

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO GRANDE – MATO GROSSO DO SUL

SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL – SAS



**CONTRIBUIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE
PERCURSOS SOCIOEDUCATIVOS NO SERVIÇO DE
CONVIVÊNCIA E FORTALECIMENTO DE VÍNCULOS**

CADERNO 1

Campo Grande – MS

2018

Prefeito Municipal de Campo Grande - MS

Marcos Marcello Trad

Vice-Prefeita Municipal de Campo Grande - MS

Adriane Lopes

Secretário Municipal de Assistência Social

José Mário Antunes da Silva

Secretário Adjunto de Assistência Social

Sérgio Wanderly Silva

Superintendente de Proteção Social Básica

Inês Mongenot Santana

Gerente da Rede de Proteção Social Básica

Gizeli Motta do Prado

COORDENAÇÃO

Secretaria Municipal de Assistência Social – SAS

Superintendência de Proteção Social Básica – SPSB

Gerência da Rede de Proteção Social Básica – GRPSB

ELABORAÇÃO

Redação

Airine Marcelli Silva

Denise Lima da Silva

Fernanda Arouca Thyrso de Lara

Márgaris Duarte De Maria

Maricléia Siane Leite de Souza Rodrigues

Ilustração

Airine Marcelli Silva

Revisão

Denise Lima da Silva

Tradução

Fernanda Arouca Thyrso de Lara

Apoio

Sandra Cardoso de Sousa

Supervisão

Gizeli Motta do Prado

Supervisão Final

Inês Mongenot Santana

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	4
2. SOBRE O MATERIAL	6
2.1. O QUE É O MATERIAL?	6
2.2. QUAL O OBJETIVO DO MATERIAL?	6
2.3. A QUEM O MATERIAL É DIRECIONADO?	7
2.4. COMO UTILIZÁ-LO?	7
2.5. POR QUE UTILIZAR O MATERIAL?	8
3. FUNDAMENTOS DO SCFV	9
3.1. AQUISIÇÕES PROPOSTAS PELA TIPIFICAÇÃO NACIONAL DOS SERVIÇOS SOCIOASSISTENCIAIS (Resolução 109, de 11 de novembro de 2009)	9
3.2. EIXOS ESTRUTURANTES DO SCFV	11
4. TRABALHO COM GRUPOS	13
4.1. O QUE É A DISCUSSÃO EM GRUPO?	13
4.2. QUAL O PROPÓSITO DA DISCUSSÃO EM GRUPO?	14
4.3. QUAL O PAPEL DOS EDUCADORES SOCIAIS DURANTE A DISCUSSÃO?	14
4.4. COM QUE FREQUÊNCIA DEVE HAVER A DISCUSSÃO E POR QUANTO TEMPO?	14
4.5. DICAS PARA MELHORAR A DISCUSSÃO	15
4.6. SELEÇÃO DAS ATIVIDADES	16
5. ATIVIDADES	19
CROCODILO.....	19
EXCLUSÃO POR NÚMEROS.....	21
ALIENÍGENAS.....	23
SARDINHAS.....	25
INCLUSÃO E EXCLUSÃO.....	26
TRA-LA-LA-LA-LA SILÊNCIO.....	28
TRABALHANDO COM AS DIFERENÇAS.....	30
UM PASSO À FRENTE.....	32

CRUZAMENTO AMIGÁVEL – PASSAGEM SEGURA.....	36
PEDRA, PAPEL E CONFLITO	39
A CORRIDA CONTRA A RAIVA	42
TUDO EM ORDEM.....	44
SARDINHAS.....	44
O JOGO MAIS BARULHENTO DO MUNDO.....	46
TELEFONE SEM-FIO.....	48
MEUS MOMENTOS	50
SEU SORRISO É CONTAGIOSO	52
A CORTINA CAI.....	53
PALAVRAS ALEATÓRIAS	55
PAREDE GRAFITADA	56
O POLVO	58
GATOS.....	60
EU TENHO DIREITO A.....	62
ESQUILOS NA ÁRVORE	65
A LAGARTA	67
A FERA ACORDADA	68
AUTORRETRATO DESENHADO	69
TIRANDO O CHAPÉU.....	71
RELAÇÃO COM O MUNDO.....	73
ENVELHECIMENTO SAUDÁVEL	75
VIDA ATIVA.....	77
VIDA E MEMÓRIA.....	78
OLHANDO PARA O FUTURO	79
CONHECENDO O TERRITÓRIO.....	81
AUTOCUIDADO	83
LINHA DO TEMPO.....	85
BINGO DA AMIZADE	86
EU SOU ALGUÉM.....	87
JOGO DA AUTOESTIMA	89
MINHA BANDEIRA PESSOAL.....	92
PALAVRA CRIATIVA	95
INTERAÇÃO.....	96
MEU TERRITÓRIO	98

A LÂMPADA MÁGICA.....	100
CONTANDO HISTÓRIA.....	103
CONCORDO/DISCORDO.....	105
COOPERADORES/PERTURBADORES.....	107
APRESENTAÇÃO PARA EMPREGO.....	109
ENTREVISTA COMIGO DAQUI DEZ ANOS.....	111
JOGO DE DECISÕES.....	112
JÚRI SIMULADO.....	114
TOMADA DE DECISÕES.....	116
DEDOCHES.....	118
JOGO DA MEMÓRIA.....	120
QUEBRA-CABEÇA.....	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124

1. APRESENTAÇÃO

Este material foi organizado pela Superintendência de Proteção Social Básica da Secretaria Municipal de Assistência Social, com intuito de contribuir com os técnicos de nível superior e, principalmente, os de nível médio, os educadores sociais dos Centros de Referência de Assistência Social – CRAS, dos Centros de Convivência – CC e dos Centros de Convivência do Idoso – CCI, na execução do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos – SCFV.

Espera-se que esta proposta subsidie esses profissionais e que os aprendizados ora disponibilizados possam de fato colaborar com a complementação do trabalho social com famílias e prevenir a ocorrência de situações de vulnerabilidade social.

A produção deste Caderno é uma adaptação de Equitas International Centre for Human Rights Education [*PLAY IT FAIR, SPEAKING RIGHTS*], utilizado sob licença CC BY-NC-SA 4.0. Para as atividades, também foram utilizados o livro *Aprendendo a Ser e Conviver* de Margarida Serrão e Maria Clarice Baleeiro e os Cadernos do Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome com orientações técnicas do SCFV.

As propostas foram adequadas à oferta dos serviços socioassistenciais e à descrição do SCFV, contida na Tipificação Nacional de Serviços Socioassistenciais. Visa-se, com a execução de atividades nos grupos, favorecer as trocas culturais e fortalecer os vínculos familiares e comunitários de usuários do Serviço.

Nessa composição, inicialmente, descreve-se o objetivo, o público ao qual se destina, a organização e como utilizá-la. Ademais de sua organização, ressalta-se a importância de ações desempenhadas em grupo e, ao final, atividades são sugeridas para que o educador social possa adaptá-las e reinventá-las, conforme necessidades e o contexto dos usuários com os quais atua.

As seguranças do SCFV, assim como os eixos estruturantes do Serviço, devem continuar a orientar o planejamento e a execução das atividades propostas, pois este material foi produzido com o intuito de colaborar com os profissionais e de provocar reflexões que agreguem qualidade às práticas já executadas nas unidades.

2. SOBRE O MATERIAL

2.1. O QUE É O MATERIAL?

O material é um apoio ao trabalho dos educadores sociais da Proteção Social Básica, na execução dos percursos socioeducativos. Contém teorias e práticas que podem auxiliar no trabalho desses profissionais e dicas de como conduzir atividades e discussões em grupo.

Trata-se de um Caderno, cuja elaboração levou em consideração a construção de percursos socioeducativos. Essa forma de organização do serviço tem a finalidade de estimular o grupo a alcançar habilidades, comportamentos e atitudes para a convivência, participação social e cidadania.

As aquisições a serem alcançadas no SCFV devem ser específicas da política de assistência social. Para isso, as atividades aqui propostas, assim como as demais aplicadas nesse serviço, devem ser norteadas pelas seguranças garantidas por essa política: acolhida, convivência familiar e comunitária e desenvolvimento de autonomia.

2.2. QUAL O OBJETIVO DO MATERIAL?

Contribuir para:

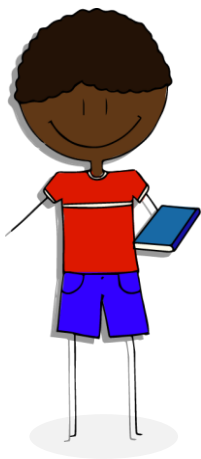
- A identificação e o desenvolvimento de atividades socioeducativas, executadas nos percursos do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos – SCFV;
- O planejamento de atividades que resultem em aquisições previamente definidas;
- A organização da rotina de trabalho de educadores sociais e de facilitadores de oficina;



2.3. A QUEM O MATERIAL É DIRECIONADO?

Aos profissionais que trabalham na execução do SCFV, a fim de melhorar suas habilidades de promover aquisições progressivas, dentro de atividades socioeducativas. Quanto ao público do Serviço, as atividades propostas no material podem ser desenvolvidas e adaptadas para grupos de diferentes faixas etárias.

2.4. COMO UTILIZÁ-LO?



- Leia o material para familiarizar-se com a metodologia das atividades e entender como utilizá-lo;
- Identifique atividades que vão ao encontro das aquisições desejadas;
- Selecione as atividades sugeridas, levando em consideração a individualidade dos usuários e evite, assim, situações de constrangimento;
- Prepare um número mínimo de atividades por semana, três a cinco, por exemplo, e procure diversificá-las;
- Utilize o dia do planejamento para preparar e discutir as atividades com os técnicos de nível superior e nível médio;
- Compartilhe o sucesso e/ou os desafios por quais passar e trabalhe junto à equipe para identificar meios de melhorar e/ou adequar as atividades.
- Registre as atividades das quais os usuários mais gostarem para que isso ajude a melhorar a dinâmica do grupo.

2.5. POR QUE UTILIZAR O MATERIAL?

Este Caderno contém atividades simples, fáceis e divertidas, que podem ser realizadas regularmente com os grupos e foi pensado para estimular aquisições, de acordo com os eixos estruturantes do SCFV: direito de ser, convivência social e participação.

Pode ajudar a trazer mudanças nas atitudes e comportamentos dos usuários, pois eles podem transferir o que aprenderem para outro contexto e, dessa maneira, integrar mudanças em suas vidas, famílias e território.

PODE SER UTILIZADO COMO:

- **Ferramenta de Prevenção**

O material promove aquisições como cooperação, inclusão e respeito à diversidade, entre outros, o que auxilia a criação de uma atmosfera positiva e a redução do número de conflitos em um grupo ou território.

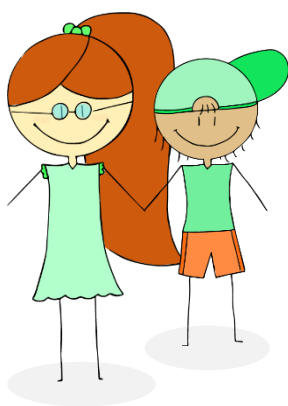
- **Ferramenta de Intervenção**

As atividades podem fazer parte de uma resposta construtiva a incidentes que ocorrem em um grupo ou no território.

3. FUNDAMENTOS DO SCFV

3.1. AQUISIÇÕES PROPOSTAS PELA TIPIFICAÇÃO NACIONAL DOS SERVIÇOS SOCIOASSISTENCIAIS (Resolução 109, de 11 de novembro de 2009)

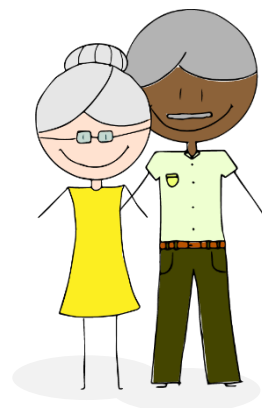
SEGURANÇA DE ACOLHIDA



- Ter acolhidas suas demandas, interesses, necessidades e possibilidades;
- Receber orientações e encaminhamentos com o objetivo de aumentar o acesso a benefícios socioassistenciais e programas de transferência de renda, bem como aos demais direitos sociais, civis e políticos;
- Ter acesso a ambiência acolhedora.

SEGURANÇA DE CONVÍVIO FAMILIAR E COMUNITÁRIO

- Vivenciar experiências que contribuam para o fortalecimento de vínculos familiares e comunitários;
- Vivenciar experiências que possibilitem meios e oportunidades de conhecer o território e (re)significá-lo, de acordo com seus recursos e potencialidades;
- Ter acesso a serviços, conforme demandas e necessidades.



SEGURANÇA DE DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA

- Vivenciar experiências pautadas pelo respeito a si próprio e aos outros, fundamentadas em princípios éticos de justiça e cidadania;
- Vivenciar experiências que possibilitem o desenvolvimento de potencialidades e ampliação do universo informacional e cultural;
- Vivenciar experiências potencializadoras da participação social, tais como espaços de livre expressão de opiniões, de reivindicação e avaliação das ações ofertadas, bem como de espaços de estímulo para a participação em fóruns, conselhos, movimentos sociais, organizações comunitárias e outros espaços de organização social;
- Vivenciar experiências que possibilitem o desenvolvimento de potencialidades e ampliação do universo informacional e cultural;
- Vivenciar experiências que contribuam para a construção de projetos individuais e coletivos, desenvolvimento da autoestima, autonomia e sustentabilidade;
- Vivenciar experiências de fortalecimento e extensão da cidadania;
- Vivenciar experiências para relacionar-se e conviver em grupo;
- Vivenciar experiências para relacionar-se e conviver em grupo, administrar conflitos por meio do diálogo, compartilhando outros modos de pensar, agir, atuar;
- Vivenciar experiências que possibilitem lidar de forma construtiva com potencialidades e limites;
- Vivenciar experiências de desenvolvimento de projetos sociais e culturais no território e a oportunidades de fomento a produções artísticas;
- Ter reduzido o descumprimento das condicionalidades do PBF;
- Contribuir para o acesso a documentação civil;
- Ter acesso a ampliação da capacidade protetiva da família e a superação de suas dificuldades de convívio;

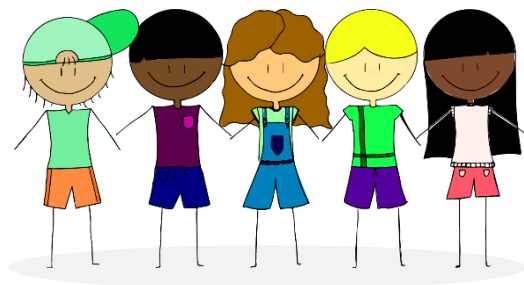


- Ter acesso a informações sobre direitos sociais, civis e políticos e condições sobre o seu usufruto;
- Ter acesso a atividades de lazer, esporte e manifestações artísticas e culturais do território e da cidade;
- Ter acesso benefícios socioassistenciais e programas de transferência de renda;
- Ter oportunidades de escolha e tomada de decisão;
- Poder avaliar as atenções recebidas, expressar opiniões e reivindicações;
- Apresentar níveis de satisfação positivos em relação ao serviço;
- Ter acesso a experimentações no processo de formação e intercâmbios com grupos de outras localidades e faixa etária semelhante.

3.2. EIXOS ESTRUTURANTES DO SCFV

CONVIVÊNCIA SOCIAL

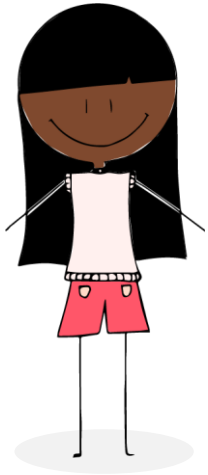
É o principal eixo do serviço, traduz a essência dos serviços de Proteção Social Básica e volta-se ao fortalecimento de vínculos familiares e comunitários. As ações e atividades inspiradas



nesse eixo devem estimular o convívio social e familiar, aspectos relacionados ao sentimento de pertença, à formação da identidade, à construção de processos de sociabilidade, aos laços sociais, às relações de cidadania, etc. São sete os subeixos relacionados ao eixo convivência social, denominados capacidades sociais: capacidade de demonstrar emoção e ter autocontrole; capacidade de demonstrar cortesia; capacidade de comunicar-se; capacidade de desenvolver novas relações sociais; capacidade de encontrar soluções para os conflitos do grupo; capacidade de realizar

tarefas em grupo; capacidade de promover e participar da convivência social em família, grupos e território.

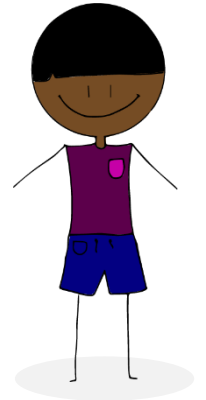
DIREITO DE SER



O eixo “direito de ser” estimula o exercício da infância e da adolescência, de forma que as atividades do SCFV devem promover experiências que potencializem a vivência desses ciclos etários em toda a sua pluralidade. Tem como subeixos: direito a aprender e experimentar; direito de brincar; direito de ser protagonista; direito de adolecer; direito de ter direitos e deveres; direito de pertencer; direito de ser diverso; direito à comunicação.

PARTICIPAÇÃO

Tem como foco estimular, mediante a oferta de atividades planejadas, a participação dos usuários nos diversos espaços da vida pública, a começar pelo Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, passando pela família, comunidade e escola, tendo em mente o seu desenvolvimento como sujeito de direitos e deveres. O eixo “participação” tem como subeixos: participação no serviço; participação no território; participação como cidadão; participação nas políticas públicas.

