

EXPEDIÇÃO FUTURO

PROJETO DE VIDA

Organizadora:

Editora Moderna

Obra coletiva concebida,
desenvolvida e produzida
pela Editora Moderna.

Editoras responsáveis:

Andy de Santis

Rita Helena Bröckelmann

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO, VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
Código do Projeto de Vida

0017P21509

**MANUAL DO
PROFESSOR**



EXPEDIÇÃO FUTURO

PROJETO DE VIDA

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna.

Editoras responsáveis:

Andy de Santis

Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP).
Mestra pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação (área de concentração: Currículo)
pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Especialista em Marketing pela
Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM-SP). Educadora e consultora financeira.

Rita Helena Bröckelmann

Licenciada em Ciências e Biologia pelo Centro Universitário da Fundação
Educativa Guaxupé (MG). Especialista em Manejo de Doenças de Plantas
pela Universidade Federal de Lavras (MG). Lecionou Biologia e
Ciências em escolas públicas e particulares de São Paulo. Editora.

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2020

Elaboração dos originais:

Andy de Santis

Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP). Mestra pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação (área de concentração: Currículo) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Especialista em Marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM-SP). Educadora e consultora financeira.

Luciano Vieira Francisco

Licenciado em História pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL-SP). Mestre em Ciências (programa: História Social) pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP-SP). Professor, *designer* instrucional e consultor em gestão da informação.

Roberta Amaral Sertório Gravina

Licenciada em História pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL-SP). Bacharelada em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia e Ciência da Informação da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP-SP). Bibliotecária, consultora e gestora em ciência da informação.

Edição de texto: Dino Santesso Gabrielli, Flávia Esteves Reis, Luciana Keler M. Corrêa, João Messias Júnior, Bruna Quintino de Morais, Ana Carolina de Almeida Yamamoto

Leitura técnica: Prof. Dr. Antonio Carlos Rodrigues de Amorim

Preparação de texto: Silvana Cobucci

Gerência de *design* e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patrícia Costa

Coordenação de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de *design* e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Daniel Messias

Capa: Mariza de Souza Porto

Ilustração: Rogério Soud

Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho

Edição de arte: Adriana Santana, Cristiane Cabral, Jorge Katsumata

Editoração eletrônica: Essencial Design Produção Editorial

Ilustrações de vinhetas: Daniel Messias

Coordenação de revisão: Elaine Cristina del Nero

Revisão: Maria Clara Paes, Renato Bacci, Vera H. Rodrigues

Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron

Pesquisa iconográfica: Cristina Mota, Junior Rozzo

Coordenação de *bureau*: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Expedição futuro : manual do professor / obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ; editoras responsáveis Andy de Santis, Rita Helena Bröckelmann. – 1. ed. – São Paulo : Moderna, 2020.

Projeto de vida.

1. Autoconhecimento 2. Autorrealização 3. Ensino médio – Programas de atividades 4. Projeto de vida – Protagonismo juvenil e perspectivas I. Santis, Andy de. II. Bröckelmann, Rita Helena.

20-32421

CDD-373

Índices para catálogo sistemático:

1. Projeto de vida : Protagonismo juvenil : Ensino médio 373

Iolanda Rodrigues Biode – Bibliotecária – CRB-8/10014

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 – Belenzinho
São Paulo-SP – Brasil – CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_ _11) 2602-5510
Fax (0_ _11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020

Impresso no Brasil

Apresentação

Caro Professor,

Seja bem-vindo! A proposta desta obra é proporcionar aos estudantes do Ensino Médio a oportunidade de se tornarem conhecedores de suas características pessoais, e de suas preferências de vida e a possibilidade de serem protagonistas de suas escolhas.

Desenvolvida em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que estabelece diretrizes para a Educação Básica no país, esta obra busca instrumentalizar os estudantes para expandir sua capacidade de mobilizar conhecimentos de diferentes áreas ao empreender projetos pessoais ou profissionais articulados com seus objetivos.

No contexto do novo Ensino Médio no Brasil, as diretrizes curriculares estão compostas de conjuntos de competências e habilidades ou situações e atividades educativas, divididas, respectivamente, entre a formação geral básica e os itinerários formativos. As propostas dessa obra se alinham com o que a BNCC entende por **projeto de vida** – “o que os estudantes almejam, projetam e redefinem para si ao longo de sua trajetória, uma construção que acompanha o desenvolvimento da(s) identidade(s), em contextos atravessados por uma cultura e por demandas sociais que se articulam, ora para promover, ora para constringer seus desejos” (BNCC, 2018, p. 472).

Dessa forma, os projetos desta obra propõem-se a fortalecer habilidades que possibilitem às múltiplas culturas juvenis hoje existentes no Brasil desenvolver competências importantes no contexto atual de suas vivências e objetivos futuros, mobilizando “conhecimentos de diferentes áreas para empreender projetos pessoais ou produtivos articulados ao seu projeto de vida” (*Referenciais curriculares para a elaboração de itinerários formativos*, 2018, p. 9).

