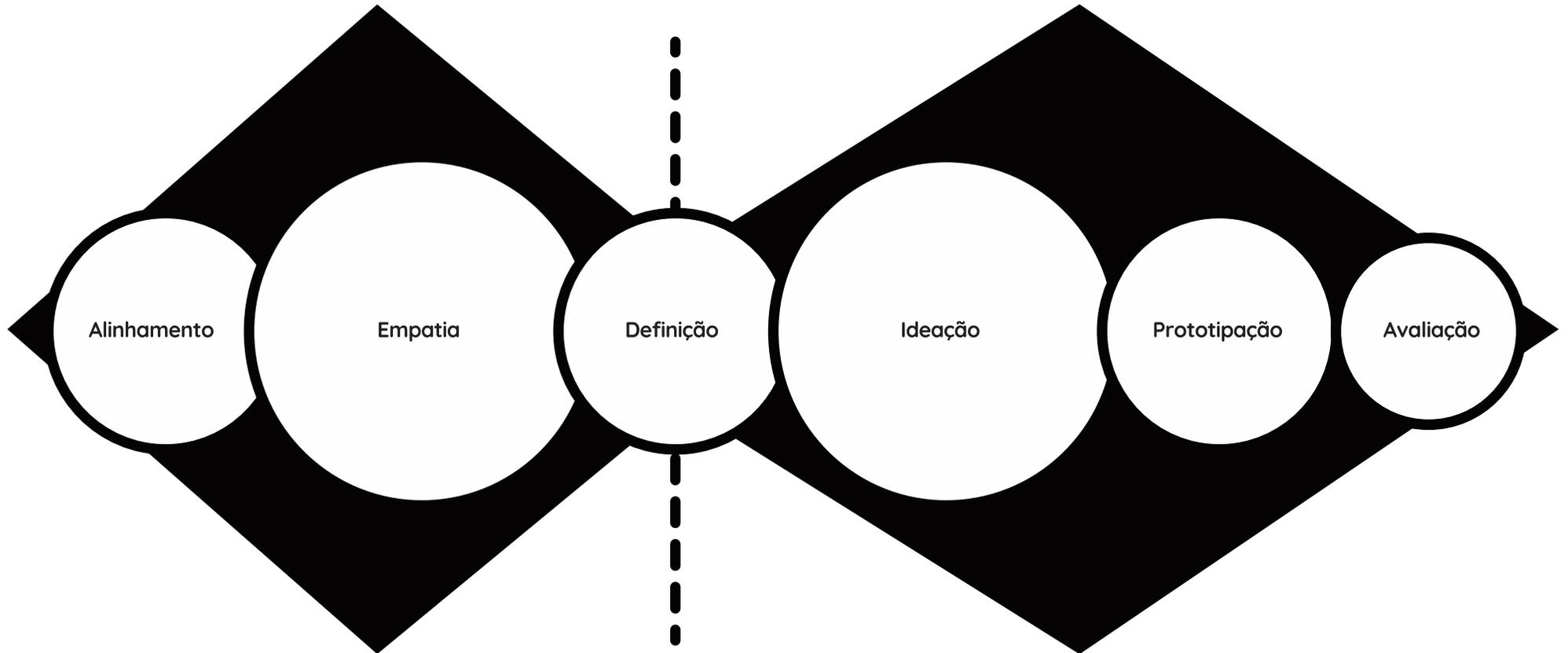
Abaixo uma foto da máquina de ressonância transformada em um cenário lúdico.



Caso queira conhecer a história narrada pelo próprio Doug Dietz, você pode buscar uma apresentação que o designer fez em 2012 em um TEDx em San Jose, Califórnia.

**Fonte:** <https://escoladesignthinking.echos.cc>

# Etapas do Design Thinking.



## **Etapa 01: Alinhamento:**

Momento de entender quais são os “porquês” por trás do pedido, quais são os sonhos, desejos, receios e medos de quem está requisitando algo.

## **Etapa 02: Empatia:**

Desenvolver um profundo conhecimento do desafio e das pessoas que sofrem com a realidade atual e usufruirão do desfecho.

## **Etapa 03: Definição:**

Resumir de forma clara qual é o desafio que você está se propondo a solucionar.

## **Etapa 04: Ideação:**

Brainstorm de soluções potenciais, seleção das ideias que irão ser testadas.

## **Etapa 05: Prototipação:**

Desenvolver/Materializar, uma (ou algumas) soluções de uma forma minimamente viável para que seja possível testar as ideias que surgiram na etapa anterior

## **Etapa 06: Avaliação:**

Definir um período breve de tempo para oferecer o protótipo aos usuários e coletar suas impressões e sugestões de como refinar e aprimorar a solução encontrada.