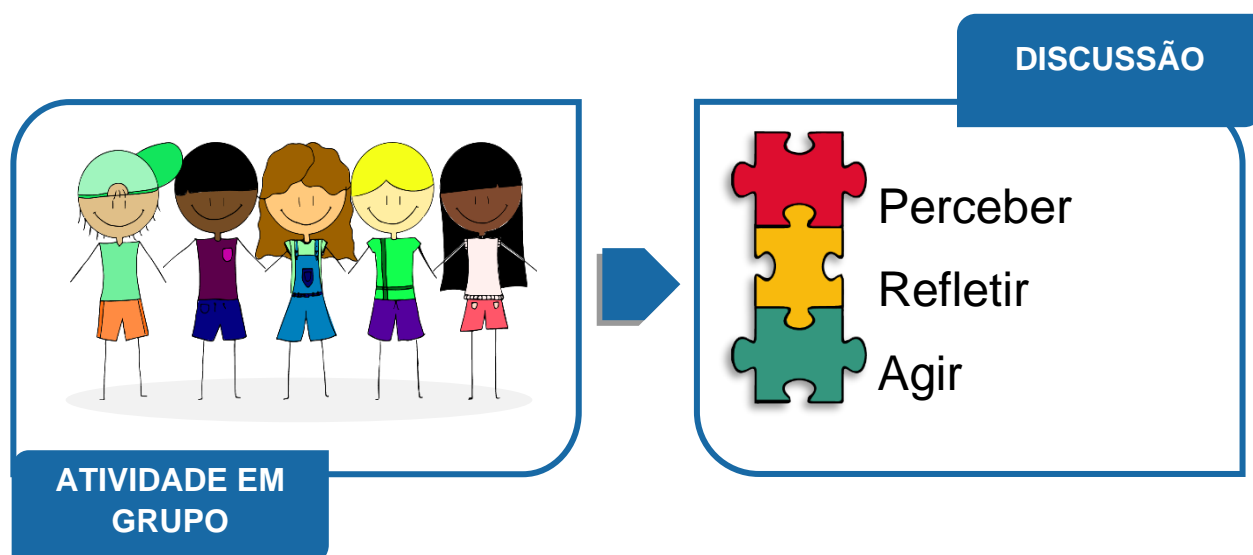


4. TRABALHO COM GRUPOS

O aprendizado ocorre por meio da participação em um grupo, no qual o usuário vivencia uma experiência concreta.

As atividades são seguidas por uma discussão em grupo, na qual os usuários participam de um processo de reflexão crítica. Na oportunidade, podem falar sobre o que vivenciaram e sentiram e, ainda, refletir sobre seu comportamento em relação aos objetivos propostos.

Como no seguinte esquema:



4.1. O QUE É A DISCUSSÃO EM GRUPO?

É o momento para o grupo pensar e compartilhar pensamentos e sentimentos sobre a atividade. São três passos:



Perceber: dialogar sobre a atividade, se os usuários gostaram e os sentimentos que vivenciaram.



Refletir: avaliar seus comportamentos (durante a atividade e em outras ocasiões) e concepções.



Agir: propor ações que possam incorporar essas aquisições em suas vidas.

4.2. QUAL O PROPÓSITO DA DISCUSSÃO EM GRUPO?

Encorajar o indivíduo a pensar no que aconteceu durante a atividade e adquirir habilidades, comportamentos e atitudes que possam ser aplicados em outros contextos. As discussões dão oportunidade de descobrir a importância de aquisições e de exercitar sua participação e cidadania por meio da convivência.

4.3. QUAL O PAPEL DOS EDUCADORES SOCIAIS DURANTE A DISCUSSÃO?

Facilitar e direcionar a discussão por meio de:

- Perguntas direcionadas;
- Escuta cuidadosa sem julgamento;
- Encorajamento aos participantes para expressarem-se;
- Garantia de que cada um fale e seja ouvido;
- Responsabilidade pelas necessidades do grupo e sua dinâmica.



4.4. COM QUE FREQUÊNCIA DEVE HAVER A DISCUSSÃO E POR QUANTO TEMPO?

É recomendado que a discussão em grupo aconteça depois de toda atividade, pois permite uma reflexão profunda e reforça o aprendizado da atividade praticada. Em média, uma discussão em grupo dura de 3 a 10 minutos. Os educadores sociais devem adaptar a discussão ao número de pessoas, idade e interesses do grupo.

4.5. DICAS PARA MELHORAR A DISCUSSÃO

NINGUÉM QUER FALAR



- Seja o primeiro a compartilhar suas observações e opiniões sobre a atividade e pergunte aos participantes se eles concordam com você e por quê;
- Convide outra pessoa (pode ser o técnico de referência) a fazer parte da discussão;
- Inicie a discussão com uma pergunta simples como “Vocês gostaram da atividade? ”;
- Faça as perguntas com suas próprias palavras;
- Use linguagem simples, de fácil compreensão.

O GRUPO POSSUI DIVERSIDADE DE IDADE

Peça aos participantes para falar por ordem de idade, do mais novo ao mais velho.



MUITOS NÃO GOSTARAM DA ATIVIDADE



Preste atenção se a recusa à participação:

- É recorrente ou específica sobre o que foi proposto;
- Está relacionada ao funcionamento do grupo ou ligada à tarefa.

Caso perceba a falta de interesse na atividade específica:

- Interrompa e converse com os usuários perguntando: “Por que não gostaram da atividade? Por que é entediante? ”;

- Peça para que deem sugestões de como melhorar a atividade e criar variações para torná-la interessante;
- Não pressione os usuários a participar;
- Adapte a proposta junto aos usuários;
- Tenha sempre outra opção.

USUÁRIOS SE DISPERSAM, DURANTE A DISCUSSÃO EM GRUPO

- Interrompa a discussão, lembre o grupo qual o tema inicial e explique que o assunto da nova discussão poderá ser retomado em outro encontro.

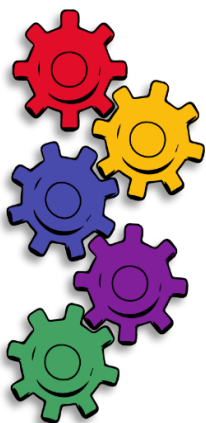
TODOS QUEREM FALAR AO MESMO TEMPO

- Decida em grupo como solicitar a sua vez de falar, por exemplo, levantar a mão.

CONFRONTO DE OPINIÕES

- Ao mediar as opiniões, considere-as, sem descartá-las.

4.6. SELEÇÃO DAS ATIVIDADES



Quando pensamos em alguma atividade, é importante considerar o contexto, a aquisição esperada, as necessidades e os interesses do grupo em questão. Separe um tempo, uma vez por semana, para selecionar e preparar as atividades que irá conduzir na semana seguinte. Tente novas atividades a cada semana: isso será estimulante para você e despertará o interesse dos participantes.

PREPARANDO A ATIVIDADE

- Leia atentamente a atividade;
- Certifique-se de que você será capaz de explicar claramente;
- Prepare três ou quatro perguntas para a discussão em grupo;
- Adapte a atividade se necessário;
- Prepare os materiais que irá precisar.

EXPLICANDO A ATIVIDADE

- Certifique-se de que o grupo está te ouvindo;
- Explique a atividade e seu objetivo, claramente, com suas palavras;
- Lembre-se de explicar as regras;
- Peça para alguém do grupo explicar a atividade;
- Dê uma demonstração ou dê exemplos, se necessário.

FACILITANDO A ATIVIDADE

- Se for necessário criar times, tente utilizar um método que garanta que ninguém seja escolhido por último;
- Durante a atividade, reveja as instruções e as regras, intervenha se ficar confuso ou houver algum conflito;
- Mostre-se envolvido com a atividade e demonstre entusiasmo;
- Preste atenção nas atitudes e comportamentos, durante a atividade;
- Lembre-se de que você irá rever a maneira que a atividade foi desenvolvida, durante a discussão em grupo.

FINALIZANDO A ATIVIDADE

- Agradeça pela participação;
- Convide grupo a sentar em círculo e inicie a discussão.

FACILITANDO A DISCUSSÃO EM GRUPO

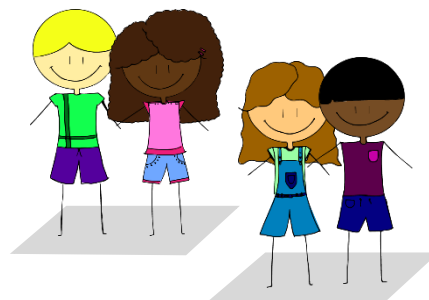
- Dê tempo para pensar e responder;
- Encoraje a discussão de ideias, mas não force;
- Mostre entusiasmo, durante a discussão, e escute as respostas com atenção;
- Parabenize e agradeça pelas ideias e participação;

5. ATIVIDADES

CROCODILO

ATIVIDADE 1

AQUISIÇÃO: Vivenciar sentimentos de inclusão e exclusão e pensar sobre como podemos cooperar para incluir todos.



INSTRUÇÕES:

1. Coloque grandes pedaços de jornal no chão da área de jogo, suficientes para metade do número de participantes do grupo.
2. A área de jogo representa um lago e pedaços de jornal são vitórias-régias. Os participantes são sapos. Um grande e faminto crocodilo também vive no lago.
3. Os participantes se movimentam pela área do jogo fingindo nadar, sem pisar nas vitórias-régias. De repente, o líder grita: “Crocodilo! Rápido, sapos! Encontrem uma vitória-régia!
4. Para escapar do crocodilo, o participante deve se colocar sobre uma vitória-régia. Quando todos encontrarem um local, o perigo passou. Eles deixam seus lugares e continuam a se mover ao redor da área.
5. Diga que as vitórias-régias estão envelhecendo e estão começando a desmoronar. Rasgue parte de cada pedaço de jornal para deixar as folhas menores.
6. Repita o jogo, tornando as peças de jornal menores, a cada vez, e eliminando os que não conseguem encontrar um espaço. O último sapo a escapar do crocodilo é o vencedor.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Alguém te deu espaço para se colocar na vitória-régia?

Como se sentiu?

- Em algum momento, alguém te empurrou da vitória-régia? Como se sentiu?



REFLETIR:

- Você ajudou alguém durante o jogo?
- O que você poderia ter feito para ajudar os outros a encontrar um espaço?
- Nosso grupo é como uma vitória-régia, tem espaço para todos. Quem é responsável para garantir que nosso grupo seja um espaço seguro e confortável para todos?

NOTA: Discuta a ideia de que cada um é responsável por garantir a segurança e o conforto de todos no grupo.



AGIR:

- O que nós podemos fazer para garantir que haja espaço para todos e para que possamos nos sentir confortáveis?

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

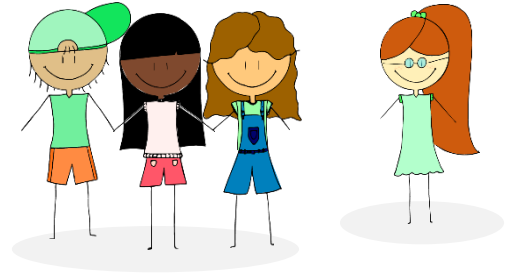
O jogo Crocodilo também pode ser usado para ajudar a identificar locais seguros (como escola, suas casas, seus amigos, CRAS, Corpo de Bombeiros etc.). As vitórias-régias tornam-se estes lugares seguros. Antes de começar o jogo, peça para os participantes citarem lugares seguros onde eles poderiam pedir ajuda. Escreva nomes de lugares apropriados nos pedaços de papel e jogue como de costume, mas em vez de gritar “crocodilo! Rápido, sapos! ” Diga: “Estou seguro em... (Nome do lugar seguro) ”.

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

EXCLUSÃO POR NÚMEROS

ATIVIDADE 2

AQUISIÇÃO: Experimentar sentimentos de inclusão e exclusão e pensar em maneiras de incluir todos em um grupo e por que é importante.



INSTRUÇÕES:

1. Peça aos participantes para se movimentarem na área do jogo.
2. Instrua-os a andar pela sala.
3. Depois de um curto período de tempo, grite um número menor que o número de jogadores. Os participantes devem formar grupos rapidamente, contendo esse número de pessoas. Os que não conseguirem se tornar parte de um grupo serão eliminados para o próximo passo (passo 4).

NOTA: Não há problema se alguns dos participantes que foram eliminados ficarem tristes ou infelizes; esta é uma parte importante do jogo. Fale com eles sobre seus sentimentos durante a discussão do grupo.

4. Agora peça aos membros de cada grupo para formar um amontoado e encontrar algo que todos eles têm em comum. Por exemplo, um esporte que todos eles jogam, uma atividade que todos eles fazem, uma comida que ninguém gosta ou uma cor que todos eles estão vestindo.
5. Recomece a atividade e convide os que foram eliminados a voltar para o grupo e a continuar o jogo usando um número diferente para formar os grupos.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Como se sentiu quando achou um grupo, mas não pôde se juntar a eles?
- Como se sentiu quando conseguiu se juntar a um grupo?



REFLETIR:

- Você já foi excluído de algum grupo? Se sim, você sabe por quê?
- Você já excluiu alguém ao dizer que não poderia ficar ou brincar com você? Por quê?
- Você conhece alguém que seja excluído frequentemente? Como você acha que ele se sente?



AGIR:

- O que nós podemos fazer para garantir que ninguém se sinta excluído?

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

MÚSICA

Use música para criar um ambiente agradável. Você também pode parar e começar a música durante o jogo. Por exemplo, pare a música para saberem quando é hora de formar grupos.

ALGO DIVERTIDO

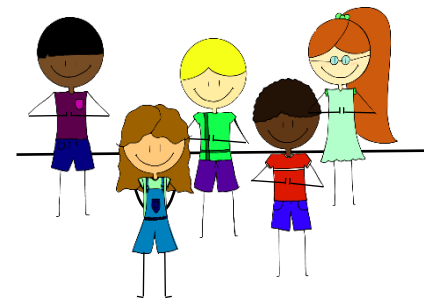
Enquanto estão em seus pequenos grupos (passo 4), dê-lhes algo divertido para fazer juntos. Por exemplo, “sentem-se em círculo com todos os pés tocando uns nos outros”; “sentem-se em fila e finjam ser um trem”, “façam uns passos de dança favoritos”, “cantem uma música” etc.

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

ALIENÍGENAS

ATIVIDADE 3

AQUISIÇÃO: Experimentar sentimentos de inclusão e exclusão, pensar em maneiras de incluir todos em um grupo e perceber por que é importante a inclusão de todos.



INSTRUÇÕES:

1. Desenhe duas linhas paralelas no chão, com uma distância de aproximadamente 20 metros. Os participantes irão correr entre essas linhas.
2. Peça para que se alinhem ao longo de uma das linhas. Os participantes devem estar de frente para a linha oposta.
3. Explique que durante cada rodada, um ou dois dos participantes serão os alienígenas. Você os identificará tocando-os discretamente por trás do ombro. Todos terão de correr para a outra linha seguindo suas instruções. No entanto, como alienígenas nunca se comportam da mesma forma que todos os outros, eles terão de fazer diferente.
4. Peça para os participantes fecharem os olhos. Mova-se atrás da linha em que eles estão e escolha um ou dois alienígenas tocando discretamente por trás de seus ombros.
5. Peça a todos que abram os olhos. Explique a eles que não devem se mover até você dizer "vai!". Então dê instruções para atravessar a área de jogo, como: "Era uma vez, pessoas que (batem palmas enquanto correm) e alienígenas que (saltam como sapos). 1, 2, 3, vai!".
6. Continue o jogo. Cada vez, selecione alguém diferente para ser o alienígena e diga as instruções para ambos, os que estão correndo e os alienígenas.

OUTROS EXEMPLOS DE COMO ATRAVESSAR A ÁREA DO JOGO:

- Olhos fechados
- Mãos nos joelhos
- Pés juntos/ pés afastados
- Rastejando para trás
- Mãos segurando tornozelos
- Rastejando de joelhos
- Pulando
- Dançando
- Mão direita segurando o pé esquerdo
- Sentado no chão

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Você preferiu correr ou ser alienígena?
- Como se sentiu sendo alienígena? Por quê?

REFLETIR:

- Você já se sentiu diferente de outras pessoas? Pode dar um exemplo?
- Você gosta de ser diferente? Por quê? Por que não?
- Você se sente diferente no nosso grupo?

AGIR:

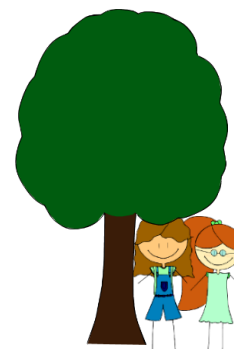
- O que podemos fazer para nos conhecermos melhor?
- O que podemos fazer para que todos se sintam bem-vindos?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

SARDINHAS

ATIVIDADE 4

AQUISIÇÃO: Vivenciar sentimentos de inclusão, pensar em como podemos cooperar para abrir espaço para outros e perceber como a cooperação traz resultados positivos.



INSTRUÇÕES:

1. Selecione um jogador para ser a primeira sardinha a se esconder. Peça aos outros para fecharem seus olhos enquanto a sardinha se esconde.
2. Peça para que abram os olhos e procurem a sardinha. Quem a achar não fala nada, se torna uma sardinha e deve se espremer com ela em seu esconderijo.
3. Continue jogando até que todos tenham achado e se juntado à primeira sardinha. Avise o grupo que todas as sardinhas são vencedoras.
4. Inicie o jogo novamente e escolha outra pessoa para ser a sardinha.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Como se sentiu quando todos ficaram juntos?



REFLETIR:

- Foi fácil todos se esconderem no mesmo lugar? Por quê?
- O que você fez para ajudar mais pessoas a se esconderem?
- É sempre fácil aceitar os outros nas brincadeiras? Por quê?



AGIR:

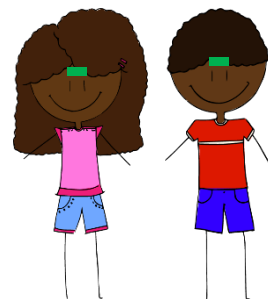
- O que podemos fazer para que todos se sintam acolhidos?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

INCLUSÃO E EXCLUSÃO

19ATIVIDAD

AQUISIÇÃO: Experimentar sentimentos de inclusão de exclusão e pensar maneiras de incluir todos em um grupo.



INSTRUÇÕES:

PARTE 1 – INCLUSÃO

1. Prepare pequenos pedaços de papéis (círculos, quadrados etc.) pintando um de cada cor, colocando uma fita adesiva ou fita crepe atrás. Esse jogo tem quatro etapas. Você vai precisar de um pedaço de uma cor por participante em cada etapa.
2. Peça para formarem um círculo com todos de frente para o lado de fora do círculo.
3. Oriente os participantes a fecharem os olhos e explique que você colocará um adesivo colorido em suas testas. Você deve usar de duas a seis cores diferentes. Todos saberão a cor dos adesivos dos outros, mas eles não saberão a sua própria cor.
4. Diga para se movimentarem (pode colocar música). Ao seu sinal ou quando a música parar, peça a eles para se agruparem com os que possuem a mesma cor do adesivo. Eles devem fazer isso sem falar. Se, por exemplo, você utilizou três cores diferentes para fazer os adesivos, os usuários devem formar três grupos, o mais rápido possível. Certifique-se de que todos os participantes estão incluídos em um grupo.
5. Você pode proporcionar mais experiência de inclusão, repetindo o jogo uma terceira vez. Desta vez, distribua adesivos para formar grupos de tamanhos diferentes. Por exemplo, se você tem quinze jogadores, distribua nove adesivos azuis e seis verdes. E, novamente, certifique-se de que todas as crianças estejam incluídas em um grupo.