Com esses projetos, desenvolveremos com os estudantes conteúdos ligados ao mundo do trabalho e à gestão de iniciativas, ampliando suas habilidades vinculadas ao autoconhecimento e ao protagonismo juvenil. Esperamos que o material possibilite espaços para que o estudante possa colocar em prática a construção do seu ser ao desenvolver suas potencialidades.

Vamos, agora, empreender essa viagem com a turma. O *Suplemento para o Professor* ajudará você a direcionar os estudantes pelos caminhos à frente, trazendo sempre novos conceitos, dicas práticas e sugestões didáticas para chegar aos resultados esperados. Além disso, serão sugeridas atividades que viabilizem o desenvolvimento de processos e produtos com base na utilização de diferentes métodos e tecnologias.

Protagonismo juvenil:

“modalidade de ação, criação de espaços e condições capazes de possibilitar aos jovens envolverem-se em atividades direcionadas à solução de problemas reais, atuando como fonte de iniciativa, liberdade e compromisso. O cerne do protagonismo é a participação ativa e construtiva do jovem na vida da escola, da comunidade ou da sociedade mais ampla” (COSTA, 2001, p. 179).

Apresentação	III
Princípios pedagógicos	V
Aprendizagem baseada em projetos	V
Competências e habilidades da BNCC e os projetos	VI
A leitura inferencial e os projetos	X
Pensamento computacional e os projetos	XI
Sugestões de planejamento	XII
Avaliação	XIII
Estrutura da obra	XV
MÓDULO 1: Labirinto das Escolhas	XVIII
Projeto 1: De onde eu venho?	XVIII
Projeto 2: Como faço minhas escolhas?	XXV
Projeto 3: Que sonhos e desafios me movem?	XXIX
Travessia da primeira ponte: escolhas compartilhadas	XXXV
MÓDULO 2: Campo da visão ampliada	XXXVII
Projeto 4: O que tenho a oferecer ao mundo?	XXXVII
Projeto 5: Que objetivo pretendo alcançar?	XLII
Projeto 6: Do que preciso para chegar lá?	XLVII
Travessia da segunda ponte: visões compartilhadas	LII
MÓDULO 3: Escalada da Autorrealização	LIII
Projeto 7: Aonde quero chegar?	LIII
Projeto 8: Qual é meu plano de ação?	LVIII
Projeto 9: Que resultados pretendo atingir?	LXV
Chegando ao Topo: Jornadas compartilhadas	LXXI
Referências bibliográficas	LXXII

Aprendizagem baseada em projetos

As situações propostas nos projetos ao longo dessa obra fundamentam-se nos princípios de **Aprendizagem baseada em projetos** (ABP), uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem que utiliza projetos como foco central. De acordo com a ABP, os projetos devem permitir uma investigação de temas significativos e envolventes, de forma que a linguagem e a natureza das situações propostas representem questões, problemas ou desafios instigantes e relacionados ao cotidiano dos alunos e seu universo de relações.

A apresentação de questões, problemas ou desafios nos projetos ocorre antes que o processo de ensino comece, a fim de despertar o interesse do estudante já em seu início, utilizando algumas ferramentas de **gamificação**. A gamificação é também uma metodologia ativa que utiliza elementos de jogos digitais, como guias, mestres, avatares, desafios, *rankings* e prêmios. Quando as metodologias ativas são utilizadas na educação, promovem o despertar de interesses, o aumento da participação, o desenvolvimento de criatividade e autonomia, além do diálogo e da resolução de situações-problema.

A ABP constitui uma estratégia interessante para a realização de projetos de vida, uma vez que possibilita a aquisição de competências e habilidades e permite a integração de conteúdos das variadas áreas do conhecimento importantes no planejamento e no desenvolvimento desse tipo de projeto. A ABP também possibilita que os estudantes utilizem estratégias diferenciadas na construção de seus objetivos, como pesquisa de informações, busca de soluções, argumentação e defesa de pontos de vista, escuta e respeito à opinião do outro, trabalho em conjunto, organização e divisão de tarefas.

De acordo com a BNCC: "Ao se orientar para a construção do projeto de vida, a escola que acolhe as juventudes assume o compromisso com a formação integral dos estudantes, uma vez que promove seu desenvolvimento pessoal e social, por meio da consolidação e construção de conhecimentos, representações e valores que incidirão sobre seus processos de tomada de decisão ao longo da vida. Dessa maneira, o projeto de vida é o que os estudantes almejam, projetam e redefinem para si ao longo de sua trajetória, uma construção que acompanha o desenvolvimento da(s) identidade(s), em contextos atravessados por uma cultura e por demandas sociais que se articulam, ora para promover, ora para constranger seus desejos". (BNCC, 2018, p. 472). Nesse contexto, como o projeto de vida procura fazer com que os estudantes transfiram consistentemente seus conhecimentos, habilidades e competências da sala de aula para sua vida e seu futuro, a ABP pode atuar como ferramenta para atingir esse objetivo.