# Etapa de Alinhamento.

---

**01\_**

Qual é o problema / desafio para o qual buscarão uma solução?

**02\_**

Qual é o tipo impacto que você sonha em proporcionar?

**03\_**

Quais são algumas possíveis soluções (5 a 10)?

**04\_**

Há alguma barreira que preocupa o grupo? O que pode ser uma dificuldade?

**05\_**

Quais são as premissas ou restrições?

Existem premissas que devem ser levada em conta?

Há restrições (tempo, espaço, recurso) que devem ser consideradas?

**06\_**

Voltem na resposta do item 1.

Conseguem reescreve-la considerando as reflexões que tiveram acima?

Há algo que valha ser incluído ou ajustado?

# Mapa de perfis.

ANEXO 32

Usuários



menos engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



neutro

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



mais engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Especialistas



menos engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



neutro

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



mais engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Outros



menos engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



neutro

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



mais engajado

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# Jornada do usuário.

---

Usuário	Etapas	Antes	Durante	depois
	Ações (o que faz?)			
	Sentimentos (como se sente?)			
	Pontos críticos que merecem atenção			
	Qual o resultado desejado nessa etapa			

# Folha de entrevista.

---

Nome:

Quem é:

Data:

**Objetivo da entrevista:**

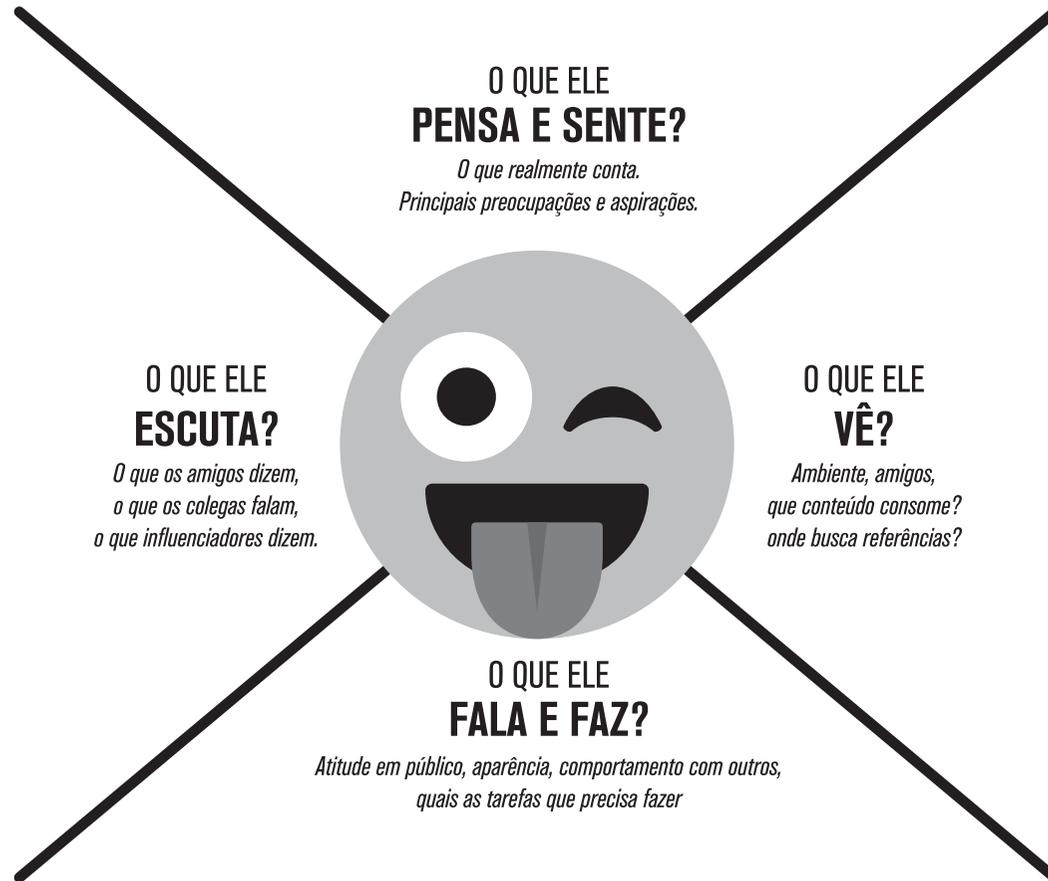
(O que te motiva a ouvir essa pessoa? No fim do papo, que tipo de informações você gostaria de ter?)

**Roteiro de perguntas:**

(Escreva entre 5 e 15 perguntas que podem levar você a aprender “pelos olhos” da outra pessoa).

# Mapa de empatia.

---



---

**DOR**

*Quais são seus medos,  
frustrações e ansiedades?*

**GANHOS**

*Quais são suas vontades,  
necessidades, esperanças e sonhos?*

# Ranking de ideias.

---

1. 