PARTE 2 – EXCLUSÃO

Repita o jogo pela quarta vez, colocando novos adesivos nas testas dos participantes. Desta vez, distribua os adesivos para formar dois grupos do mesmo tamanho. Contudo, certifique-se de que um ou dois participantes serão excluídos, dando-lhes uma cor que é diferente dos outros. Por exemplo, se você tem dezesseis jogadores, você pode distribuir sete adesivos azuis, sete adesivos verdes, um adesivo branco e um roxo.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Como se sentiram quando conseguiram achar um grupo?
- Como se sentiram quando não conseguiram achar um grupo rapidamente?
- Como se sentiram quando não acharam um grupo?

REFLETIR:

- Você já excluiu alguém dizendo que não poderia brincar/estar com você?
- Você já foi excluído por alguém?
- Você conhece alguém que frequentemente é excluído?

AGIR:

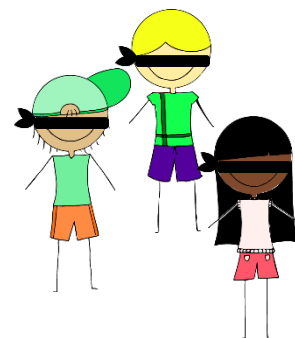
- O que podemos fazer para que as pessoas não se sintam excluídas?
- O que podemos fazer para que não excluirmos os outros?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

TRA-LA-LA-LA-LA SILÊNCIO

ATIVIDADE 6

AQUISIÇÃO: Experimentar a perda da visão e as dificuldades enfrentadas pelas pessoas com deficiências e perceber como podemos nos ajudar quando precisamos.



INSTRUÇÕES:

1. Escolha uma área segura, livre de obstáculos, onde os participantes vendados possam se mover.
2. Peça para formarem um círculo em pé com os olhos fechados ou com uma venda nos olhos. Eles são o grupo de "locutores".
3. Caminhe ao redor do lado de fora do círculo e toque levemente por trás no ombro de um deles. Esse abrirá os olhos e fará o papel do "silêncio".
4. Ao seu sinal, todos se movem devagar e com cuidado em torno da área do jogo. Quando os jogadores se encontram, eles devem tentar descobrir se a pessoa que eles conheceram é o silêncio. Para fazer isso, um jogador dirá ao outro: "Tra-la-la-la-la". Se o outro jogador responder com a mesma frase: "Trala-la-la-la", ele é um locutor. Os usuários continuam se movendo, tentando encontrar o silêncio.
5. Eles saberão quando encontraram o silêncio, pois ele não vai responder. O locutor irá dar a mão para o silêncio e ficará em silêncio também. Os que se tornarem o silêncio devem se calar e remover suas vendas ou abrir os olhos. O jogo continua até todos formarem uma cadeia de silêncio.

NOTA: Para que este jogo dê certo, o instrutor deve formar uma atmosfera calma e tranquila e deve se certificar de que os participantes se movam lentamente.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Você teve problemas ao se movimentar sem conseguir enxergar aonde estava indo?

Como você se orientou?

- Quando você não conseguia enxergar, você se sentiu seguro? Por quê?



REFLETIR:

- O que aconteceu quando um número grande de locutores se juntou ao silêncio?
- Que estratégia você utilizou para se movimentar?
- Como você acha que as pessoas que não conseguem enxergar encontram seus caminhos?



AGIR:

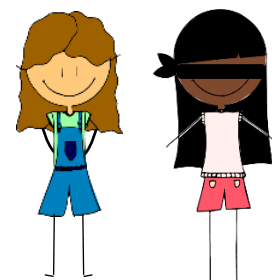
- Como podemos ajudar essas pessoas em nossas vidas?
- O que podemos fazer para que essas pessoas se sintam incluídas?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

TRABALHANDO COM AS DIFERENÇAS

ATIVIDADE 7

AQUISIÇÃO: Vivenciar a perda de uma habilidade física, pensar sobre as dificuldades enfrentadas por pessoas com deficiência e perceber como podemos nos ajudar quando precisamos.



INSTRUÇÕES:

1. Defina uma barreira física para cada participante, como: usar apenas uma mão, não poder enxergar, não poder utilizar um braço ou os dois, andar em um pé só, não poder dobrar os joelhos, não poder falar etc.
2. Durante uma hora, o grupo deve fazer todas as atividades diárias, como almoçar, tomar lanche, ir ao banheiro e se comportar, durante a atividade, como se realmente tivesse essas limitações.
3. Lembrando que nessa atividade não há ganhadores e perdedores. Apenas devem realizar as atividades diárias com as limitações da melhor maneira que conseguirem.
4. Encoraje o grupo a ajudar uns aos outros, principalmente aqueles com muita dificuldade, e a achar soluções para cooperar (por exemplo: o que tiver com um braço só deve ter dificuldade em beber água ou jogar bola ou o que não puder falar vai ter dificuldade em se comunicar).

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Foi fácil realizar as atividades? Por quê?



REFLETIR:

- Quais desafios você enfrentou por causa da limitação física?
- Como esses desafios foram superados?
- Seus amigos te ajudaram?
- Você conseguiu ajudar alguém?
- Pense em suas atividades diárias. Quais delas seriam as mais difíceis de realizar se você possuísse alguma limitação física?



AGIR:

- Pense em seu caminho ou seu território. O que você mudaria que poderia facilitar a vida de quem possui limitações físicas?
- Pense em lugares que você frequenta. Como poderíamos facilitar a locomoção de pessoas com limitações?
- O que podemos fazer para garantir que pessoas com deficiência se sintam incluídas?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

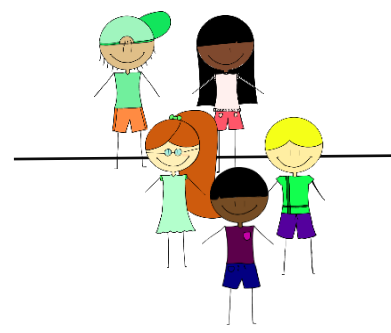
UM PASSO À FRENTE

ATIVIDADE 8

AQUISIÇÃO: Pensar sobre discriminação e exclusão.

INSTRUÇÕES:

1. Faça cartões com as funções (descritas no final) e recorte-os. Distribua um cartão para cada participante e explique que duas pessoas podem receber o mesmo cartão. Peça-os para ler sem mostrá-los a ninguém.
2. Diga ao membros do grupo para imaginarem que são a pessoa em seu cartão. Para ajudá-los, faça algumas perguntas que eles responderão em suas cabeças: Como foi sua infância? Descreva a casa em que você viveu. Quais eram os jogos que você costumava jogar? Como eram seus pais? Como é a sua vida agora? Onde você mora? O que você faz durante seu tempo livre ou feriados? O que te motiva e o que te assusta? Onde você gostaria de estar daqui a 5 anos?
3. Peça aos participantes que fiquem na fila de frente para você.
4. Leia uma afirmação da lista abaixo. Os participantes que acreditarem que a afirmação se aplica à pessoa no cartão (que está com ele) devem dar um passo à frente. Caso contrário, ficam onde estão. Continue com as outras declarações. No final, alguns participantes estarão na frente, enquanto outros não terão se movimentado.
5. Peça aos participantes para descrever quem eles eram.



AFIRMAÇÕES:

1. Você nunca passou por dificuldades financeiras.
2. Você acredita que sua linguagem, cultura e religião são respeitadas.
3. Você sente que seu ponto de vista é escutado. (levado em consideração?)
4. Você nunca sofreu discriminação ou preconceito.
5. Você pode viajar de férias, ao menos uma vez por ano.
6. Você pode convidar amigos para ir a sua casa.
7. Você tem uma vida interessante e vê um futuro promissor.
8. Você acha que poderá seguir qualquer profissão que escolher.
9. Você celebra os feriados religiosos com sua família e amigos.
10. Você pode passear aonde quiser, nos seus momentos de lazer.
11. Você pode acessar internet a qualquer momento.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que você achou dessa atividade?

REFLETIR:

- Como você se sentiu quando não conseguiu se mexer? Ou quando você se adiantou?
- Qual foi a sua base para definir a pessoa que você estava jogando?
- Você já experimentou situações em que se sentiu excluído por causa de quem você é?
- Você sempre se sente respeitado e ouvido? Por quê?
- Que lições podemos tirar desta atividade?

AGIR:

- O que você pode fazer para incluir os outros e fazê-los se sentir respeitados?
- Que serviços estão disponíveis para pessoas cujos direitos não estão sendo respeitados?
- Quais são os fatores sobre os quais não temos controle e que determinam quem somos?
- O que podemos mudar?

A atividade foi pensada para adolescentes, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

CARTÕES DE FUNÇÕES:

VOCÊ É A PESSOA MAIS POPULAR DA ESCOLA

VOCÊ É A PESSOA MENOS POPULAR DA ESCOLA

SEU PAI É PRESIDENTE DE UM BANCO

VOCÊ É O ÚNICO ESTRANGEIRO DA SUA COMUNIDADE

VOCÊ MORA NO BAIRRO MAIS PERIGOSO DA CIDADE

VOCÊ MORA LONGE DE TODOS OS SEUS FAMILIARES

VOCÊ TEM UMA DEFICIÊNCIA FÍSICA

SEUS PAIS SÃO RICOS

VOCÊ TEM UMA HABILIDADE ESPECIAL
(CANTAR, JOGAR BOLA, DANÇAR, MATEMÁTICA ETC.)

SUA RELIGIÃO É DIFERENTE DA MAIORIA DAS PESSOAS DA COMUNIDADE

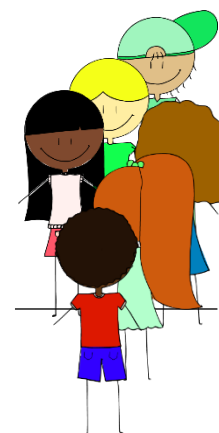
VOCÊ É UM INDÍGENA

VOCÊ É UMA PESSOA MUITO TÍMIDA

CRUZAMENTO AMIGÁVEL – PASSAGEM SEGURA

ATIVIDADE 9

AQUISIÇÃO: Vivenciar situação envolvendo conflitos e pensar em maneiras de lidar com o confronto e de como podemos respeitar os outros.



INSTRUÇÕES:

1. Divida o grupo em 2 equipes e peça para ficarem de frente uma para a outra, em lados opostos da área de jogo (a uma boa distância se o espaço permitir). Se necessário, marque a área desenhando uma linha no chão. O espaço tem de ser estreito o suficiente para permitir alguma dificuldade em conseguir passar uns pelos outros, mas não tão estreito a tornar impossível a passagem.
2. Ao sinal do líder, as duas equipes precisarão chegar ao lado oposto da área o mais rápido possível e se posicionarem na linha do lado oposto. Os jogadores têm de atravessar em linha reta, sem esbarrar em jogadores vindos do outro lado.
3. O primeiro time a ter todos os jogadores do outro lado ganha o jogo.

NOTA: Esta atividade também pode ser organizada como um torneio.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Você foi empurrado, bloqueado ou segurado por outros jogadores durante o jogo?

Como se sentiu?

- Você empurrou, bloqueou ou seguiu alguém? O que achou disso?

REFLETIR:

- Você conseguiu evitar colisões? Como conseguiu isso?
- É mais fácil ganhar o jogo sendo empurrado e segurado ou se movimentando livremente? Por quê?
- Existiu alguma situação de conflito durante o jogo? Por exemplo, um jogador não deixou você passar ou você e um jogador da outra equipe quiseram usar o mesmo espaço? Como você resolveu esse problema?

AGIR:

- Como podemos lidar com pessoas em conflitos?

NOTA: Discutir a ideia de a negociação e o diálogo serem maneiras mais eficazes de lidar com conflitos do que o confronto. O objetivo é de os participantes criarem estratégias de passagem e não de conter o participante do time oposto.

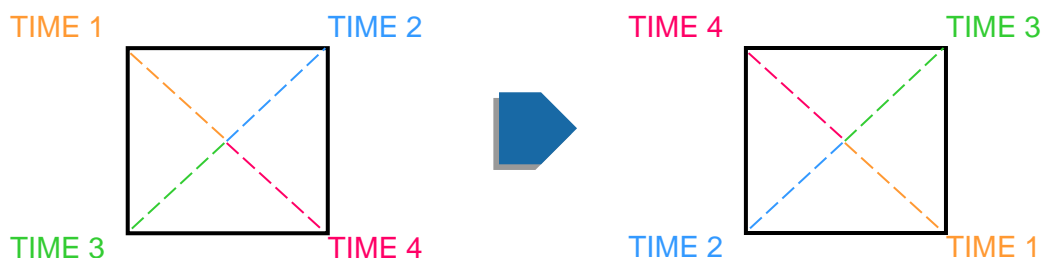
VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

NOVOS MOVIMENTOS

Peça para atravessar a área do jogo de maneiras diferentes: pular, dar passos gigantes, rastejar, etc.

QUADRADO

Use uma área de jogo quadrada. Divida o grupo em quatro equipes, com cada uma em um canto do quadrado. Ao sinal do líder, os jogadores das quatro equipes devem atravessar o espaço e chegar ao outro lado, sem colidir em outros.



A atividade foi pensada para pessoas a partir de 6 anos.

PEDRA, PAPEL E CONFLITO

ATIVIDADE 10

AQUISIÇÃO: Experimentar situações envolvendo conflitos e pensar sobre jeitos pacíficos de resolver os problemas.



INSTRUÇÕES:

1. Explique para os participantes que todos estão em conflito nesse momento. Para vencer esse jogo eles devem resolver o conflito com a definição dos cinco passos para a sua resolução.
2. Os participantes movimentam-se pela área do jogo repetindo a palavra “conflito”.
3. Quando um participante se depara frente a frente com outro dizendo a palavra conflito, eles devem jogar “Joquempô” (pedra, papel e tesoura). A primeira pessoa a ganhar duas vezes deve ir para o próximo passo. O participante dirige-se ao líder do jogo e é dito o primeiro passo a ele. O outro jogador continua procurando outra pessoa para jogar.
4. Depois de aprender o primeiro passo (descrito abaixo) do líder, o jogador volta ao jogo, repetindo a frase que acabou de aprender nos passos para a resolução de conflitos (por exemplo, "acalme-se").
5. O jogador repete essa frase até conhecer outro jogador repetindo a mesma frase, indicando que o jogador também atingiu o mesmo nível de resolução de conflitos. Eles jogam “Joquempô” e o primeiro jogador a ganhar duas rodadas vai para o próximo nível, obtém o próximo passo de resolução de conflitos do líder e volta ao jogo com uma nova frase.
6. O jogo termina quando o primeiro jogador conseguir os cinco passos para a resolução do conflito.

NOTA: Em certo ponto, alguns jogadores podem não conseguir encontrar parceiros que estão repetindo o mesmo passo de resolução de conflitos. Encoraje-os a encontrar uma solução criativa para este problema. Por exemplo, eles podem pedir a você, líder, para participar do jogo ou dizer outra palavra a outro jogador para jogar de qualquer maneira.

FRASES DOS PASSOS PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS:

1. Acalme-se;
2. Discuta a situação;
3. Explore possíveis soluções;
4. Concorde com uma solução;
5. Coloque a solução em prática.

DICA: Após o jogo, o grupo pode confeccionar cartazes para deixar num espaço em que os participantes sempre vejam e se recordem desses passos.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?



REFLETIR:

- O que é um conflito?
- É normal ter conflito com outras pessoas?
- Violência resolve conflitos?

NOTA: Argumentar que a violência tende a criar mais conflitos que resolvê-los.

- Quais são os cinco passos para resolver os conflitos pacificamente?



AGIR:

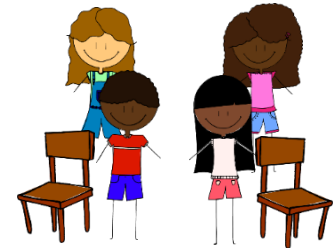
- Você consegue pensar em alguma situação que já viveu em que poderia ter usado os cinco passos para resolver um conflito?
- Você conhece algum mediador de conflitos em sua escola, casa etc.? Como eles podem ajudar?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

A CORRIDA CONTRA A RAIVA

ATIVIDADE 11

AQUISIÇÃO: Experimentar trabalho em equipe e pensar em como lidar com a raiva para resolver os problemas pacificamente.



INSTRUÇÕES:

1. Introduza o jogo conversando um pouco sobre raiva com os participantes. Pergunte: Você fica bravo? O que você faz quando está com raiva?
2. Peça para pensarem em estratégias para evitar expressar raiva violentamente. Por exemplo, eles poderiam conversar com um amigo, respirar fundo ou dar uma volta. Solicite que não digam as suas ideias em voz alta imediatamente, pois eles precisarão delas para o jogo.
3. Crie dois percursos de obstáculos idênticos usando os objetos disponíveis. Os obstáculos devem ser fáceis de fazer, como andar em volta de uma cadeira, engatinhar debaixo de uma mesa, andar em um círculo com o dedo indicador colocado no chão. A última tarefa no circuito é a de escreverem em uma folha de papel (uma para cada equipe) suas ideias para se acalmarem quando estão com raiva ou chateados e para ajudar a evitar agressão e violência. Devem evitar escrever as mesmas ideias dos membros da equipe.
4. Para começar o jogo forme duas equipes.
5. Como em uma corrida de revezamento, todos os jogadores passam pela pista de obstáculos, um de cada vez. Quando eles completarem o circuito, devem marcar a mão do próximo para indicar que é hora do outro iniciar. Dependendo de quantos participantes há no grupo, os jogadores podem fazer o trajeto mais de uma vez.
6. O primeiro time que completar o circuito vence o jogo.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Qual a parte mais difícil? Qual a mais fácil?

REFLETIR:

- É normal ficar bravo?
- Quais são os sinais da raiva? Como o seu corpo reage?
- Você aprendeu algum jeito novo de lidar com a raiva? Mostre a lista de ideias escrita por eles e discuta junto.
- Por que é importante saber lidar com a raiva?