Essa metodologia ativa possibilita o desenvolvimento das dimensões do projeto de vida (o eu, o outro e o nós) por meio de projetos que visam a uma solução por meio de situações articuladas com a realidade dos estudantes. Nesse

contexto, o **primeiro módulo** dessa obra tem como enfoque a dimensão "**autoconhecimento: o encontro consigo**" e, com isso, projetos que possibilitam o desenvolvimento pessoal dos estudantes, atitudes de autocuidado e autoconfiança. Eles serão estimulados a perceber a importância dos seus valores e atitudes para seu projeto de vida.

No **segundo módulo**, a dimensão "**expansão e exploração: o encontro com o outro e o mundo**" será desenvolvida e, por isso, os projetos irão estimular experiências sociais para que os estudantes possam se diferenciar e, simultaneamente, identificar-se como seres individuais e sociais. Com isso, eles poderão perceber como as especificidades de cada pessoa influenciam suas escolhas e seu projeto de vida.

O **terceiro módulo**, por sua vez, busca trabalhar a dimensão "**planejamento: o encontro com o futuro e o nós**" e traz projetos que criam oportunidades para que os estudantes entrem em contato com outros grupos sociais e culturais, valorizem sua identidade e reconheçam as diferenças que os constituem como seres humanos. Por meio desses projetos, eles vão verificar a importância do convívio social para atingir seus objetivos de vida.

As "**pontes**", atividades de transição entre os módulos, permitem que os estudantes articulem conhecimentos e descobertas, compartilhando-os com a comunidade escolar e preparando-os para o próximo passo.

A metodologia ABP possibilita uma aprendizagem colaborativa, na qual são designadas tarefas de pesquisa, ou de investigação aos estudantes, que, por sua vez, precisam trabalhar em grupo. Essa metodologia busca estimular o pensamento crítico dos estudantes, levando-os a coletar informações, formular perguntas, levantar hipóteses, organizar resultados e compartilhar suas ideias e conclusões com os colegas. Nesse contexto, o estudante exposto à informação deixa de ser um sujeito passivo e assume papel ativo e preponderante ao buscar o conhecimento para a resolução de problemas. Ao colocá-lo como protagonista, essa estratégia de ensino pode aumentar a sua motivação, contribuindo para o desenvolvimento de competências, habilidades, atitudes e valores essenciais para sua atuação na sociedade.

Na ABP, os estudantes são protagonistas e têm postura ativa. Dessa forma, eles, juntamente com o professor, podem definir as etapas do projeto de maneira cooperativa e decidir como abordar as questões, os problemas ou desafios, com o docente atuando como mediador da investigação. Dessa forma, no contexto da ABP, os professores atuam como facilitadores do processo de aprendizagem, em vez de se limitarem a ser disseminadores de conteúdos previamente definidos.

Antes de desenvolver os projetos apresentados neste material, é importante que o professor elabore um cronograma, defina os instrumentos que serão usados para acompanhar o processo ensino-aprendizagem e antecipe os conteúdos

essenciais para a execução do projeto. O docente pode iniciar a abordagem destacando o escopo do projeto, as ideias principais ou as razões para seu desenvolvimento. Ao apresentar a questão, o problema ou o desafio inicial, o professor pode orientar os estudantes na pesquisa e na formulação de soluções, estimulando uma atitude ativa para que eles busquem suas próprias respostas e seu próprio conhecimento. Nessa etapa, eles acessam seus conhecimentos, discutem o que foi apresentado e propõem possíveis explicações ou soluções. Como o conhecimento prévio dos estudantes pode ser limitado, eles irão descobrir lacunas em sua compreensão e perceber a necessidade de adquirir informações para explicar ou resolver o problema de forma satisfatória.

Durante a realização do projeto, o professor deve acompanhar o processo e fornecer *feedback* aos estudantes sobre as tarefas realizadas. Orientar os estudantes sobre a organização das etapas e os possíveis caminhos para resolver a questão apresentada no início é fundamental para o desenvolvimento e a conclusão do projeto. É importante acompanhá-los durante a pesquisa e o estudo de dados relevantes relacionados ao problema, até que eles adquiram bagagem suficiente para propor uma explicação ou solução. A qualidade da coleta e da organização de informações influencia diretamente a proposta da resolução do problema. Para finalizar o projeto, procure, com os estudantes, verificar se todos os problemas inicialmente formulados foram ou não resolvidos com base na síntese dos conhecimentos desenvolvidos/obtidos e na avaliação de todo o processo.

Competências e habilidades da BNCC e os projetos

De acordo com a BNCC, “competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”. Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (BRASIL, 2013), mostrando-se também alinhada à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU) (BNCC, 2018, p. 8).

Assim, para aproximar a ABP e a BNCC, os projetos devem ter o enfoque no que é importante ser desenvolvido pelos estudantes, e não somente nos conteúdos teóricos a eles associados. A BNCC propõe a superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida (BNCC, 2018, p. 15). Além disso, ao longo dos projetos foram indicados possíveis momentos para se trabalhar **Temas Contemporâneos Transversais** que buscam contextualizar o que é ensinado por meio de temas que despertem o interesse dos estudantes e sejam relevantes para sua formação como

cidadãos. “Educar e aprender são fenômenos que envolvem todas as dimensões do ser humano e, quando isso deixa de acontecer, produz alienação e perda do sentido social e individual no viver. É preciso superar as formas de fragmentação do processo pedagógico em que os conteúdos não se relacionam, não se integram e não interagem.