---
2. 

---
3. 

---
4. 

---
5. 

---
6. 

---
7. 

---

# Regras do Brainstorming.

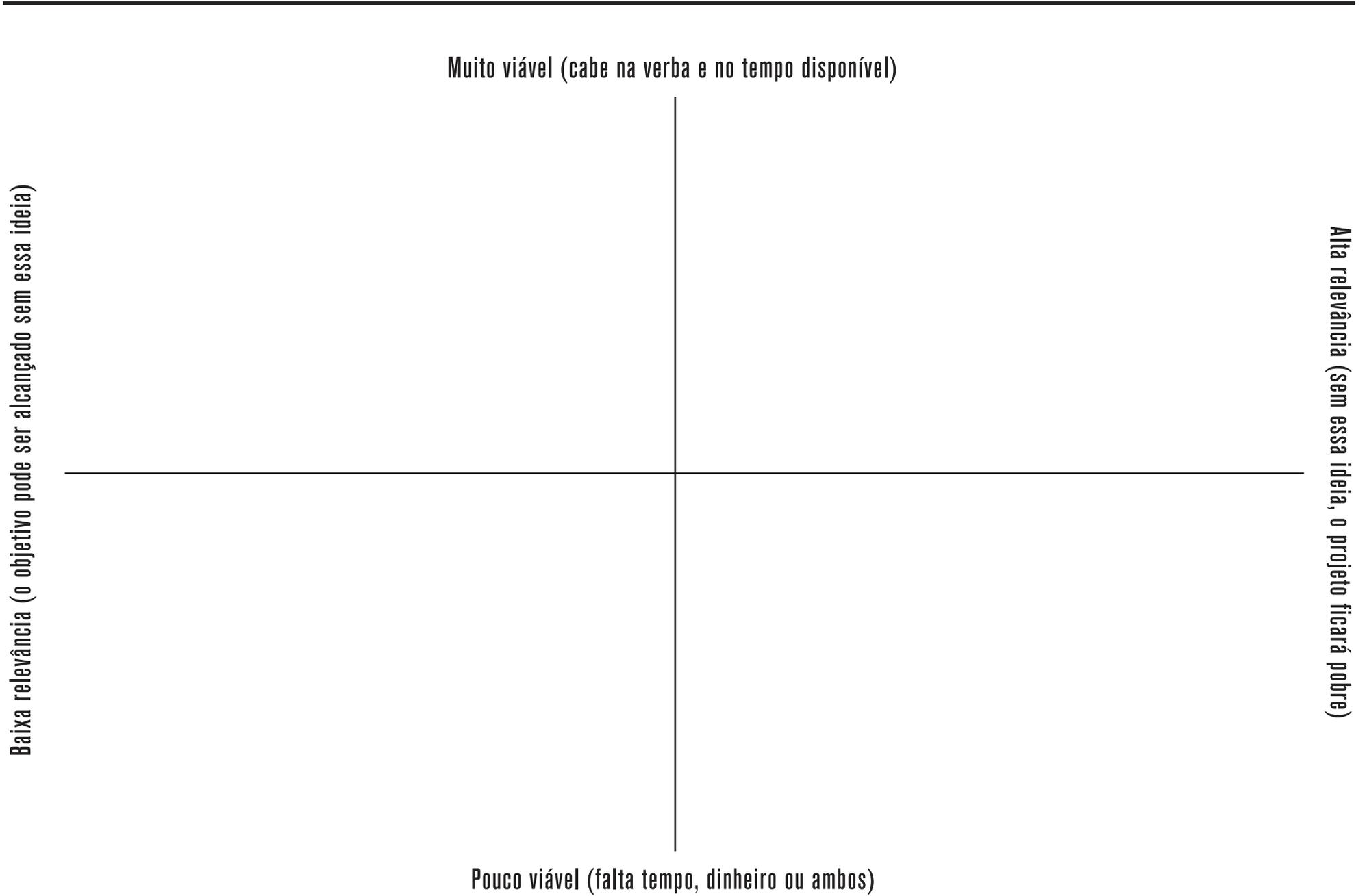
---

Fazer uma "Tempestade de ideias" não significa sentar e conversar. Não basta marcar um tempo e anotar o que vem. Tem método, tem regras e a prática ajuda, e muito, a fazer cada vez melhor.