AGIR:

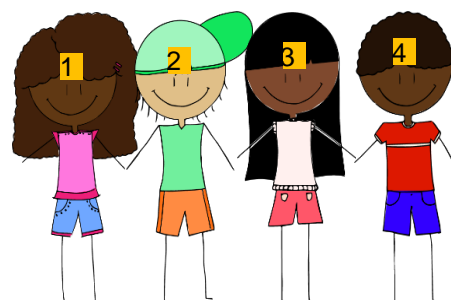
- O que podemos fazer para lidar com a raiva quando a sentimos ou a vemos em nosso grupo?
- E no dia-a-dia?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

TUDO EM ORDEM

ATIVIDADE 12

AQUISIÇÃO: Vivenciar a comunicação sem utilizar as palavras e pensar sobre os desafios de uma comunicação não verbal e perceber como a cooperação pode nos ajudar a atingir nossos objetivos.



INSTRUÇÕES:

1. Prepare pequenos pedaços de papel ou cartões, numerados de acordo com o quantidade de pessoas no grupo. Por exemplo, se houver 15 participantes, prepare 15 pedaços de papel numerados de 1 a 15.
2. Misture os papéis e dê um para cada participante. Certifique-se de que cada um segura o papel de um jeito que não possa ver seu número. Os outros podem ver. (Por exemplo, segurando o papel contra sua testa).
3. Peça para que entrem na fila seguindo uma ordem (por exemplo, 1-15), sem olhar no papel que receberam e sem dizer uma palavra. A linha pode ser formada ao longo da parede da sala, em um círculo ou em uma linha reta. Mais tarde, você pode formar duas equipes e ver qual fica em ordem mais rápido.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Qual foi a parte difícil do jogo? Por quê?
- Qual a parte mais fácil? Por quê?

- Como se sentiram quando conseguiram entrar na fila em ordem sem poder falar nada?

REFLETIR:

- Quais estratégias vocês utilizaram para entrar na ordem da fila mais rápido?
- Como você se comunicou sem utilizar palavras?
- Nesse jogo, quando você pode cooperar com os outros?

AGIR:

- Quais as barreiras de comunicação no nosso grupo?
- Como podemos melhorar a comunicação no nosso grupo e em nosso cotidiano?

VARIAÇÕES DA ATIVIDADE

ANIVERSÁRIO

Os jogadores escrevem suas datas de nascimento, em um papel. Você pode usar a data completa ou apenas o dia e o mês. Se você quiser evitar o uso de papel, eles podem simplesmente manter sua data de nascimento em mente. Ao sinal, sem falar, os participantes se alinham do mais jovem ao mais velho.

ORDEM ALFABÉTICA

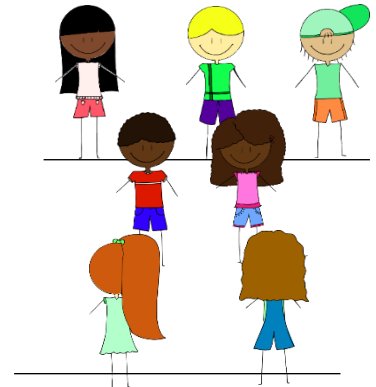
Ao sinal, os jogadores fazem fila em ordem alfabética de acordo com o primeiro nome.

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

O JOGO MAIS BARULHENTO DO MUNDO

ATIVIDADE 13

AQUISIÇÃO: Vivenciar a dificuldade em comunicar-se, pensar sobre liberdade de expressão e perceber a responsabilidade de escutar os outros.



INSTRUÇÕES:

1. Delimite uma área para a atividade. Escolha dois ou três participantes para serem “mensageiros”. Peça para se colocarem de um lado e inventarem uma mensagem para enviar, como o nome do um filme, uma música ou um ditado. O número de mensageiros pode variar de acordo com o tamanho da área delimitada para o jogo e o número de participantes.
2. Escolha um número igual de jogadores para serem os "receptores" (dois ou três), e os coloquem na outra extremidade da área delimitada para o jogo, a uma boa distância dos mensageiros. Se for possível, os mensageiros e receptores podem ficar em cadeiras ou bancos.
3. Todos os outros ficam entre os mensageiros e receptores para tentar atrapalhar ou impedir a comunicação entre eles. Para isso, eles podem gritar, agitar seus braços e ficar na frente deles, porém não podem encostar neles.
4. Os mensageiros devem tentar fazer com que suas mensagens sejam entendidas pelos receptores, gritando ainda mais alto, fazendo mímica ou os dois.
5. Você pode definir um limite de tempo para a mensagem ser transmitida (30 segundos, por exemplo, dependendo da complexidade da mensagem).
6. Os mensageiros e receptores podem ser substituídos se a mensagem não for transmitida no tempo estipulado.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Qual foi a parte mais difícil do jogo? Por quê?
- Qual a parte mais fácil? Por quê?
- Mensageiros, como se sentiram quando não conseguiram passar a mensagem?
- Receptores, como se sentiram quando não conseguiram entender a mensagem?

REFLETIR:

- Quais foram as estratégias para que as mensagens chegassem mais rápido?
- O que acontece quando todos falam ao mesmo tempo e não escutam?

AGIR:

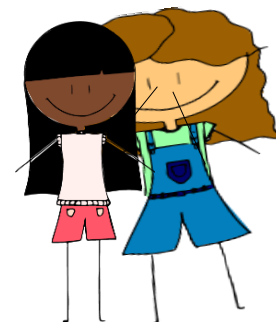
- O que podemos fazer para que todos sejam ouvidos?
- Barulho é uma barreira para a comunicação. Quais outras barreiras existem?
- Como podemos nos tornar melhores ouvintes?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

TELEFONE SEM-FIO

ATIVIDADE 14

AQUISIÇÃO: Vivenciar comunicação em grupo, pensar sobre a comunicação efetiva e perceber o porquê de todos precisarem ser incluídos na comunicação em grupo.



INSTRUÇÕES:

1. Peça ao grupo para se sentar em círculo e ficar o mais próximo possível do outro.
2. Diga a alguém para inventar uma mensagem, de uma frase (por exemplo: O que eu mais gosto...). O participante deverá cochichar a frase para o que está ao lado dele.
3. O próximo faz o mesmo, falando baixo para que a mensagem seja transmitida, mas de forma que só o participante próximo a ele a escute.
4. Se o jogador não compreender a mensagem, não pode ouvi-la novamente, ele deve transmiti-la da maneira que escutou.
5. Quando o último participante escutar a mensagem, ele deve dizer em voz alta o que escutou. O primeiro jogador diz se a mensagem está correta.
6. Jogue 3 ou 4 vezes e mude o participante que inventa a mensagem.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Qual a parte mais fácil? E a mais difícil? Por quê?
- Você entendeu a mensagem na primeira vez? Se não, como se sentiu ao transmitir uma mensagem que você não entendeu?

REFLETIR:

- Você sabe algum motivo por que pode ser difícil para todos do grupo entender a mesma mensagem do mesmo jeito?
- Se jogássemos novamente, quais estratégias poderiam ser utilizadas para facilitar a transmissão da mensagem?

AGIR:

- O que você pode fazer (fora do jogo) quando não entender as instruções?
- O que fazer se você perceber que alguém do seu grupo não entendeu alguma instrução?
- Como podemos melhorar a maneira de transmitirmos as mensagens aqui no grupo? E no dia-a-dia?

A atividade foi pensada para pessoas a partir de 6 anos.

MEUS MOMENTOS

ATIVIDADE 15

AQUISIÇÃO: Expressar opiniões, pensar em maneiras de demonstrar alegria ou frustração e perceber a importância do diálogo na redução de tensões.



INSTRUÇÕES:

1. Peça para que os participantes sentem em círculo. Escolha um objeto (pode ser um lápis, um bastão, algo construído etc.) que será o objeto de fala. Explique que quem estiver com esse objeto em mão terá a vez da fala.
2. Diga para pensarem em bons momentos que viveram, em família, com amigos, no CRAS, na escola, no bairro, qualquer momento.
3. Oriente também pensarem em momentos bons ou ruins que viveram no grupo do CRAS e que gostariam de compartilhar.
4. Passe o objeto para um participante para ele compartilhar os momentos. Só pode falar quem está com o objeto em mãos. Enquanto ele fala os outros só escutam.
5. Se alguém compartilhar os momentos ruins do grupo no CRAS, encoraje o grupo a pensar em soluções positivas para mudança.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Foi fácil se expressar? Por quê?



REFLETIR:

- Você aprendeu alguma coisa escutando os momentos dos outros?



AGIR:

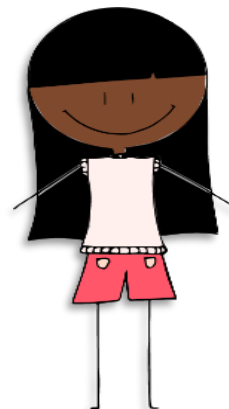
- Como esse tipo de atividade pode nos ajudar a resolver conflitos?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

SEU SORRISO É CONTAGIOSO

ATIVIDADE 16

AQUISIÇÃO: Vivenciar diferentes emoções, pensar em como nossas emoções podem influenciar os outros.



INSTRUÇÕES:

1. Peça ao grupo para se sentar em círculo.
2. Os participantes devem demonstrar um sentimento ao que está sentado ao lado e este deve corresponder e passar adiante.
3. O primeiro participante olha para o do lado e sorri. O próximo deve olhar para o que está ao lado dele e sorrir e assim por diante.
4. O objetivo é que o sentimento seja passado.

NOTA: Outras emoções podem ser passadas como, raiva, tristeza, preocupação etc.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Como se sentiu quando o outro sorriu para você? Por quê?
- Como se sentiu quando o outro olhou com raiva? Por quê?

REFLETIR:

- Como você pode saber como os outros estão se sentindo?
- Você consegue saber o que o outro está sentindo pelo comportamento ou por expressões?

AGIR:

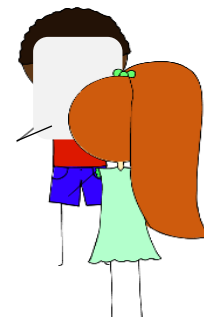
- O que podemos fazer para que os outros se sintam bem ao nosso lado?

A atividade foi pensada para pessoas a partir de 6 anos.

A CORTINA CAI

ATIVIDADE 17

AQUISIÇÃO: Vivenciar experiências que contribuam para o fortalecimento de vínculos comunitários.



INSTRUÇÕES:

NOTA: Se o grupo não se conhece bem, antes da atividade pode ser dado um tempo para que todos pensem em perguntas e façam aos colegas para se conhecer melhor.

1. Peça aos participantes para formarem duas linhas de modo que um de cada fila fique de frente para o outro da fila oposta.
2. Dois voluntários seguram uma folha de papel sulfite entre as duas filas de modo que um não veja o outro.
3. Pergunte ao grupo: “Qual o nome do participante da sua frente?” Agora os voluntários deixam a folha cair e os jogadores devem responder alto e o mais rápido possível, quem não souber pode perguntar para a pessoa ao lado ou para o próprio participante da sua frente.
4. Os voluntários voltam a segurar a folha e os participantes trocam de lugar ao longo da fila.
5. Depois dos nomes, as perguntas podem variar (por exemplo: Onde ele mora? Qual sua cor favorita? De qual música mais gosta? etc.).

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Como se sentiu quando a folha caiu?

REFLETIR:

- O que aprendeu sobre o colega?

AGIR:

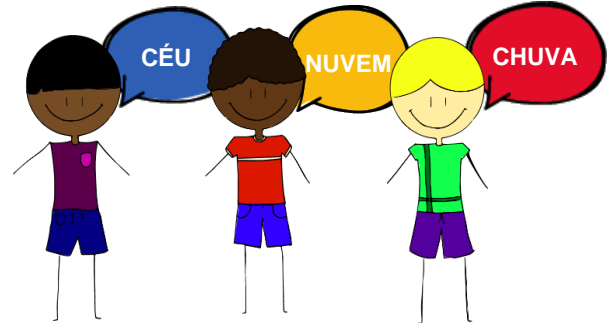
- O que podemos fazer para que possamos aprender sobre o outro?

A atividade foi pensada para pessoas a partir de 6 anos.

PALAVRAS ALEATÓRIAS

ATIVIDADE 18

AQUISIÇÃO: Expressar-se e pensar sobre como precisamos escutar o outro.



INSTRUÇÕES:

1. Peça aos participantes que sentem em círculo.
2. Um participante inicia a atividade dizendo a primeira palavra que lhe vem à mente.
3. O próximo participante do círculo deve dizer outra palavra que lhe vem à mente, mas que esteja relacionada à palavra dita, anteriormente. O jogo continua até que cada participante tenha dito três palavras.
4. Nesse momento, todos param e tentam voltar ao começo com os participantes dizendo as palavras que disseram de trás para frente.
5. Dependendo do tamanho do grupo e do tempo disponível, o jogo pode continuar com mais de três palavras.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?

REFLETIR:

- Por que é importante ouvir o que os outros têm a dizer?

AGIR:

- O que você aprendeu sobre você e sobre seus colegas durante o jogo?

O que podemos fazer para ser melhores ouvintes?

A atividade foi pensada para pessoas a partir de 6 anos.

PAREDE GRAFITADA

ATIVIDADE

AQUISIÇÃO: Pensar a respeito do jeito diferente com que jovens se expressam e quem são eles.

INSTRUÇÕES:

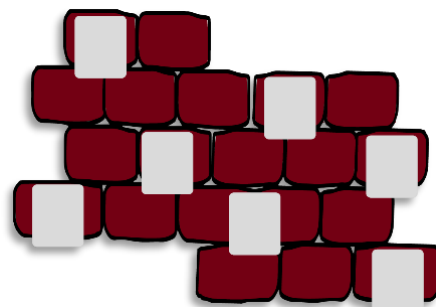
1. Lidere uma discussão sobre o grafite, fazendo algumas perguntas. Peça ao grupo para dar uma olhada crítica em linguagem racista, sexista, homofóbica ou discriminatória.

- Como você se sente quando vê esse grafite? Você concorda com isso? Por quê?
- O grafite é útil ou prejudicial? De que maneiras o grafite pode ser útil ou prejudicial? Qual a diferença entre grafite e pixação?

- O grafite é por vezes descrito como “arte urbana”. Você concorda com esta afirmação?

NOTA: Diferencie grafite de pixação, explicando que grafite é uma arte, envolve técnicas e estudos específicos. Pesquise e discuta sobre a legalidade dessa arte na cidade e da pixação. Esclareça que a pixação é crime contra patrimônio.

2. Peça aos participantes para criarem uma parede de grafite que reflita suas personalidades. Dê a cada um uma folha de papel que vai ficar em um tijolo na parede. Peça a cada participante para projetar um tijolo no qual de alguma forma descreva-se criando uma assinatura, um desenho ou uma colagem. O “tijolo” poderia, por exemplo, retratar algo muito importante para um participante, sua maior qualidade, um lema, sonho ou uma causa na qual acredite ou que defenda.



3. Crie a parede do grafite, colando as folhas de papel lado a lado e peça a cada participante para explicar o que seu tijolo representa.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram de criar a parede de grafite?

REFLETIR:

- O grafite é uma boa maneira de expressar quem somos e o que pensamos?
- Por que é importante expressar o que pensamos e o que experimentamos?
- Olhando para os diferentes tijolos, é possível identificar padrões que são comuns a todo o grupo?
- Os tijolos dos meninos são diferentes dos das meninas? De que maneira?

AGIR:

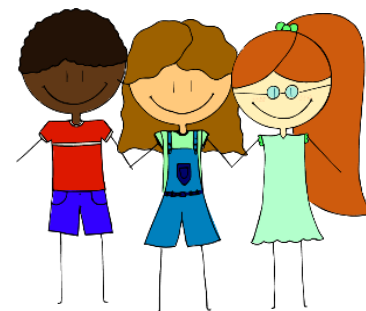
- O que podemos fazer para garantir que as ideias dos jovens sejam ouvidas e respeitadas pelo grupo e pela sociedade?
- O que podemos fazer para garantir que todos no nosso grupo se sintam respeitados?
- O que podemos fazer para nos conhecermos melhor?
- Que outras atividades podemos fazer juntos como uma equipe?

A atividade foi pensada para adolescentes, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

O POLVO

ATIVIDADE 20

AQUISIÇÃO: Vivenciar trabalho em equipe, pensar sobre nossas semelhanças e diferenças e perceber como trabalhar em conjunto nos ajuda a atingir objetivos.



INSTRUÇÕES:

1. Desenhe duas linhas paralelas no chão, com uma distância de aproximadamente 20 metros. Os participantes irão correr entre essas linhas.
2. Peça para se alinharem ao longo de uma das linhas. Esses serão os corredores.
3. Escolha um para ser o polvo e peça-o para ficar no meio da área de jogo. Quando o polvo der o sinal, todos devem tentar cruzar a área correndo para a outra linha. O polvo tem de tentar marcar um ou mais participantes.
4. Os que forem marcados devem se juntar ao polvo, segurando suas mãos para formar uma corrente. Na próxima rodada, apenas os participantes nas extremidades da corrente podem marcar os corredores. Continue o jogo até que todos se juntem ao polvo.
5. Quando todos formarem a corrente, peça para sentarem-se e formar duplas com o participante ao lado. Oriente-os a conversar acerca de suas preferências para encontrar algo em comum, por exemplo: “Nós vivemos na mesma rua”, “Nossa cor favorita é azul”, ou “Nós dois usamos óculos”, “Estudamos na mesma escola”, “Moramos no mesmo bairro”, “Temos a mesma idade” etc.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Qual a parte mais fácil do jogo? E a mais difícil?
- Você gostou de fazer parte do polvo? Por quê?
- Como se sentiu em fazer parte do polvo/grupo/time?

REFLETIR:

- Nesse jogo, nomeamos coisas que nos conectaram com o colega. Foi fácil encontrar coisas em comum com o participante mais próximo?
- Você acha que todos nós temos alguma coisa em comum?