Nesse sentido, os Temas Contemporâneos Transversais têm a condição de explicitar a ligação entre os diferentes componentes curriculares de forma integrada, bem como de fazer sua conexão com situações vivenciadas pelos estudantes em suas realidades, contribuindo para trazer contexto e contemporaneidade aos objetos do conhecimento descritos na BNCC. Entre os vários pesquisadores que investigam e discorrem sobre a relevância e responsabilidade da educação, parece ser consenso que, para atingir seus objetivos e finalidades, há que se adotar uma postura que considere o contexto escolar, o contexto social, a diversidade e o diálogo. Por fim, cabe esclarecer que os Temas Contemporâneos Transversais na BNCC também visam cumprir a legislação que versa sobre a Educação Básica, garantindo aos estudantes os direitos de aprendizagem, pelo acesso a conhecimentos que possibilitem a formação para o trabalho, para a cidadania e para a democracia e que sejam respeitadas as características regionais e locais, da cultura, da economia e da população que frequentam a escola.” (Temas Contemporâneos Transversais na BNCC, 2019). A seguir, serão destacadas algumas das principais Competências gerais e habilidades específicas da BNCC que podem ser desenvolvidas por meio das atividades sugeridas ao longo dos projetos.

Optamos por destacar as **competências específicas** que foram trabalhadas ao longo desta obra em uma tabela no final do **Livro do Estudante**, página 152 (**Explorando as competências específicas da BNCC**).

Módulo 1. Labirinto das Escolhas

O Labirinto das Escolhas é o primeiro módulo pelo qual os estudantes irão passar. É composto pelos primeiros três projetos e aborda a primeira dimensão, a investigação sobre si mesmos, o autoconhecimento.

Este módulo inicia o desenvolvimento da **Competência Geral 6** ao propor uma diversidade de saberes e conhecimentos que possibilitam aos estudantes conhecer-se melhor e entender suas relações com a continuidade dos estudos e/ou o mundo do trabalho. Também se inicia o desenvolvimento da **Competência Geral 7**, em que os estudantes começam a entender de que forma suas ideias, valores e desejos impactam o ambiente.

Neste primeiro módulo, os estudantes irão responder a três perguntas fundamentais: De onde eu venho? Como faço minhas escolhas? Que sonhos e desafios me movem?

A partir dessas questões fundamentais, eles desenvolverão atividades individuais e coletivas com enfoque no conhecimento de seus sonhos, interesses e motivações. Compreenderão que o autoconhecimento pode ser entendido como uma busca contínua que envolve aspectos de aceitação de si mesmos, valorização e confiança, apoiando-se nas próprias forças e desenvolvendo resiliência e autonomia.

Projeto 1 – De onde eu venho?

Neste projeto, no desafio em grupo há uma proposta de localizar e interpretar informações sobre dois personagens para entender melhor quem são, identificando quais seus valores. Com base nesse contexto, os estudantes irão aprender a levantar informações confiáveis e começarão a entender as influências às quais eles mesmos estão expostos. Ao estimular a seleção de informações confiáveis, pode-se trabalhar a habilidade **EM13LP12**. Neste momento, a habilidade **EM13LGG202** é parcialmente trabalhada ao identificar informações que (re) produzem significação e ideologias.

Nesse processo de busca das informações, também é possível desenvolver parcialmente a habilidade **EM13CHS104**, identificando conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades. Além disso, ao estimular a análise de situações da vida cotidiana, pode-se desenvolver a habilidade **EM13CHS502**.

Por meio da aprendizagem colaborativa, propõe-se aos estudantes a tarefa de pesquisa de informações, com o cuidado de apresentar formas confiáveis de buscá-las, de identificar valores que conduzem às escolhas, bem como a influência da mídia nas escolhas pessoais.

Ainda em grupo, depois da pesquisa, o passo seguinte é organizar as informações encontradas em forma de tabela e de mapa mental.

O desafio individual desse aprendizado é olhar para si e construir seu quadro de informações, valorizando de onde cada estudante veio, trazendo seus aprendizados pessoais e conhecendo um pouco mais de si mesmos. Além do quadro, os dados são organizados em forma de mapa.

A proposta de desenhar o mapa mental tanto dos personagens quanto o pessoal promove o desenvolvimento parcial da habilidade **EM13CHS106** que utiliza a linguagem iconográfica para difundir conhecimentos e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal. Reconhecer seus sonhos, interesses, desejos e motivações propicia também conhecer sua própria identidade e a diversidade cultural.

Projeto 2 – Como faço minhas escolhas?

Nesse projeto, o desafio do grupo inicialmente é definir qual missão será cumprida. Para tanto, os estudantes desenvolverão parcialmente a habilidade **EM13LGG203**, que trabalha a escuta, o respeito às diversidades, e produzirão utilizando práticas artísticas, corporais ou verbais.