Abaixo, algumas regrinhas que podem ajudar, fornecidas pela consultoria de inovação Ideo:

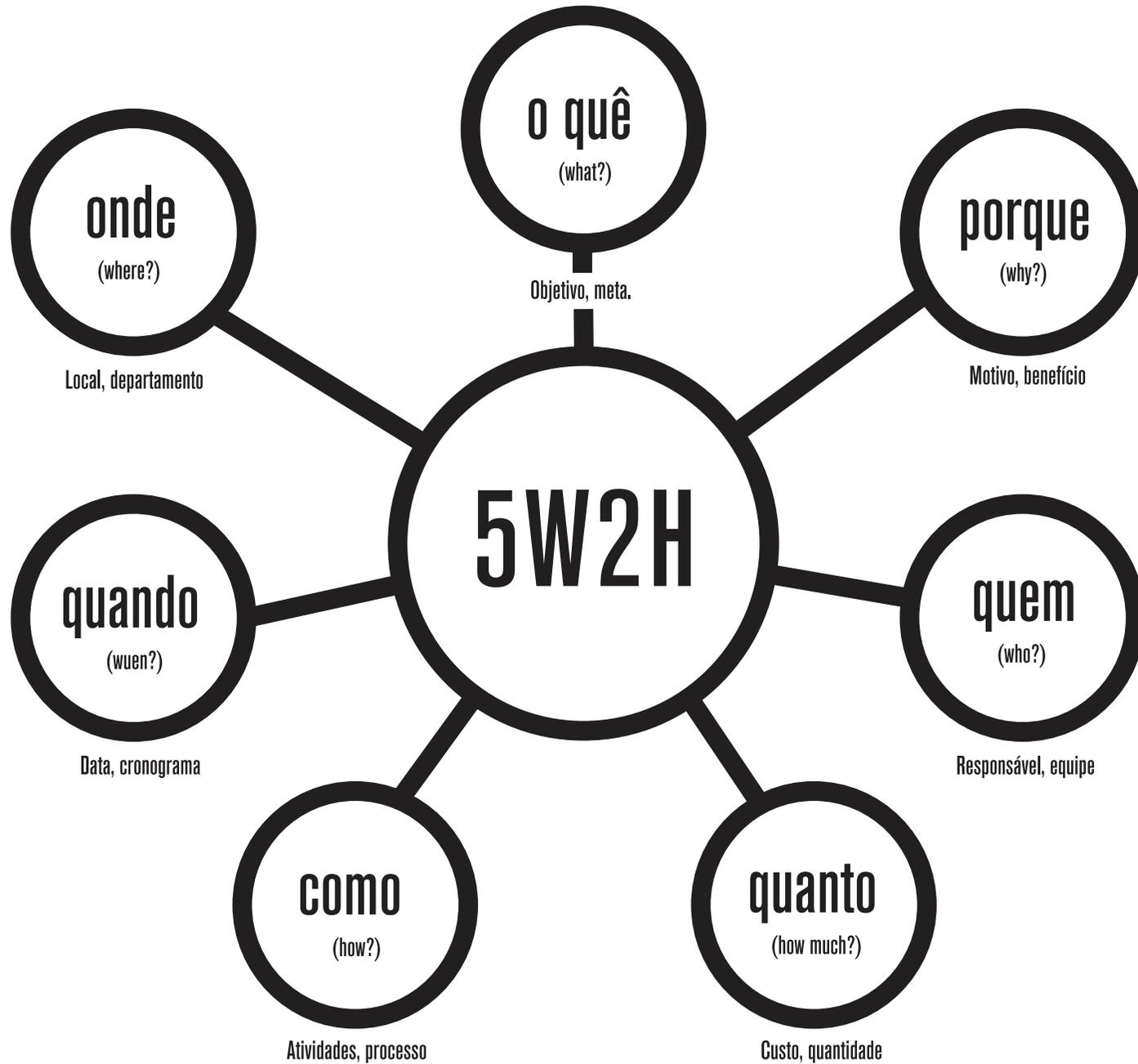
- 1 - Uma conversa por vez.**
- 2 - Quantidade importa. Procure criar o máximo de ideias possíveis.**
- 3 - Construa sobre a ideia dos outros.**
- 4 - Encoraje as ideias doidas.**
- 5 - Seja visual.**
- 6 - Mantenha o foco. Fique no assunto proposto.**
- 7 - Não faça críticas, nem julgamentos.**

# Matriz de prioridade.



# 5W2H

---



# Sugestão de roteiro de oficina.

---

1 - Abertura e boas vindas

2 - Quem somos e motivo de estarmos aqui

3 - Quem são vocês e suas expectativas

4 - Combinados do dia

5 - Conteúdo / Experiências (dinâmicas e atividades)

6 - O que ficou do dia / feedback dos participantes

7 - Despedida (check out)

# Responsabilidades e responsáveis

Atividade	Descrição	Antes	Durante	Depois	Responsável

# Template para dinâmicas

---

Tema:

O que esperamos com esse exercício	Nome do exercício
Recursos necessários:	