AGIR:

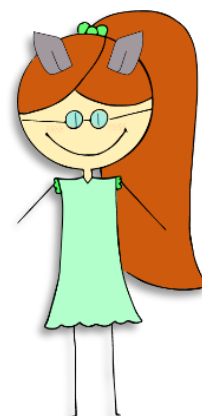
- O que podemos fazer para garantir que todos nós façamos parte do nosso grupo?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

GATOS

ATIVIDADE 21

AQUISIÇÃO: Vivenciar sentimentos de solidariedade e competição, pensar em como podemos competir de maneira positiva e perceber como podemos manter o outro seguro.



INSTRUÇÕES:

1. Gatos seguirão os ratos e tentarão pegá-los. Quando um rato é pego se torna gato.
2. Escolha um jogador para ser o gato. Todos os outros serão ratos e deverão se movimentar evitando serem pegos pelo gato.
3. Se o gato ameaçar pegar um rato, ele pode ser salvo dando as mãos a outro rato. Dois ratos de mãos dadas não podem ser pegos. O líder do jogo deve garantir que os ratos soltem as mãos, no momento em que o gato se movimenta (distancia), e que não haja mais de dois ratos de mãos dadas.
4. O jogo acaba quando todos os ratos se tornarem gatos ou quando o líder decidir.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Você gostou de ser o gato? Por quê?
- Você gostou de ser o rato? Por quê?



REFLETIR:

- Ratos, quais estratégias vocês utilizaram para tentar se manterem salvos?

- Gatos, quais estratégias vocês utilizaram para pegar os ratos?
- Nesse jogo, quando você compete com outros?

NOTA: Os participantes podem responder que não há competição nesse jogo, pois não há um vencedor. Ele é feito de pequenas competições e corridas.

- Durante o jogo, quando você pode cooperar com os outros?



AGIR:

- Por que, às vezes, nos sentimos mal depois de uma competição ou corrida?
- O que é uma competição saudável? Quando uma competição se torna não saudável?
- Como podemos garantir que nossos jogos sejam competições saudáveis?

DICA: Uma competição saudável é aquela na qual não precisamos brigar, trapacear ou desrespeitar o outro, quando os participantes “crescem” quando ganham e quando perdem.

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

SIAMESES

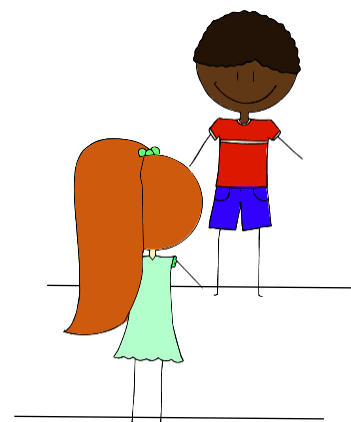
Divida o grupo em pares. Um dos pares será os “gatos siameses” e todos os outros são “ratos siameses”. Os pares deverão estar de mãos dadas e devem correr juntos. Quando os gatos siameses conseguem pegar uma dupla de ratos, estes se tornam gêmeos do gato.

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

EU TENHO DIREITO A...

ATIVIDADE 22

AQUISIÇÃO: Experimentar trabalho em equipe, pensar em como podemos ajudar a assegurar que os direitos sejam respeitados.



INSTRUÇÕES:

1. Faça uma breve discussão sobre direitos.
2. Divida os participantes em duplas. Cada dupla é feita de um “corredor” e um “ator”. Eles devem ficar de frente para o outro um em cada lado da área do jogo.
3. Como líder, você deve ficar no meio, porém fora da área do jogo para que todos possam te ver e dizer o direito que eles devem encenar.
4. Os participantes devem memorizar cinco direitos e assumir as posições que você irá descrever. Cada direito tem uma posição correspondente, conforme descrição abaixo.
5. Ambos os membros dos pares devem encenar o direito. Primeiro os “atores” assumem sua parte da posição e os “corredores” correm para os “atores” completarem a posição (consulte as descrições de posição).
6. A última equipe a completar a posição é eliminada. Os corredores e os atores voltam aos seus lugares originais em qualquer lado da área do jogo e esperam para ouvir o próximo direito a ser encenado.
7. O vencedor do jogo é o último par que sobrar.

DESCRIÇÃO DAS POSIÇÕES

O direito à educação: este direito é representado por um banco. O ator senta-se em um banco e estica o braço, o corredor corre o mais rápido possível para bater em sua mão. A última equipe a chegar a esta posição é eliminada.

O direito à segurança: este direito é representado por um círculo de segurança. O ator fica com os braços estendidos e as pontas dos dedos tocando, formando um círculo. O corredor atravessa a área e fica no centro deste círculo. A última equipe a assumir essa posição é eliminada.

O direito de se expressar: este é retratado por uma pessoa falando e outra escutando. Os atores estão em posição de escuta, cada um com a mão em volta de uma orelha (para ouvir melhor) e os corredores posicionam-se em frente aos atores, com as mãos em concha em volta da boca (para serem melhor ouvidos). A última equipe a assumir esta posição é eliminada.

O direito ao descanso: Ninguém deve se mover (estátua). A equipe cujo membro se mover é eliminada.

Direito à convivência: O corredor corre em direção ao ator e eles abraçam-se.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Gostou de ser o “ator”?
- Gostou de ser o “corredor”?



REFLETIR:

- Quais estratégias você utilizou nesse jogo?

- Quais foram os quatro direitos que encenamos? Você conhece outro direito seu?
- Por que precisamos trabalhar juntos para garantir que os direitos sejam respeitados?

 **AGIR:**

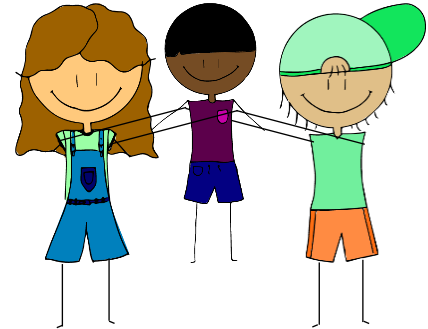
- No jogo, tivemos de trabalhar juntos para encenar um direito. O que podemos fazer juntos para garantir que direitos sejam respeitados em nosso grupo?
- E o que podemos fazer para que direitos sejam respeitados em nossas vidas?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

ESQUILOS NA ÁRVORE

ATIVIDADE 23

AQUISIÇÃO: Experimentar sentimentos de responsabilidade, pensar em como podemos ajudar as pessoas em situação de vulnerabilidade e em como podemos procurar ajuda quando precisamos.



INSTRUÇÕES:

1. Divida o grupo em trios. Os participantes que ficarem fora do trio serão as “raposas”. Se não sobrar participantes fora de trios, escolha um trio para ser as raposas.
2. Em cada trio nomeie um “esquilo” e duas árvores .
3. Peça às árvores que fiquem de frente uma para outra de mãos dadas. O esquilo fica entre as duas árvores. Explicar que, enquanto os esquilos estiverem entre as árvores, eles estarão seguros e, quando começarem a correr pela “floresta”, poderão ser pegos pelas raposas.
4. Explique às árvores que o papel delas é proteger os esquilos, assim sendo elas podem se movimentar e trabalhar com os esquilos para protegê-los das raposas.
5. Quando o líder der o sinal, os esquilos devem se movimentar de uma árvore para outra. O sinal para os participantes saberem que os esquilos devem trocar de árvores pode ser: “Os esquilos saem para passear”.
6. As raposas devem tentar pegar os esquilos enquanto eles se movimentam de uma árvore para outra. Se uma raposa consegue pegar um esquilo, ela se torna um esquilo e o esquilo pego se torna uma raposa.
7. Quando os esquilos se movimentarem de uma árvore para outra, pode ser o momento de iniciar o jogo novamente trocando os papéis.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Vocês gostaram de ser árvores e proteger os esquilos?
- Como se sentiu sendo um esquilo?



REFLETIR:

- Você pode nomear lugares onde se sente seguro?
- Você gosta quando alguém te protege ou te ajuda? Você lembra alguma situação em que alguém te protegeu ou te ajudou?
- Você lembra alguma situação em que você pôde ajudar ou proteger alguém?



AGIR:

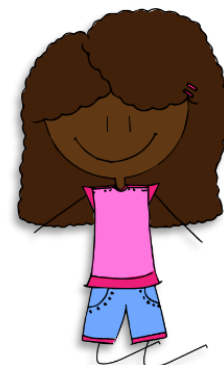
- O que podemos fazer quando alguém do nosso grupo ou família não se sente seguro?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

A LAGARTA

ATIVIDADE 24

AQUISIÇÃO: Vivenciar e pensar sobre como podemos trabalhar melhor em equipe.



INSTRUÇÕES:

1. Peça a um participante que sente de joelhos com os pés para trás.
2. Peça para outro sentar de joelhos atrás do primeiro e segurar em seu tornozelo e assim por diante até formar uma lagarta.
3. Quando todo o grupo estiver na posição, peça ao primeiro que comece a se mover para frente e diga que todos devem acompanhá-lo e manter seu ritmo.
4. Crie alguns obstáculos para a “lagarta” ultrapassar.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- A lagarta conseguiu andar sem se separar? Por quê?



REFLETIR:

- O que precisa acontecer para que a lagarta seja capaz de se mover sem se separar?



AGIR:

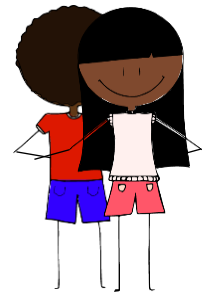
- O que podemos fazer para funcionarmos como um grupo/equipe?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

A FERA ACORDADA

ATIVIDADE 25

AQUISIÇÃO: Pensar sobre como podemos trabalhar melhor em equipe.



INSTRUÇÕES:

1. Os participantes sentam em pares um de costas para o outro dando os braços (entrelaçados).
2. Eles devem tentar levantar-se com os braços dados e sem desequilibrar.
3. Peça para jogarem mais vezes, em grupos de três, depois quatro, cinco, seis etc.

NOTA: Se for um grupo de criança, pode dizer que um da dupla é uma fera e que o outro tem a missão de ajudar a acordar a fera.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Conseguiram se levantar?



REFLETIR:

- Foi fácil se levantar sem perder o equilíbrio? Por quê?
- Quais estratégias podemos utilizar para ajudar o outro a se levantar?



AGIR:

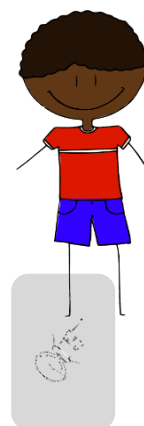
- O que podemos fazer para funcionarmos como um grupo/equipe?
- Que outras atividades podemos fazer juntos como equipe?

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

AUTORRETRATO DESENHADO

ATIVIDADE 26

AQUISIÇÃO: Aprofundar a percepção de si mesmo, perceber as motivações que interferem nos pensamentos, sentimentos e ações.



INSTRUÇÕES:

1. Peça para os participantes sentarem-se em círculo.
2. Solicite que desenhem na folha de papel uma figura humana de frente, da cabeça aos pés. Ao terminarem, o desenho deverá ser colocado no chão à sua frente. Os participantes deverão olhar para a figura, entrar em contato com ela e dar-lhe uma identidade, uma vida e um nome.
3. Peça a todos para, juntos, cada um no seu desenho:
 - Fazer um balão com três ideias que ninguém irá modificar, saindo da cabeça do personagem;
 - Fazer um balão saindo da boca, com uma frase que tenha sido dita e da qual o personagem se arrependeu e outra frase que precisa ser dita e ainda não foi;
 - No coração, fazer uma seta e indicar três pessoas que ele ama muito;
 - Na mão direita do personagem, escrever o sentimento que este tem disponível para oferecer;
 - Na mão esquerda, escrever algo que ele tem necessidade de receber;
 - No pé esquerdo, escrever uma meta que ele deseja alcançar;
 - No pé direito, escrever os passos que ele precisa dar em relação a essa meta.

4. Quando todos terminarem o que foi solicitado, o educador social deve pedir para procurarem pontos semelhantes e diferentes entre o personagem desenhado e o participante. Escrever no verso da folha as semelhanças e diferenças encontradas.

5. Voluntariamente peça aos participantes para apresentar seu personagem, falar das semelhanças e diferenças que o ligam a ele.

NOTA: Conteúdos que estejam muito ligados à vida privada dos participantes não devem ser estimulados. Caso o grupo faça perguntas mais íntimas, o usuário precisa ser informado que tem o direito à privacidade.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que acharam da atividade?
- Foi difícil construir um personagem?
- Encontrou mais semelhanças ou diferenças entre o personagem e você?

REFLETIR:

- Como foi identificar as semelhanças e diferenças de vocês?
- Você acha importante se conhecer e saber seus “pontos fortes e fracos”?

AGIR:

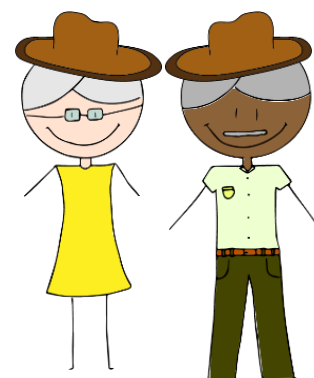
- O que podemos fazer com nossos pontos fortes e fracos?
- Como podemos nos conhecer melhor?
- Como os nossos pontos fortes podem contribuir para a convivência?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

TIRANDO O CHAPÉU

ATIVIDADE 27

AQUISIÇÃO: Refletir sobre o que é ser uma pessoa idosa na sociedade atual, a partir da experiência de cada pessoa, nas relações com a comunidade e a família.



INSTRUÇÕES:

1. Utilize um chapéu com um pequeno espelho no fundo para realizar essa atividade.
2. Arrume o ambiente com cadeiras em círculo.
3. Entregue o chapéu para um participante.
4. Diga que ele vai ver uma pessoa superimportante ao olhar dentro da peça e pergunte se ele tira (ou não) o chapéu para a pessoa que ele está vendo e por quê (sem relatar quem ele está vendo).
5. Ao entregar o chapéu para o próximo participante o educador deve fingir que mudou a foto, que supostamente estaria dentro do chapéu.
6. Garanta que o chapéu passe por todos os participantes.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Acharam difícil falar de vocês mesmos?



REFLETIR:

- O que sentiu quando viu que a pessoa importante era você?
- Você sabe que é importante?

- Qual o impacto de saber que você é importante?
- Qual a sua importância na sociedade atual?



AGIR:

- O que podemos fazer para que as pessoas entendam o nosso valor?
- Quais atitudes que você tem que o tornam importante?

NOTA: Lembrar que pequenas atitudes o fazem importante, como: a presença no grupo, o convívio em geral, o cuidado com algo ou com alguém etc.

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

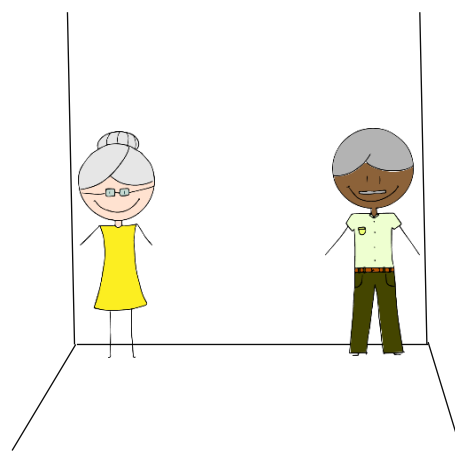
Após todos falarem de si mesmos, peça aos usuários para se dividirem em pequenos grupos, para realizar um trabalho de colagem, pintura ou desenho a respeito do que consideram ser uma pessoa idosa. Os pequenos grupos poderão discutir sobre o tema e apresentar os trabalhos, ampliando a discussão para todo o grupo.

A atividade foi pensada para idosos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

RELAÇÃO COM O MUNDO

ATIVIDADE 28

AQUISIÇÃO: Refletir sobre o que é ser uma pessoa idosa na sociedade atual, a partir da experiência de cada pessoa, nas relações com a comunidade e a família.



INSTRUÇÕES:

1. Solicite aos participantes que fiquem em pé, coloque uma música e peça para eles caminharem no ritmo da música.
2. Interrompa o som e peça àqueles que se sentem sem apoio de outras pessoas para ficar em um canto da sala.
3. Repita novamente as instruções para caminharem com música e peça àqueles que sentem que tem apoio de alguém para ficar em outro canto, ao interromper a música.
4. Essa atividade serve para introduzir o tema da rede de apoio. Tenha uma breve conversa sobre o tema.
5. Distribua material para desenho, como papel e lápis de cor, e peça para cada participante desenhar sua rede de apoio.
6. Quem quiser poderá apresentar seu desenho para o grupo.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Como foi a experiência de desenhar sua rede de apoio?
- O que sentiu?



REFLETIR:

- A sua família apareceu na sua rede apoio?
- Há uma regra que defina quem pode participar da sua rede de apoio?

NOTA: Explique que não só a família pode ser a rede de apoio de alguém, mas vizinhos, o grupo do CRAS, amigos etc. também podem fazer parte dessa rede.

- Você acha sua família/rede de apoio importante?
- Você se considera importante para sua família/rede de apoio?
- Você consegue demonstrar para sua família/rede de apoio, por meio de atitudes, que ela é importante para você?



AGIR:

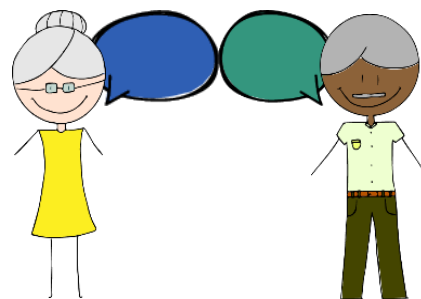
- O que você pode fazer para fortalecer a relação com a sua rede de apoio/família?

A atividade foi pensada para idosos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

ENVELHECIMENTO SAUDÁVEL

ATIVIDADE 29

AQUISIÇÃO: Refletir sobre saúde no sentido amplo e perceber que vida ativa não se resume à atividade física, mas inclui uma relação social participativa.



INSTRUÇÕES:

1. Inicie a atividade pedindo aos participantes para fazer um relaxamento. Apague a luz da sala e se for possível coloque uma música relaxante.
2. Após o relaxamento, proponha a eles se dividirem em duplas para que respondam a pergunta: “Como eu cuido da minha saúde?”.
3. Abra uma conversa e pergunte, com relação à saúde, quais seus hábitos favoráveis e quais seus hábitos prejudiciais.

NOTA: Incentive também repostas ligadas a hábitos sociais e não apenas físicos.