Durante a atividade, os estudantes terão a oportunidade de se observar e entender o seu estilo de aprendizagem e, com isso, também entender que os outros aprendem de forma diferente.

Conhecer como se aprende e o que motiva nas escolhas auxilia a identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais, conteúdos da habilidade **EM13CHS102**.

Ao fim do projeto, as questões propostas promovem o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG302** incentivando-os a posicionar-se criticamente e possibilitando que o estudante pare e observe suas questões em relação ao desenvolvimento prático do projeto, bem como suas emoções.

Como as atividades do projeto envolvem a utilização de instrumentos para a coleta de dados, pode-se desenvolver a habilidade **EM13LP33**.

Projeto 3 – Que sonhos e desafios me movem?

Nesse projeto, o primeiro desafio do grupo é pesquisar e encontrar a fonte do texto apresentado e obter informações. Depois, por meio de uma aprendizagem colaborativa, escolher um dos temas, investigar e reunir dados. Por fim, compartilhar as ideias utilizando uma forma criativa. Esse primeiro desafio do grupo proporciona desenvolver parcialmente a habilidade **EM13CHS606**, analisando informações com base na verificação de documentos e propondo medidas para enfrentar os problemas identificados valorizando o protagonismo e o autoconhecimento.

Essa atividade também auxilia no desenvolvimento da habilidade **EM13CNT206**, que trata da importância da preservação e conservação da biodiversidade, avaliando os efeitos da ação humana para garantir a sustentabilidade do planeta.

O *Caminho pessoal* convida a escolher um dos desafios propostos, proporcionando uma análise cuidadosa de si mesmo em busca de informações que mostrem o que mobiliza cada um a procurar soluções para seus desafios. Esse desafio proporciona desenvolver parcialmente a habilidade **EM13CNT309**, convidando os estudantes a analisar questões socioambientais, políticas ou econômicas do mundo atual em relação aos recursos atuais e a discutir a necessidade de introdução de alternativas.

Também no decorrer do projeto, a habilidade **EM13CNT207** pode ser desenvolvida, possibilitando ao estudante identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas aos desafios contemporâneos, como a depressão, e promover a saúde e o bem-estar.

Travessia da primeira ponte: escolhas compartilhadas

O conjunto de atividades sugeridas para ser realizadas em grupo contempla o que foi trabalhado durante o módulo anterior, explorando e treinando as habilidades criativas e de comunicação de cada estudante para transmitir para a comunidade seus desafios e descobertas, preparando-os para o módulo que virá a seguir.

As etapas da vivência possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG101**, em que os estudantes poderão compreender e analisar os processos de produção de discursos em diferentes linguagens para escolher a melhor forma de compartilhar as vivências.

Também possibilitam trabalhar a habilidade **EM13LGG105** analisando e experimentando diferentes processos de produção multissemiótica, multimídia e transmídia e desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

As várias atividades propostas no mosaico possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG201** ao promover a utilização de linguagens diversas da habilidade **EM13LGG402** empregando variedade e estilo de língua nas interações sociais adequados à situação comunicativa.

A atividade do labirinto em 3-D promove a criatividade em sua montagem. A peça de teatro promove o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG501** ao propor aos estudantes que selecionem e utilizem os movimentos corporais de forma consciente e intencional, estabelecendo relações construtivas e respeitando diferenças. Tanto a proposta da peça de teatro quanto a do sarau possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG603**, em que os estudantes poderão se expressar em processos de criação autorais individuais e coletivos em diferentes linguagens artísticas. E, por fim, a proposta do painel oferece um momento de revisão dos projetos desse módulo e, assim, uma revisão dos conhecimentos adquiridos e das experiências para construir sua jornada de autoconhecimento.

Módulo 2. Campo da Visão Ampliada

O Campo da Visão Ampliada é o segundo módulo pelo qual os estudantes irão passar. É composto de três projetos e aborda a segunda dimensão, a expansão e a exploração, o encontro com o outro e com o mundo. Nesse módulo, os estudantes vão passar por desafios em grupo e atividades individuais que os levarão a conhecer mais sobre seus interesses e necessidades, assim como reconhecer suas próprias forças mesmo em situações adversas e se apoiar nelas.

Nesse módulo, também é desenvolvida a **Competência Geral 6** ao propor que se apropriem de conhecimentos e experiências adquiridas que possibilitem entender as relações com o outro com liberdade, autonomia e consciência. Também é trabalhado o desenvolvimento da **Competência Geral 7** em que os estudantes começam a formular, negociar e defender ideias reconhecendo suas forças e respeitando a opinião do outro, promovendo a consciência, com posicionamento ético.

Nesse módulo, os estudantes vão responder a três perguntas fundamentais: O que tenho a oferecer ao mundo? Que objetivo pretendo alcançar? Do que preciso para chegar lá?