4. Em seguida, convide as pessoas a escrever em um painel todas as formas de cuidado com a saúde.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Vocês conseguiram relaxar?
- Acharam a atividade interessante?

REFLETIR:

- Vocês sabiam que a vida saudável vai muito além de apenas cuidar da saúde física?

- Vocês consideram importante reservar um momento de reflexão e relaxamento só para si?
- Vocês sabem a importância da saúde social (manter as relações, a convivência, os vínculos)?



AGIR:

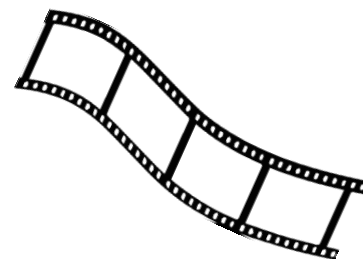
- O que podemos fazer durante o nosso dia-a-dia para fortalecermos nossa saúde?
- O que podemos fazer para fortalecer nossos vínculos com família, comunidade, amigos etc.?

A atividade foi
pensada para
idosos.

VIDA ATIVA

ATIVIDADE 30

AQUISIÇÃO: Refletir sobre saúde no sentido amplo e perceber que vida ativa não se resume à atividade física, mas inclui uma relação social participativa.



INSTRUÇÕES:

1. Pense em filmes que tratem questões de pessoas idosas como: *Elsa e Fred*, *O diário de uma paixão*, *E se vivéssemos todos juntos?*, *Cartas para Julieta* etc.
2. Exiba o filme para o grupo.

NOTA: os filmes podem ser adaptados à faixa etária.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que acharam do filme?

REFLETIR:

- Quais questões o filme trata sobre envelhecimento?
- Alguém se identificou com alguma cena no filme?

AGIR:

- Se você fosse um personagem do filme, o que faria para modificar a história?

A atividade foi pensada para idosos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

VIDA E MEMÓRIA

ATIVIDADE 31

AQUISIÇÃO: Compartilhar suas histórias, exercitar a memória e fortalecer vínculos.

INSTRUÇÕES:

NOTA: Se for possível, para essa atividade peça para as pessoas trazerem um objeto, se tiverem, que considerem importante em suas vidas. O educador também deve trazer algo que considere importante para ele. Caso ninguém queira iniciar, contando sua história, o educador pode começar, para assim encorajar o grupo.



1. Arrume a sala com cadeiras em círculo. Peça para o grupo sentar.
2. Solicite que cada participante conte uma história que tenha relação com o objeto, por que ele é importante em sua vida, como o adquiriu, que história ele traz, etc.
3. Pergunte quem quer ser o primeiro a contar a história do objeto.
4. Estabeleça um tempo para os participantes compartilharem suas histórias.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram de compartilhar sua história com o grupo?
- Gostaram de ouvir a história dos outros participantes?

REFLETIR:

- Qual a importância de escutar o outro?
- Qual a importância de compartilhar uma parte de sua história?
- Dividir sua história fortalece o vínculo com as pessoas?

AGIR:

- Quais atitudes podemos ter para que o outro perceba nosso interesse em sua história?

A atividade foi pensada para idosos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

OLHANDO PARA O FUTURO

ATIVIDADE 32

AQUISIÇÃO: Refletir sobre futuro e perceber a possibilidade de fazer planos.



INSTRUÇÕES:

1. Arrumar a sala para a exibição do filme *Up – Altas aventuras* (disney-Pixar). O filme conta a história de um vendedor de balões de 78 anos, que finalmente realiza seu sonho de embarcar em uma grande aventura.
2. Ao final do filme, abra espaço para os participantes fazerem algum comentário sobre o filme. Pergunte se alguém quer falar alguma coisa sobre a história.
3. Fale sobre o filme, a respeito de realizar sonhos, pergunte se alguém tem um sonho, como o personagem do filme, que não conseguiu realizar ainda.
4. Distribua a cada participante uma folha de papel sulfite (ou outro material se tiver disponível) e lápis de cor.
5. Peça a eles para dobrarem a folha na metade como se fosse um cartão. Diga para abrirem novamente e realizarem, na parte esquerda, um desenho que represente um sonho.
6. Após um período de tempo, peça para fazerem um desenho, na parte direita, que represente um projeto, algo que gostariam de realizar, construir, ser. Uma proposta a partir de todo o período que participam do SCFV.
7. Agora peça para que façam uma capa para o cartão.
8. Convide-os a compartilhar a experiência de fazer um cartão de sonho e projeto com o grupo.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que acharam do filme?

REFLETIR:

- Qual a diferença entre sonho e projeto?

NOTA: O sonho é o desejo, a aspiração, e o projeto é o sonho colocado no “papel” com planejamento para sua realização.

- Vocês se permitem sonhar e realizar projetos?
- Você teve algum sonho que se transformou em projeto e foi realizado?

AGIR:

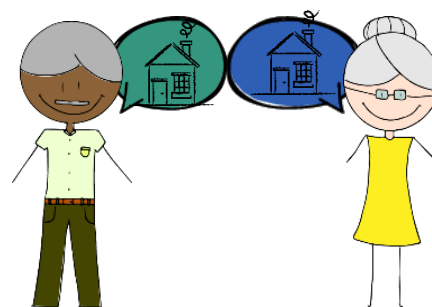
- Como podemos transformar sonhos em projetos?

A atividade foi
pensada para
idosos.

CONHECENDO O TERRITÓRIO

ATIVIDADE 33

AQUISIÇÃO: Refletir sobre o que é ser uma pessoa idosa na sociedade atual, a partir da experiência de cada pessoa, nas relações com a comunidade e território.



INSTRUÇÕES:

1. Separe os participantes em dois grupos (se for um grupo grande).
2. Para essa atividade, será necessário separar papel pardo, revistas ou jornais, canetinhas ou lápis de cor e cola. Se tiver disponível na unidade o brinquedo de blocos “Pequeno Construtor”, ele pode ser utilizado no lugar dos materiais citados.
3. Arrume a sala de maneira que cada grupo tenha uma mesa e cadeiras em volta.
4. Explique aos participantes que eles irão montar uma maquete ou um cartaz com o que é oferecido de recursos em seu território (escolas, igrejas, UBS, CRAS etc.).
5. Peça para montarem a maquete do seu território.
6. Quando terminarem, cada grupo apresenta seu território explicando a importância de cada lugar.

NOTA: Incentive os participantes a falarem sobre qual a relação deles com esses lugares

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Acharam importante reconhecer o território?



REFLETIR:

- Quais são os lugares do território que você utiliza?
- O que o território não tem para atender a suas necessidades?



AGIR:

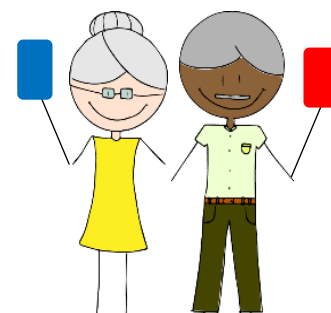
- O que podemos fazer para melhorar o nosso território?

A atividade foi pensada para idosos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

AUTOUIDADO

ATIVIDADE 34

AQUISIÇÃO: Refletir sobre saúde no sentido amplo e perceber que vida ativa necessita de cuidados cotidianos.



INSTRUÇÕES:

1. Distribua para cada participantes três cartões: um verde, um vermelho e um azul.
2. Explique que você fará perguntas de situações cotidianas e que eles devem levantar os cartões conforme suas respostas:
 - Verde: quando a atividade pode ser realizada sem nenhum perigo;
 - Vermelho: quando a atividade oferece risco e, ciente do perigo, o usuário não a realiza;
 - Azul: quando, mesmo ciente do risco, o usuário realiza a atividade.
3. Sugestões para as perguntas:
 - Trocar a lâmpada subindo em um banquinho.
 - Subir no muro para aparar galhos de árvore.
 - Cozinhar com as panelas nas bocas do fundo do fogão.
 - Colocar panela no fogo e ir à vizinha conversar.
 - Subir escada com saia justa nas pernas.
 - Realizar consertos elétricos.
 - Não colocar tapetes nas portas.
 - Manter crianças longe da cozinha.
 - Manter objetos/brinquedos etc. no chão.
4. Realize as perguntas e observe as respostas.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- O que acharam da atividade?



REFLETIR:

- É importante reconhecer as atividades do dia-a-dia que oferecem risco?
- Quando a realizamos, por que as fazemos?
- Pedimos ajuda a outros para realizar as atividades perigosas?



AGIR:

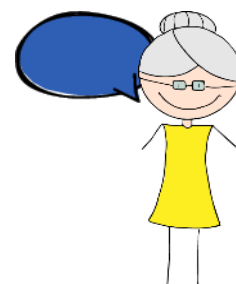
- O que podemos fazer para diminuir os riscos que temos dentro de nossa própria casa?

Pode ser desenvolvida
com todas as faixas
etárias.

LINHA DO TEMPO

ATIVIDADE 35

AQUISIÇÃO: Compartilhar suas histórias, exercitar a memória e observar as mudanças culturais.



INSTRUÇÕES:

1. Escolha um período de idade para realizar o trabalho (exemplo: dos 10 aos 20 anos, etc.).
2. Pergunte aos participantes como era na época que tinham essa idade e quais atividades eles realizavam (atividades de lazer, de trabalho etc.)
3. Das atividades apresentadas, pergunte o que, dentro dos costumes da época, era permitido e o que se fazia de forma “escondida”.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que acharam da atividade?

REFLETIR:

- Os costumes mudam conforme o tempo?
- Qual foi a importância desta época da vida?
- Enquanto jovens, também quebravam regras?
- E, nos dias de hoje, realizamos tudo de acordo com as regras vigentes?

AGIR:

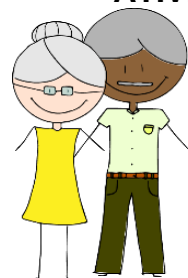
- O que podemos fazer para compreender as mudanças culturais de gerações?

A atividade foi pensada para pessoas a partir de 30 anos.

BINGO DA AMIZADE

ATIVIDADE 36

AQUISIÇÃO: Fortalecimento de vínculos.



INSTRUÇÕES:

1. Arrume a sala para o jogo de bingo.
2. Providencie as cartelas, números para o sorteio e objeto para a marcação nas cartelas.
3. Tenha uma caixa de sorteio com o nome de todos os participantes do bingo.
4. Explique que a premiação será uma ação de amizade para o vencedor. Ao vencedor a premiação deverá ser: um abraço, um beijo, uma declaração de amizade etc..
5. Quem dará a premiação será sorteado.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Você gostou de receber afeto?
- Você gostou de dar afeto?



REFLETIR:

- Como se sentiu com a demonstração de carinho dos participantes?
- Como se sentiu ao demonstrar carinho?



AGIR:

- O que podemos fazer para nos tornarmos mais abertos para dar e receber afeto?

Pode ser desenvolvida
com todas as faixas
etárias.

EU SOU ALGUÉM

ATIVIDADE 37

AQUISIÇÃO: Perceber valores pessoais; reconhecer-se como ser único e diferente dos demais.



INSTRUÇÕES:

1. Peça ao grupo para sentar em círculo.
2. Distribua uma folha de papel e um lápis para cada participante e peça para listarem, no mínimo, dez características próprias. Dê tempo para isso.
3. Solicite que virem a folha, dividam-na ao meio e classifiquem as características listadas, de modo a colocar, de um lado, as que facilitam sua vida e, do outro, as que dificultam.
4. Divida o grupo em subgrupos e peça para identificarem características comuns.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- O que descobriram sobre vocês?



REFLETIR:

- Todas as pessoas têm características positivas e negativas?
- Por que é importante conhecermos nossas características?
- Quais as características mais comuns no nosso grupo?
- Nossas características positivas e negativas podem influenciar nosso grupo?
- Vocês aprenderam alguns comportamentos/attitudes aqui no grupo?



AGIR:

- O que podemos fazer para respeitarmos as características de todas as pessoas?
- O que podemos fazer quando percebemos que alguma característica nossa influencia positivamente as pessoas ao nosso redor? E negativamente?

NOTA: A consciência de si mesmo, das qualidades pessoais, constitui-se ponto fundamental na consolidação de nossa identidade. Lembre-se que o usuário tem de se sentir seguro para compartilhar informações pessoais e deve fazer isso livremente sem nenhum tipo de pressão. É importante pontuar com os usuários que não devemos mudar nossas características simplesmente pela opinião/pressão de outras pessoas. É preciso uma reflexão sobre as consequências de nossos comportamentos.

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

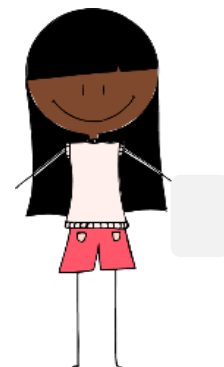
JOGO DA AUTOESTIMA

ATIVIDADE 38

AQUISIÇÃO: Refletir sobre a autoestima e os fatores que a afetam.

INSTRUÇÕES:

1. Peça ao grupo para sentar em círculo.
2. Distribua uma folha de papel para cada participante.
3. Diga ao grupo que a folha representa nossa autoestima. Verifique se todos sabem o que significa essa palavra.



NOTA: Explique, caso seja necessário, que autoestima se refere ao valor que cada pessoa atribui a si, o quanto gosta de si, o quanto julga merecer a vida.

4. Leia para o grupo uma série de situações (descritas no final) e peça aos participantes para rasgarem um pedaço de sua folha na proporção em que a situação afeta sua autoestima (se afetar muito rasgue um pedaço maior, se afetar pouco rasgue um pedaço menor).
5. Solicite que guardem todos os pedaços rasgados.
6. Peça aos participantes para reconstituírem a folha de papel a partir da nova série de situações (abaixo) que reforçam a autoestima.
7. Coloque um cartaz com as duas listas à vista de todos e peça para que observem as afirmações que mais influenciaram sua autoestima.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Como é quando alguém fala ou faz algo e você se sente mal?
- Como é quando alguém fala ou faz algo e você se sente bem?

REFLETIR:

- Como você lida com situações que afetam sua autoestima?
- Como você lida com situações que aumentam sua autoestima?

AGIR:

- O que podemos fazer em nosso cotidiano para que as pessoas com as quais convivemos se sintam bem?
- O que podemos fazer para não afetar a autoestima dos outros?

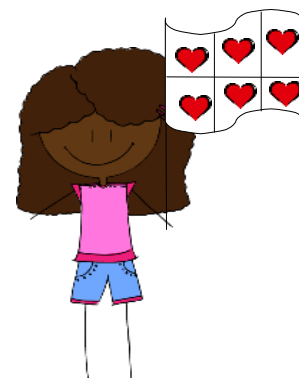
A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

SITUAÇÕES QUE AFETAM A AUTOESTIMA	SITUAÇÕES QUE AUMENTAM A AUTOESTIMA
Seus amigos combinaram um passeio, mas esqueceram de te convidar.	Sua família te considera motivo de orgulho.
O professor criticou seu trabalho perante a turma toda.	Você teve boas notas na escola.
Seus pais disseram que você o envergonha.	Você ganhou um jogo importante.
Você tirou notas muito baixas na escola.	Você recebeu um elogio.
Um grupo de pessoas zombou de você por causa do seu cabelo.	Um amigo pediu seu conselho sobre um assunto delicado.
Surgiu um boato sobre a sua reputação.	Você foi reconhecido por seu esforço.
Você perdeu um jogo importante.	Você passou uma tarde divertida na companhia de pessoas que gostam muito de você.
Você é considerado uma má companhia.	Você foi convidado para um evento importante.
Colocaram um apelido vexatório em você.	Você acordou sentindo-se bem com você mesmo.

MINHA BANDEIRA PESSOAL

ATIVIDADE 39

AQUISIÇÃO: Identificar qualidades, habilidades e limites pessoais e possibilitar o autoconhecimento.



INSTRUÇÕES:

1. Dê a cada participante uma ficha de trabalho (conforme modelo no final), lápis e borracha.
2. Explique que cada participante vai construir sua bandeira a partir de seis perguntas.
3. Para que compreendam a solicitação feita, faça uma alusão ao fato de que a bandeira, geralmente, representa um país e significa algo sobre a história dele.
4. Peça para que respondam as perguntas que serão feitas, por meio de um desenho ou de um símbolo na área adequada. Os que não quiserem desenhar podem escrever uma frase ou algumas palavras, mas você pode incentivar a expressão por meio do desenho.
5. Você indicará a área em que as perguntas devem ser respondidas e, a cada questão, deve esperar até que os participantes terminem de responder para introduzir a seguinte:
 - Qual sua melhor característica?
 - O que gostaria de mudar em você?
 - Qual a pessoa que você mais admira?
 - Em que atividade você se considera muito bom?
 - O que mais valoriza em sua vida?

- Quais as dificuldades ou facilidades que você encontra para trabalhar em grupo?
6. Quando todos tiverem terminado, peça para compartilharem suas bandeiras.

NOTA: Você pode pensar em novas questões para compor as bandeiras.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que achou da atividade?
- É difícil apontar características próprias?

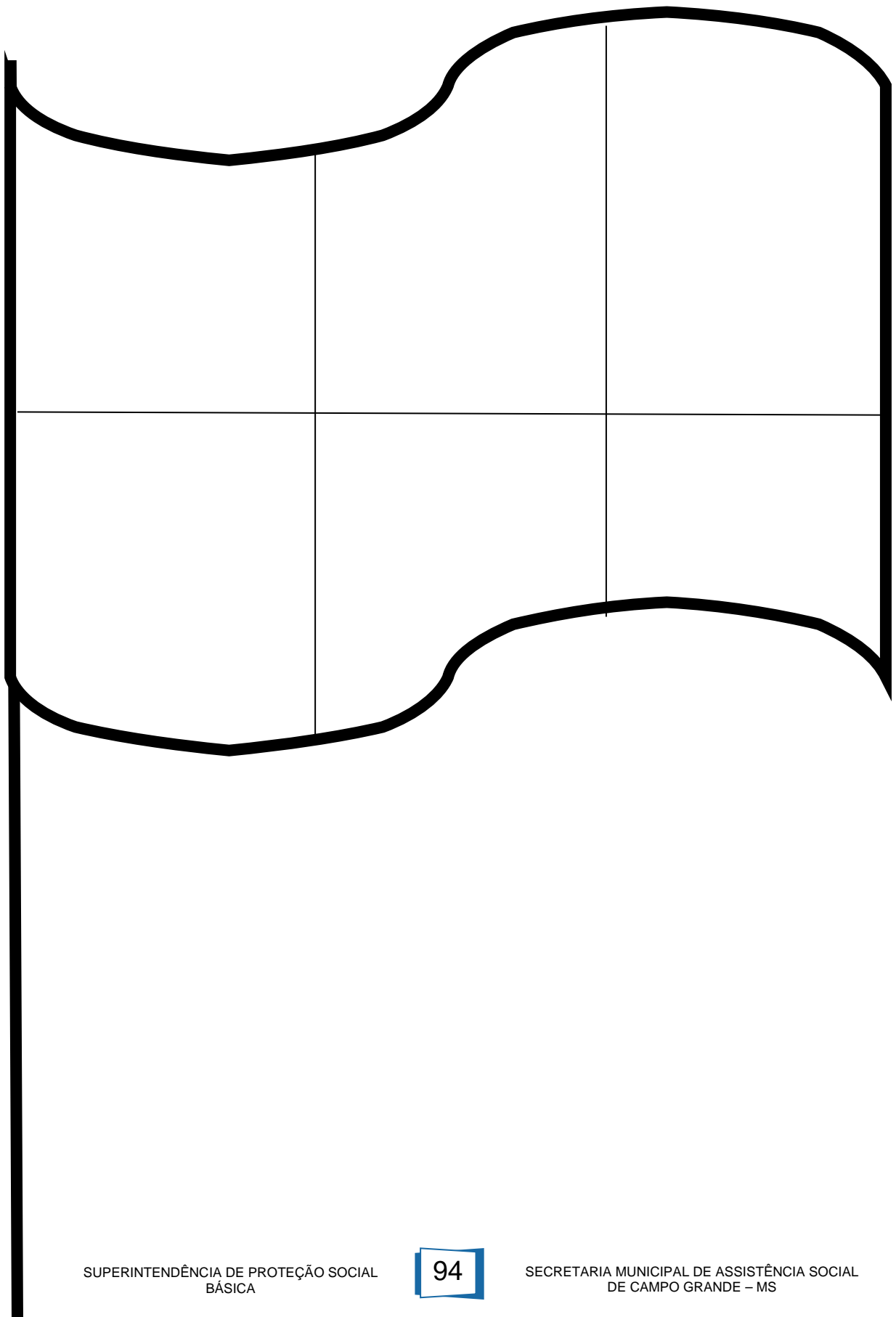
REFLETIR:

- É importante se conhecer melhor?
- Você achou mais difícil apontar suas qualidades ou o que gostaria de mudar?

AGIR:

- Como podemos nos conhecer melhor?
- O que podemos fazer para reconhecer o que queremos melhorar?
- O que podemos fazer para melhorarmos como pessoa?

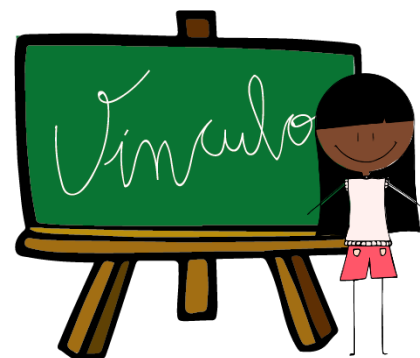
A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.



PALAVRA CRIATIVA

ATIVIDADE 40

AQUISIÇÃO: Refletir sobre o tema escolhido para o dia



INSTRUÇÕES:

1. Distribua para os participantes uma folha de papel e um lápis.
2. Escreva no quadro a palavra-chave sobre o tema a ser trabalhado e peça aos usuários para criarem novas palavras, utilizando as letras que compõem a palavra-chave. As palavras criadas devem ter relação com o tema trabalhado. Oriente os participantes a listarem o maior número de palavras.
3. Peça aos usuários para lerem as listas de palavras e anotá-las à vista de todos.
4. Forme subgrupos e solicite que tentem construir uma frase sobre o tema que contenha o maior número possível das palavras ditas.
5. Oriente os grupos a compartilharem as frases criadas e resalte os pontos mais significativos sobre o tema.

A atividade foi pensada para adolescentes, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

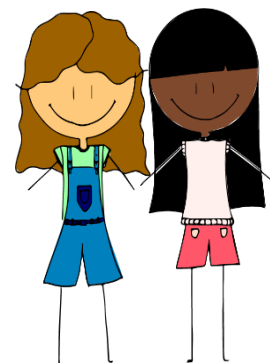
DISCUSSÃO EM GRUPO

NOTA: As perguntas da discussão em grupo no caso dessa atividade devem ser elaboradas pelo educador social de acordo com o tema escolhido. Pense em perguntas nas quais os participantes possam perceber o que foi trabalhado, refletir sobre o tema e agir pensando na aquisição.

INTERAÇÃO

ATIVIDADE 41

AQUISIÇÃO: Expressar os sentimentos referentes ao grupo, a si e aos trabalhos.



INSTRUÇÕES:

1. Peça aos participantes para formarem um círculo, em pé.
2. Peça para que se olhem e tentem responder aos questionamentos que você fará. Explicar que após terem pensado na resposta, um de cada vez, deve realizar o gesto que for pedido pelo educador:
 - Qual dos participantes presentes foi aquele que primeiro lhe deu as boas-vindas no grupo e facilitou a sua permanência nele? Ir até ele e olhá-lo nos olhos.
 - Quem você admira no grupo? Ir até a pessoa, olhá-la e pôr a mão em seus ombros.
 - Quem você gostaria de conhecer melhor? Ir até esse companheiro e dar um aperto de mão.
 - Quem foi para você a revelação do grupo? Ir até a pessoa e fazer o gesto que sentir vontade.
 - Com quem você se identifica? Aproximar-se e estender-lhe as mãos.
 - Quem é muito diferente de você? Aproximar-se e passar uma mensagem pelo olhar.
 - A quem você pode dizer com emoção a palavra amigo(a)? Olhar a pessoa nos olhos e chamá-la de amigo(a).
 - Quem você escolhe para dar um abraço neste momento? Ir até o companheiro e abraçá-lo.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Como está se sentindo depois dessa atividade?
- Você gostou de expressar o que sente para quem você gosta?
- Você gostou de saber como a outra pessoa se sente em relação a você ou a outra pessoa?

REFLETIR:

- É importante expressar seus sentimentos? Por quê?
- Gostaria de dizer algo bom a mais para o grupo?
- Como foi saber o que o outro sente?

AGIR:

- Como podemos nos expressar em nosso cotidiano?
- O que podemos fazer para que as pessoas se sintam bem?

Pode ser desenvolvida
com todas as faixas
etárias.

MEU TERRITÓRIO

ATIVIDADE 42

AQUISIÇÃO: Refletir sobre as formas de participação possíveis com o objetivo de transformar o ambiente.



INSTRUÇÕES:

1. Forme dois subgrupos (1 e 2) e peça para sentarem-se em pontos diferentes da sala.
2. Dê a cada subgrupo um pedaço grande de papel (aproximadamente dois metros) e distribua igualmente entre eles material para escrever.
3. Solicite que construam um painel que represente, respectivamente, o território que se tem (subgrupo 1) e o território que se gostaria de ter (subgrupo 2).
4. Peça aos grupos para que apresentem o material criado.
5. Prenda os painéis na parede e solicite aos subgrupos que se sentem em semicírculo, de frente para os cartazes.

NOTA: Discuta que as transformações podem partir do grupo e pensem em como cada um pode participar dessas mudanças. Promova a discussão e reflexão sobre as várias possibilidades de atuação dos cidadãos com o objetivo de melhorar as condições físicas, materiais, relacionais do ambiente. É importante incentivar ações que possam ser planejadas e executadas pelos próprios usuários. O usuário poderá perceber que é corresponsável por tudo aquilo que vive, dando-se conta da importância da sua ação, desde a manutenção da limpeza, conservação dos materiais, cumprimento de tarefas, convivência solidária e respeitosa com os profissionais e colegas até a participação criativa e crítica na sociedade.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Quais as semelhanças e as diferenças mais significativas entre os painéis?
- Você acha que seu papel no território é importante?
- O que falta ser dito ou colocado?
- O que acha que não corresponde à sua opinião?

REFLETIR:

- Você se sente parte do seu território?
- Você acha que suas ações podem modificar o território para melhor? E para pior? Por quê?
- Suas ações hoje ajudam a melhorar o território?

AGIR:

- Quais ações nós, como parte do território, podemos ter para melhorá-lo?

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

Nesta atividade, o território que tenho e o que eu gostaria de ter pode ser substituído pelo CRAS/CC/CCI, bairro, rua, região etc.

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

A LÂMPADA MÁGICA

ATIVIDADE 43

AQUISIÇÃO: Expressar necessidades e desejos individuais e conhecer os do grupo.



INSTRUÇÕES:

1. Peça ao grupo para sentar em círculo.
2. Distribua lápis e ficha de trabalho (modelo no final) a cada participante e peça para que todos respondam ao que é solicitado, individualmente.
3. Cada pessoa coloca na ficha de trabalho o seu pedido e apresenta-o ao grupo. Prenda as fichas na parede, à medida que vão sendo apresentadas, e agrupe-as de acordo com os seguintes critérios:

- Pedidos feitos em benefício próprio;
- Pedidos feitos em benefício do outro;
- Pedidos feitos em benefício da coletividade;

NOTA: Esses critérios devem permanecer desconhecidos para o grupo.

4. Quando todos os pedidos tiverem sido apresentados, pergunte:
 - Que critérios você pensa terem sido utilizados pelo educador social para o agrupamento dos pedidos?
 - Algum agrupamento contém um número de escolhas maior do que os demais? O que isso significa para você?
 - O que te chamou mais atenção em todos os pedidos?
 - Se fosse dada ao grupo a oportunidade de fazer um pedido o que pediriam coletivamente?

NOTA: Fique atento para não valorizar um tipo de pedido em detrimento de outro, pois todos são legítimos. Esta atividade pode ser utilizada, também, como diagnóstico do grupo quanto às suas necessidades e desejos.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade? Por quê?
- Você acha que a satisfação pessoal também é composta de bem-estar coletivo?
- É importante termos um espaço para falar de nossos sonhos e objetivos? Por quê?



REFLETIR:

- Como se sentiu quando pessoas pediram coisas em favor de todo o grupo?
- Como se sentiu podendo dizer um pedido pessoal?



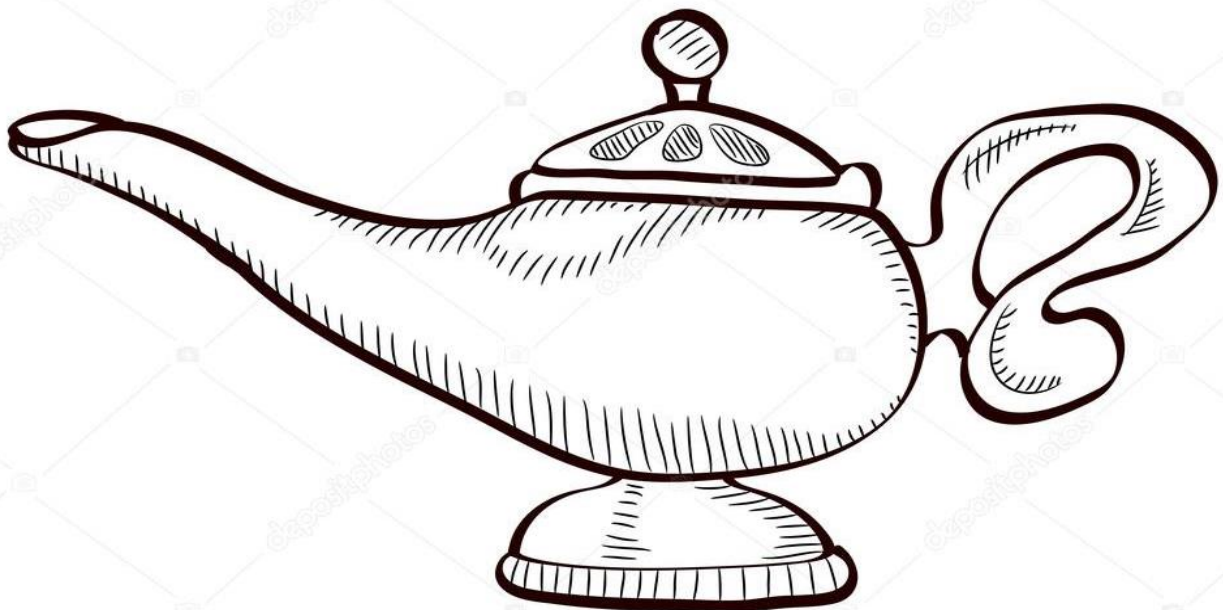
AGIR:

- O que podemos fazer para buscarmos a realização de nossos objetivos?
- Como podemos colaborar com a realização dos desejos de outra pessoa? Isso é importante?

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.



Você encontrou uma lâmpada mágica e tem direito de fazer um pedido. Escreva seu pedido dentro da lâmpada.



Você encontrou uma lâmpada mágica e tem direito de fazer um pedido. Escreva seu pedido dentro da lâmpada.

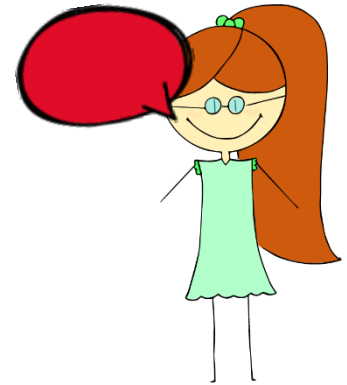
CONTANDO HISTÓRIA

ATIVIDADE 44

AQUISIÇÃO: Perceber as distorções da comunicação.

INSTRUÇÕES:

1. Pense em uma história para contar ao grupo. Pode ser uma história verdadeira ou inventada.
2. Peça aos participantes para sentarem-se em círculo.
3. Convide cinco voluntários para a execução da atividade. Quando eles se apresentarem, solicite que saiam da sala.
4. Conte para o grupo uma história rica em detalhes, pedindo a atenção de todos.
5. Solicite que um dos voluntários entre na sala. Peça a uma pessoa do grupo que conte a história que ouviu.
6. Convide os demais voluntários para entrarem, um de cada vez, ouvindo a história de quem o antecedeu.
7. O último voluntário a ouvir a história deverá contá-la para o grupo inteiro.
8. No final, reconte a história original.



DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- O que percebeu ao ouvir a mesma história contada por diferentes pessoas?
- O que é mais difícil ao recontar uma história?
- Você esqueceu algum detalhe?

REFLETIR:

- Quando repassamos uma história o que é importante pensar?
- Quais prejuízos podem acontecer ao contarmos uma história distorcida?

AGIR:

- No que devemos prestar atenção ao repassarmos uma história?

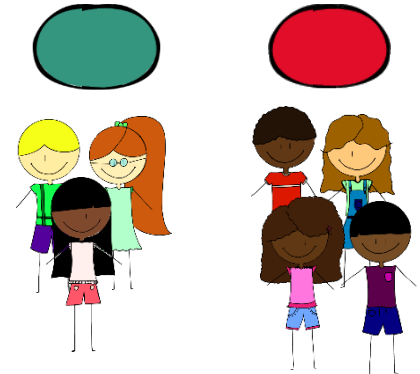
NOTA: Esta dinâmica permite ao facilitador explorar distorções da comunicação de forma lúdica e despertar a atenção e a participação de todos. É importante que o grupo perceba que cada pessoa, ao ouvir uma mensagem, a interpreta dentro de um referencial particular. Assim, ao recontar o que escutou, naturalmente ressalta os pontos que lhes são significativos, causando distorções na mensagem original.

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

CONCORDO/DISCORDO

ATIVIDADE 45

AQUISIÇÃO: Discutir temas diversos; Expressar crenças ligadas a esses temas; Exercitar a iniciativa, a tomada de decisão e o respeito a opiniões diferentes.



INSTRUÇÕES:

1. Para esta atividade prepare dois cartazes com o material que estiver disponível na unidade. Em um cartaz, escreva CONCORDO e no outro DISCORDO.
2. Os cartazes (concordo/discordo) devem ser colocados em lados opostos da sala.
3. Peça ao grupo para ficar no centro da sala, em pé.
4. Explique ao grupo que lerá algumas afirmações, uma por vez, e que os participantes deverão manifestar sua concordância ou discordância para cada uma delas.
5. Peça para que ouçam atentamente cada frase, antes de se posicionarem.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?
- Foi fácil se posicionar? Por quê?

REFLETIR:

- Você aprendeu alguma coisa vendo outros com posicionamentos diferentes dos seus?
- É possível mudarmos de opinião sobre alguns assuntos?



AGIR:

- Como podemos respeitar opiniões diferentes das nossas?

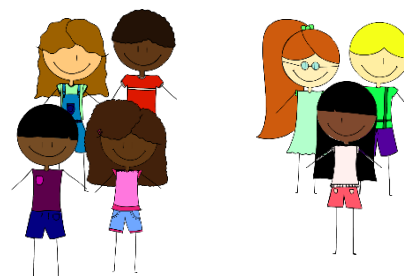
NOTA: É importante usar essa atividade quando se tem domínio sobre o tema trabalhado, por isso pesquise sobre o assunto e troque informações com outros educadores e com o técnico de referência do SCFV. Lembre-se, um dos objetivos é estimular o respeito a opiniões diferentes, por isso respeite todas as opiniões e não obrigue ninguém a mudá-las.

A atividade foi
pensada para
pessoas a partir de
6 anos.

COOPERADORES/PERTURBADORES

ATIVIDADE 46

AQUISIÇÃO: Perceber a influência de diferentes papéis no processo grupal.



INSTRUÇÕES:

1. Forme quatro subgrupos e solicite que cada um escolha um coordenador, um nome e um grito de guerra.
2. Convide dois voluntários por subgrupo, para receber instruções. Dois subgrupos recebem a instrução n. 1 e dois a instrução n. 2:
3. **Instrução n. 1 – Cooperadores**
 - “Vocês devem atuar no subgrupo como facilitadores da tarefa, incentivando, animando, levantando a moral do grupo e cooperando com os companheiros.”
- **Instrução n. 2 – Perturbadores**
4. “Vocês devem atuar no subgrupo dificultando a tarefa, desqualificando os companheiros, discordando das ideias, atrapalhando o processo e desanimando o grupo.”
5. Dê uma tarefa para os subgrupos e marque o tempo de execução.
6. Sugestões de tarefa:
 - A resolução de um quebra-cabeça;
 - A resolução de uma palavra-cruzada;
 - A composição de uma música ou paródia.
7. Peça aos participantes para apresentarem os resultados da tarefa.