Por meio dessas questões fundamentais, os estudantes desenvolverão atividades individuais e coletivas com enfoque no conhecimento de questões relacionadas à coexistência, na compreensão de si como parte de um coletivo. Ao passar pelos projetos e seguir adiante em sua jornada, o estudante será convidado a compreender seus direitos e deveres perante si e a sociedade.

Projeto 4 – O que tenho a oferecer ao mundo?

Nesse projeto, o desafio em grupo é iniciar o olhar de cada estudante para o outro, visando identificar talentos de cada um, e organizar uma grande feira para promovê-los e divulgá-los. Para tanto, os estudantes são convidados a entrevistar seus parceiros de jornada, compartilhar suas anotações sobre os talentos observados, pesquisar tipos de atividades que possam estar relacionados aos talentos observados e apresentá-los utilizando uma forma criativa. Ao praticar uma escuta ativa, eles têm a oportunidade de, ao olhar para o outro, conhecer mais sobre si mesmos, identificando semelhanças e diferenças e respeitando-as.

As atividades relacionadas ao aprendizado colaborativo promovem o desenvolvimento da empatia e da habilidade **EM13LGG101**, compreendendo e analisando a produção e a circulação de discursos nas diferentes linguagens.

O próximo passo é conhecer mais sobre o que são os talentos para consolidar os conhecimentos adquiridos até agora para desenvolver segurança sobre si mesmos e em seus projetos de vida.

O desafio individual promove a reflexão sobre seus próprios talentos observados durante a atividade e o olhar para além do que foi visto. A atividade promove o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS502** ao analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas promovendo o olhar natural e identificando ações que promovam o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

Como as atividades do projeto estimulam a utilização de diversas linguagens em contextos diferentes, é possível desenvolver as habilidades **EMLGG201** e **EMLGG104**. Além disso, ao envolver pesquisas e buscas por informação, pode-se trabalhar a habilidade **EMLGG704**.

Projeto 5 – Que objetivo pretendo alcançar?

Nesse projeto, o desafio em grupo propõe que os estudantes identifiquem pessoas mais experientes que os inspirem. Depois da entrevista, os estudantes vão fazer uma homenagem lúdica desenvolvendo jogos que promovam a habilidade **EM13LGG503**. Para isso, vão utilizar práticas corporais como forma de socialização e entretenimento e respeitar o autoconhecimento e o autocuidado, assim como os do outro.

A seguir, os estudantes são apresentados aos conceitos de missão, visão e valores para começarem a identificá-los em seus próprios projetos e promoverem assim o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS401**, reconhecendo relações entre sujeitos e grupos com culturas distintas e novas formas de trabalho.

Para o desafio individual, os estudantes são convidados a reunir as informações que coletaram sobre si mesmos e a representá-las graficamente, promovendo o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG301**. Eles participarão de processos de produção individual utilizando diferentes linguagens para produzir sentidos em diversos contextos.

Como as atividades do projeto envolvem explorar tecnologias digitais de informação, pode-se desenvolver a habilidade **EM13LGG701**.

Projeto 6 – Do que preciso para chegar lá?

Nesse projeto, o desafio em grupo é uma proposta de ginca na para identificar objetos que cumprem as questões propostas, o que possibilita o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS304** ao analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições, empresas e indivíduos discutindo as origens dessas práticas. Ao olhar para os objetos ao redor e identificar suas origens, os estudantes começam a reconhecer, selecionar e promover aquelas que favorecem a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.

Como as atividades do projeto estimulam a análise de propriedades dos materiais, pode-se trabalhar a habilidade **EM13CNT307**.

A seguir, ao assistirem às apresentações e fazerem a leitura dos textos “Todo empreendimento humano deixa pegadas” e “Quem paga o preço pelo lucro das empresas?”, os estudantes são levados a desenvolver a habilidade **EM13CNT306**, em que vão avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas.

Para o desafio individual, os estudantes são convidados a refletir sobre os possíveis impactos que os processos produtivos envolvidos em seus projetos pessoais podem causar, promovendo o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS301**, que problematiza os hábitos e as práticas individuais e coletivas de produção ao selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental.

Travessia da segunda ponte: visões compartilhadas

O conjunto de atividades sugeridas para ser realizado em grupo contempla o que foi trabalhado no módulo anterior, explorando as relações entre os estudantes, entre eles e o mundo e preparando-os para o módulo que virá a seguir.

Cada tarefa da gincana possibilita o desenvolvimento de habilidades diferentes. Ao propor a apresentação dos dados coletados nas entrevistas, promove-se o trabalho com a habilidade **EM13LGG101**.

Ao utilizar a linguagem em suas várias formas, analisando seu funcionamento em diferentes discursos, os estudantes podem desenvolver a habilidade **EM13LGG103** para produzir as vivências sugeridas na atividade.

Na atividade de debate pode-se trabalhar a habilidade **EM13LGG303** ao promover a discussão sobre questões polêmicas, na qual os estudantes devem apresentar argumentos com o objetivo de sustentar seus posicionamentos.

Módulo 3. Escalada da Autorrealização

A Escalada da Autorrealização é o terceiro módulo pelo qual os estudantes vão passar. É composto de três projetos e aborda a terceira dimensão, o entendimento de seu papel no mundo e o planejamento do futuro. Nesse módulo, os estudantes vão passar por desafios em grupo e atividades individuais que os levarão a conhecer mais sobre si mesmos, sobre o outro e sobre o “nós”, a sociedade.

Essa parte dá continuidade ao desenvolvimento da **Competência Geral 6** a partir da apropriação dos conhecimentos e experiências, entendendo mais a relação com o outro e com o mundo do trabalho e possibilitando o fazer escolhas mais alinhado consigo e com o exercício da cidadania, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. Também dá-se sequência ao desenvolvimento da **Competência Geral 7** instrumentalizando os estudantes a argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, tornando-os mais determinados para formular, negociar e defender suas ideias e construindo seus projetos de vida de forma mais consciente.

Nesse módulo, os estudantes vão responder às três perguntas fundamentais: Aonde quero chegar? Qual meu plano de ação? Que resultados pretendo seguir?

A partir dessas questões fundamentais, os estudantes desenvolverão atividades individuais e coletivas com enfoque no conhecimento de si mesmos para o planejamento de seu presente e de seu futuro, levando em consideração necessidades individuais e coletivas.

Projeto 7 – Aonde quero chegar?

Nesse projeto, o desafio em grupo propõe uma série de atividades em que os estudantes vão planejar e estabelecer rotas e metas a serem cumpridas desenvolvendo a habilidade **EM13MAT201**, participando de ações como medições e cálculos de perímetro.

A seguir, ao entender os conceitos de improvisação e planejamento e as etapas da metodologia SMART, os estudantes vão desenvolver a habilidade **EM13CHS106**, utilizando as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, para se comunicar, acessar e difundir informações e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Para o desafio individual, os estudantes irão dar mais um passo na estruturação de seus projetos de vida promovendo o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG305**, mapeando e criando possibilidades de atuação para enfrentar desafios contemporâneos.

Projeto 8 – Qual é meu plano de ação?

Nesse projeto, o desafio em grupo propõe que os estudantes complementem as informações obtidas até agora incluindo estudos de planejamento de tempo e custos para desenvolver a habilidade **EM13MAT203**, aplicando conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações e envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas para tomar decisões.

Para o desenvolvimento do plano de ação também utilizarão a habilidade **EM13MAT406**, construindo e interpretando tabelas com o uso ou não de *softwares*.

Para o desafio individual, os estudantes irão reunir as listas de tarefas em cronogramas de prazos e orçamentos para a concretização de seus projetos, promovendo o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG701**, por meio da exploração das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).

Projeto 9 – Que resultados pretendo atingir?

Nesse projeto, os estudantes farão estimativas de resultados possíveis, permitindo desenvolver a habilidade **EM13MAT316**. Como eles irão resolver e elaborar problemas do cotidiano, será possível desenvolver o trabalho da habilidade **EM13MAT301**. Nesse projeto, alguns parâmetros econômicos e sociais serão analisados, comparados e interpretados, facilitando o desenvolvimento das habilidades **EM13CHS402** e **EM13MAT101**. Além disso, como os estudantes irão elaborar hipóteses, previsões e estimativas, a habilidade **EM13CNT301** poderá ser trabalhada.

Chegando ao Topo: Jornadas compartilhadas

O conjunto de atividades sugeridas para ser realizado em grupo contempla o que foi trabalhado nos módulos anteriores, explorando as relações entre os estudantes e seu entorno e celebrando as realizações obtidas durante o processo.

A organização da festividade final convida os estudantes a se dividir em grupos por afinidade de tarefas de modo que eles utilizem esse momento para celebrar.

Como as atividades desta parte estimulam a análise de fatores como visões de mundo, conflitos de interesse e relações de poder, pode-se trabalhar as habilidades **EM13LGG102** e **EM13LGG202**. Além disso, como será preciso posicionar-se criticamente sobre esses fatores, a habilidade **EM13LGG302** pode ser desenvolvida.

As atividades também irão levar os estudantes a se comunicar em diferentes contextos, permitindo o trabalho da habilidade **EM13CNT302**.

A leitura inferencial e os projetos

A leitura inferencial é muito importante, pois leva o estudante a interpretar tudo aquilo que o autor quer comunicar, inclusive as informações que não foram apresentadas explicitamente. Assim, o leitor utiliza dados do texto e estabelece relações entre eles, a fim de inferir ou extrair ideias que o autor não disse, mas quis informar.

Nesse sentido, a leitura inferencial é um processo mental que desenvolve a competência interpretativa, pois exige que o leitor faça generalizações, preveja fenômenos e faça suposições acerca do conteúdo. Ela também desenvolve a competência dedutiva, já que o leitor lê nas entrelinhas, conectando diferentes ideias para obter conclusões que não estão diretamente expressas no texto.