NOTA: O educador social deve pontuar para o grupo que há papéis facilitadores e outros que dificultam o processo grupal. Sendo assim, é importante reconhecê-los e transformá-los, caso seja necessário.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Gostaram da atividade?

Aos subgrupos que receberam a instrução n. 1:

- Conseguiram cumprir a tarefa? Como avaliam o trabalho em grupo?

Aos subgrupos que receberam a instrução n. 1:

- Conseguiram cumprir a tarefa? Como avaliam o trabalho em grupo?



REFLETIR:

- Uma pessoa consegue influenciar positivamente todo um grupo? E negativamente?
- Um grupo consegue influenciar uma pessoa?



AGIR:

- Como podemos influenciar positivamente as pessoas à nossa volta?

NOTA: Esta atividade, embora alegre e descontraída, não deve se tornar uma brincadeira. As questões que emergem necessitam ser aprofundadas e exigem um trabalho reflexivo, para atingir os objetivos aos quais se destina.

Fique atento para a reação do grupo, evite que a situação chegue ao nível da agressividade.

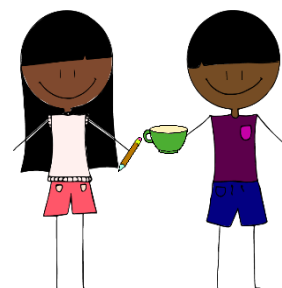
Aplique a atividade somente após um período de integração grupal e de construção de vínculo positivo com você.

A atividade foi pensada para crianças a partir de 6 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

APRESENTAÇÃO PARA EMPREGO

ATIVIDADE 47

AQUISIÇÃO: Possibilitar o conhecimento de suas qualidades e treinar como apresentá-las a outros.



INSTRUÇÕES:

1. Arrume a sala de modo que as cadeiras fiquem no formato de círculo. No centro da sala, coloque uma mesa com objetos diversos, em número maior que a quantidade de participantes.
2. Peça para que escolham um objeto e sentem-se.
3. Explique que todos se apresentarão em uma entrevista de emprego com três características pessoais com relação às características do objeto escolhido (exemplos: corrijo erros – borracha, uno a equipe – grampeador, torno o ambiente mais agradável – batom, etc.).
4. Após todos se apresentarem, faça uma relação das características e qual a importância dessas para o trabalho.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- O que acharam da atividade?



REFLETIR:

- Qual a parte mais difícil da apresentação pessoal?
- O que um empregador espera de seu funcionário?



AGIR:

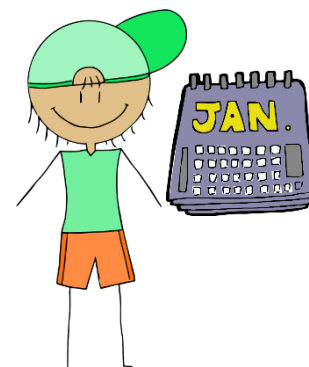
- Como posso desenvolver em mim características que considero importante ter?

A atividade foi pensada para os grupos de adolescentes, jovens e adultos até 59 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

ENTREVISTA COMIGO DAQUI DEZ ANOS

ATIVIDADE 48

AQUISIÇÃO: Possibilitar o conhecimento de suas qualidades e treinar como apresentá-las a outros.



INSTRUÇÕES:

1. Oriente os participantes para sentarem-se em círculo.
2. Peça para que fechem os olhos e pensem na pessoa que são hoje.
3. Solicite que se imaginem daqui a dez anos: como estão, o que estão fazendo, com quem estão, etc.
4. Diga ao grupo que, ao abrir os olhos, todos, inclusive o educador social, estarão dez anos mais velhos.
5. Cada participante deve contar ao grupo o que realizou nesses dez anos, como está sua vida pessoal e profissional, o que conseguiu, como se sente.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Gostaram da atividade?

REFLETIR:

- É fácil imaginar o futuro?
- O que mais chamou atenção em seu futuro?

AGIR:

- O que tenho de fazer a partir do hoje para alcançar meus projetos futuros?

A atividade foi pensada para os grupos de adolescentes, jovens e adultos até 59 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

JOGO DE DECISÕES

ATIVIDADE 49

AQUISIÇÃO: Perceber o seu próprio processo de decisão.



INSTRUÇÕES:

1. Peça para que os participantes formem um círculo, de pé.
2. Explique ao grupo que irá apresentar propostas, uma de cada vez, às quais os participantes deverão responder de forma negativa ou afirmativamente. É necessário tomar decisões rápidas.
3. Solicite aos participantes que, quando a resposta for afirmativa, deem três passos para frente. No caso de negativa, três passos para trás.
4. Exemplos de propostas:
 - Viajar de férias.
 - Entrar em um emprego temporário.
 - Participar de um grupo de teatro.
 - Permanecer neste grupo do CRAS.
 - Saber a verdade acerca de sua adoção.
 - Experimentar drogas.
 - Tomar parte em uma ocupação de terras.
 - Denunciar à polícia a existência de um traficante no bairro.
 - Sair de um ônibus que está prestes a incendiar.
 - Etc.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- Acharam a atividade interessante?



REFLETIR:

- Tomamos no cotidiano muitas decisões apressadas?
- Qual o risco das tomadas de decisões apressadas?
- Como medir as perdas e ganhos das decisões?



AGIR:

- O que podemos fazer para ter melhores tomadas de decisão?

A atividade foi pensada para adolescentes, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

JÚRI SIMULADO

ATIVIDADE 50

AQUISIÇÃO: Refletir sobre a existência de pontos de vista diferenciados.



INSTRUÇÕES:

1. Divida o grupo em cinco subgrupos e explique que irão trabalhar com júri simulado e oriente-os quanto à competência de cada função:
 - Acusação – preferencialmente três participantes;
 - Defesa – preferencialmente três participantes;
 - Jurados – preferencialmente cinco participantes;
 - Público – o restante da turma.
 - Juiz – um participante
2. Explique ao grupo que a atividade se refere à simulação de um julgamento sobre um caso ou um tema determinado e que cada subgrupo deverá desempenhar um papel previamente definido – acusação, defesa, jurado e observadores (público).
3. Arrume o grupo na sala, de forma a facilitar o desempenho: em frente e no centro, o juiz; na sua frente à direita, a defesa; à sua esquerda, a acusação; no lado direito do juiz, os jurados; atrás da defesa e a acusação, o público.
4. Determine o tempo de cada participante:
 - Defesa e acusação – cinco minutos para cada um;
 - Juiz – até três minutos para leitura do caso/tema e até oito minutos para o veredicto final e considerações.
5. Distribua para cada participante uma folha de papel contendo o caso/tema, que será posteriormente lido pelo juiz.

6. Solicite, após a leitura do caso/tema pelo juiz, que cada membro da acusação e da defesa apresente sua posição sobre o caso/tema. É importante que cada um procure colocar suas opiniões, sem se preocupar com as ideias dos parceiros, para haver a maior diversidade possível de colocações.
7. Passe a palavra para os jurados, que também devem colocar suas opiniões.
8. Diga ao juiz que encerre o julgamento, procurando sintetizar as apresentações dos participantes e fazendo considerações finais.
9. Solicite ao “público” que fique em círculo para que possam discutir sobre os aspectos apresentados pelos diferentes papéis.
10. O público repassa a todos os aspectos levantados.

DISCUSSÃO EM GRUPO



PERCEBER:

- O que acharam da atividade?



REFLETIR:

- O que perceberam nos argumentos apresentados?
- Houve argumentos para sustentar as colocações?
- Quais tabus, mitos e preconceitos foram percebidos, nas falas dos participantes?



AGIR:

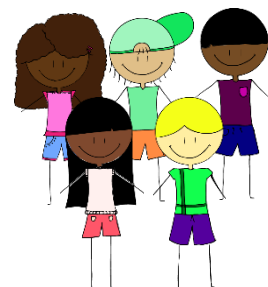
- Tenho argumentos que sustentam as minhas crenças?
- Como posso desenvolver em mim uma postura de respeito às ideias diferentes das minhas?

A atividade foi pensada para os grupos de adolescentes, jovens e adultos até 59 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

TOMADA DE DECISÕES

ATIVIDADE 51

AQUISIÇÃO: Refletir sobre a tomada de decisão e suas consequências.



INSTRUÇÕES:

1. Divida o grupo em subgrupos de aproximadamente cinco pessoas. Cada subgrupo recebe um cartão com uma situação que exige uma tomada de decisão.
2. Solicite ao subgrupo que discuta a situação e lhe dê um encaminhamento, observando todas as alternativas possíveis e escolhendo, por consenso, a alternativa do grupo.
3. Cada subgrupo apresenta sua situação, as possíveis soluções e a alternativa escolhida, justificando-a.
4. Após todos apresentarem, dissolva os subgrupos para discutir as formas pelas quais as pessoas tomam decisões:
 - Por impulso;
 - Adiam a decisão;
 - Não decidem;
 - Deixam que os outros tomem a decisão;
 - Avaliam todas as alternativas e escolhem.
5. Avalie também as consequências que cada maneira de decidir pode ter.

DISCUSSÃO EM GRUPO

PERCEBER:

- Conseguiram entender o porquê da atividade?

REFLETIR:

- Por que é difícil ter de tomar uma decisão?
- É mais difícil tomar decisões que envolvam outras pessoas?
- Tomar uma decisão pressupõe ter responsabilidade?

AGIR:

- Como posso desenvolver em mim um método que avalie os caminhos e as consequências possíveis quando tomo minhas decisões?

A atividade foi pensada para os grupos de adolescentes, jovens e adultos até 59 anos, mas pode ser adaptada para outras faixas etárias.

DEDOCHES

ATIVIDADE 52

AQUISIÇÃO: Envolver crianças em projetos conjuntos, incentivar a convivência e fortalecer vínculos.



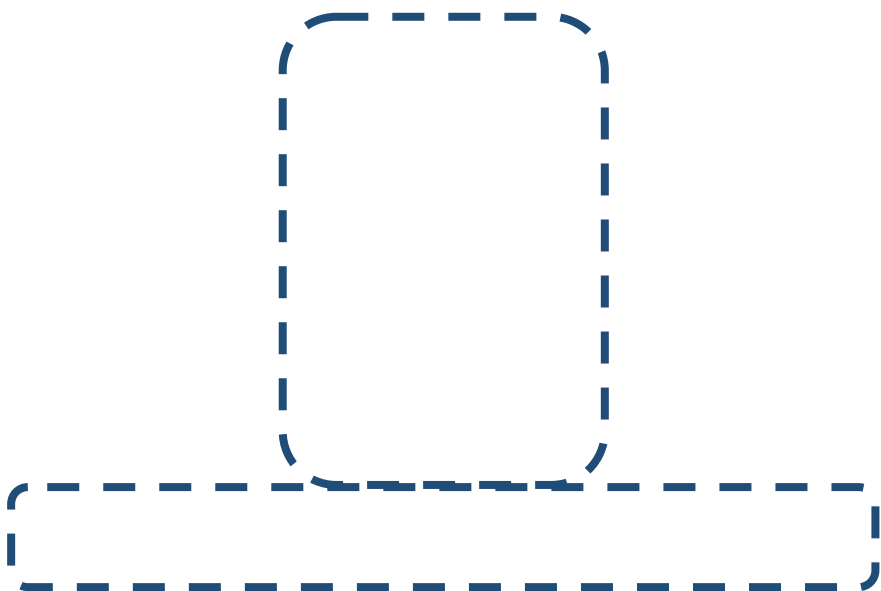
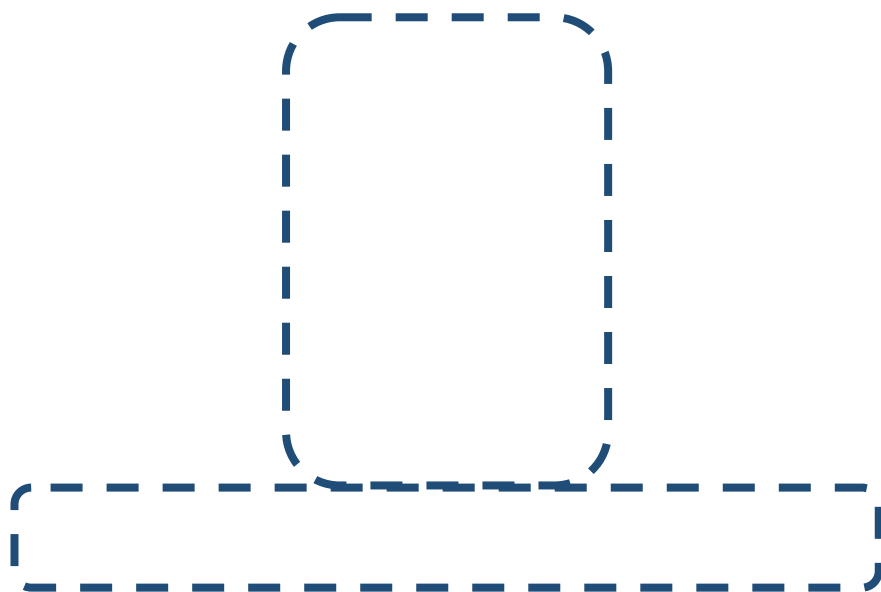
INSTRUÇÕES:

1. Pense em algumas histórias do folclore brasileiro ou contos infantis.
2. Inicie a atividade pedindo aos cuidadores e às crianças para sentarem em círculo.
3. Mostre ou conte a história escolhida de maneira divertida. Envolve os participantes no contexto da fantasia da história (utilize diferentes entonações de voz e gesticulação para que a história fique interessante).
4. Ao final, entregue papel e lápis de cor para os cuidadores e explique que irão preparar dedoches dos personagens da história.
5. Explique que eles devem envolver as crianças na preparação dos dedoches.
6. Com os dedoches prontos, podem encenar a história para as crianças e escolherão se cada cuidador contará para cada criança ou para todo o grupo.

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

Essa atividade pode ser realizada em conjunto com os cuidadores ou com crianças mais velhas que consigam fazer os dedoches sozinhos e encenar a história para o grupo.

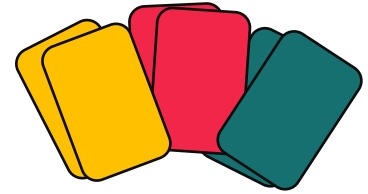
A atividade foi pensada para os grupos de 0 a 6 anos, mas pode ser adaptada para crianças até 9 anos.



JOGO DA MEMÓRIA

ATIVIDADE 53

AQUISIÇÃO: Envolver crianças em projetos conjuntos, incentivar a convivência e fortalecer vínculos.



INSTRUÇÕES:

1. Pense em algum tema simples a ser trabalhado com o grupo (emoções, brincadeiras, folclore e histórias infantis etc).
2. Inicie a atividade pedindo aos cuidadores e às crianças para sentarem em círculo.
3. Inicie uma breve conversa sobre o tema a ser trabalhado.
4. Entregue a folha de atividade, abaixo, e lápis de cor para os cuidadores e explique que irão preparar um jogo da memória sobre o tema em questão, devendo fazer alguns pares de desenhos iguais para que combinem na hora do jogo.
5. Explique que eles devem envolver as crianças na preparação do jogo (deixando-as colorir os desenhos, por exemplo) .
6. Com o jogo pronto podem brincar com as crianças.

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

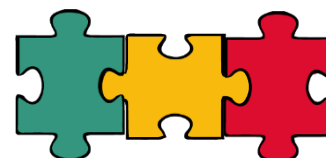
Essa atividade pode ser realizada em conjunto com os cuidadores e as crianças mais velhas que consigam fazer os desenhos do jogo da memória sozinhos e brincar com o grupo.

A atividade foi pensada para os grupos de 0 a 6 anos, mas pode ser adaptada para crianças até 9 anos.

QUEBRA-CABEÇA

ATIVIDADE 54

AQUISIÇÃO: Envolver crianças em projetos conjuntos, incentivar a convivência e fortalecer vínculos.



INSTRUÇÕES:

1. Pense em algum tema simples a ser trabalhado com o grupo (emoções, brincadeiras, folclore e histórias infantis, cuidado, fortalecimento de vínculos, etc).
2. Inicie a atividade pedindo aos cuidadores e às crianças para sentarem em círculo.
3. Inicie uma breve conversa sobre o tema a ser trabalhado.
4. Entregue a folha de atividade, abaixo, e lápis de cor para os cuidadores e crianças e explique que irão fazer um desenho sobre o tema em questão. Esclareça que depois de pronto o desenho se transformará em um quebra-cabeça, portanto que eles devem fazer o desenho sem se preocupar com as linhas. Precisam ocupar todas as áreas da folha para que não fique nem um quadrado em branco, pois isso dificulta a montagem do quebra-cabeça.
5. Ao terminar o desenho, os cuidadores recortam na linha indicada para que o desenho se transforme em um quebra-cabeça.
6. Com o jogo pronto, podem brincar com as crianças.

A atividade foi pensada para os grupos de 0 a 6 anos, mas pode ser adaptada para crianças até 9 anos.

VARIAÇÃO DA ATIVIDADE

Essa atividade pode ser realizada em conjunto com os cuidadores ou com crianças mais velhas que consigam fazer os desenhos sozinhas e brincar com o grupo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. **Orientações Técnicas sobre o Serviço de Convivência de Fortalecimento de Vínculos para crianças até 6 anos**. Brasília, 2011.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. **Serviço de Convivência de Fortalecimento de Vínculos para Pessoas Idosas: Orientações Técnicas (versão preliminar)**. Brasília, 2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Assistência Social. **Tipificação Nacional de Serviços Assistenciais**. (Reimpressão 2014). Resolução CNAS n. 109, 11 de novembro de 2009. Brasília: MDS, CNAS, 2014.

CANADÁ. Equitas – International Centre for Human Rights Education. **Play it fair**, 2009.

CANADÁ. Equitas – International Centre for Human Rights Education. **Speaking rights**, 2010.

SERRÃO, Margarida; BALEEIRO, Maria Clarice. **Aprendendo a ser e a conviver**: 2 ed. São Paulo: FTD, 1999.

PERCURSO SOCIOEDUCATIVO