“É crucial entender que ela tem uma função primordial na formação de nossos educandos. Assim, precisa ser vista como um processo no qual o leitor realiza um trabalho de construção do significado do texto, a partir do conhecimento de mundo, dos conhecimentos linguísticos, da intencionalidade do autor, entre outros. O texto, nessa perspectiva, não pode ser mais considerado como algo pronto e acabado, mas como um conjunto de pressupostos, intenções, implícitos que, somados aos fatores contextuais e intertextuais que evoca, criam um universo de leitura a ser desvendada pelo leitor.” (Bortone & Martins, 2008, p. 10)

Em algumas situações, a inferência gerada pelo estudante não condiz com a compreensão adequada do texto. Isso ocorre pois os elementos envolvidos na interpretação são muitos e as possibilidades cognitivas de se lidar com as informações são variadas. Diante disso, a mediação do professor torna-se fundamental. Estimular os alunos a predizer e antecipar informações do texto, acionar conhecimentos prévios e verificar hipóteses são ações importantes que podem ensinar os alunos a desenvolver uma boa compreensão leitora. Todos os projetos dessa obra apresentam possibilidades de leitura inferencial.

Elas podem ser estimuladas por meio das estratégias a seguir, que, por sua vez, são aplicáveis em outros tipos de textos e gêneros linguísticos.

Intervalo de três minutos: essa estratégia tem muitas formas, sendo que a mais conhecida é a “pense-agrupe-compartilhe”. Como os estudantes precisam de tempo para compreender o texto e interpretar criticamente as informações durante o processo de leitura, o professor pode solicitar que eles formem duplas e façam três pausas com duração de três minutos. Na primeira, os alunos devem discutir os principais pontos lidos até o momento. Na segunda, eles precisam conversar sobre as conexões que estabelecem entre o que foi lido e outros textos e conhecimentos prévios. Na terceira, os alunos devem fazer perguntas sobre o que leram de forma a auxiliar a compreensão e interpretação do colega.

Marca-páginas com *post-its*: é uma forma de os estudantes se tornarem leitores mais ativos, uma vez que vão localizar informações importantes ao longo do texto. Com isso, a leitura é realizada com objetivos específicos. Ao buscar as informações, os estudantes ficam mais concentrados e identificam mais facilmente pontos para melhor compreensão. Nessa estratégia, eles recebem quatro *post-its*. No primeiro, devem escrever um ponto de exclamação (!). Esse *post-it* será usado para indicar partes interessantes do texto. No segundo, eles devem indicar a letra V e usá-lo para se referir a vocabulários importantes ao longo do texto. No terceiro, é preciso indicar um ponto de interrogação (?) para que ele seja usado em partes confusas do texto. No quarto *post-it*, eles devem escrever a letra (I) e utilizá-lo para indicar ilustrações, fotografias, mapas, tabelas e gráficos, que ajudam a compreender o texto. O professor pode recolher os textos com os *post-its* e, se considerar válido, usá-los como base para o aprofundamento coletivo.

Guia de discussão: essa estratégia leva os estudantes a resumir, esclarecer e analisar o conteúdo. Ela estimula uma leitura crítica levando-os a obter informações que não estão explícitas no texto. O guia de discussão deve ser realizado em grupo e, a partir da leitura do texto, eles devem indicar: quatro novos aprendizados, três comentários/opiniões, duas perguntas e um tópico que precisa ser mais bem analisado com base em outras leituras.

Cartão de comentário com quatro quadros: é uma ferramenta que deve ser usada preferencialmente para orientar a discussão de textos informativos pequenos. Os estudantes devem formar grupos e receber uma folha A4, que será dividida em quatro partes. O professor deve fornecer quatro “provocações” – uma para cada quadro. Cada uma delas vai estimular os alunos a pensar sobre o texto de forma diferenciada. Essas “provocações” podem incluir um comentário, uma surpresa, uma pergunta e uma observação.

Essas estratégias e outras informações fundamentais para se orientar adequadamente os alunos no desenvolvimento da leitura inferencial estão disponíveis no livro *35 estratégias para desenvolver a leitura com textos informativos*, de Barbará Moss e Virginia Loh.

Pensamento computacional e os projetos

Pensamento computacional é uma das ferramentas citadas na nova BNCC capaz de auxiliar os estudantes em diversas competências e habilidades e também de levá-los a assumir um papel protagonista na resolução de situações-problema. De acordo com o Instituto Ayrton Senna:

O que é pensamento computacional?

O pensamento computacional não está necessariamente ligado à programação de computador. Tampouco é a capacidade de navegar na internet, mandar *e-mails* ou utilizar as redes sociais.

Pensamento computacional é uma estratégia para modelar soluções e resolver problemas de forma eficiente – e, assim, encontrar soluções genéricas para classes inteiras de problemas. [...]

INSTITUTO AYRTON SENNA. Pensamento computacional e programação como ferramentas de aprendizagem. Disponível em: <<https://www.institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/meu-educador-meu-idolo/materialdeeducacao/pensamento-computacional-e-programacao-como-ferramentas-de-aprendizagem.html>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

De acordo com Christian Brackmann,

[...] O Pensamento Computacional é uma distinta capacidade criativa, crítica e estratégica humana de saber utilizar os fundamentos da Computação, nas mais diversas áreas do conhecimento, com a finalidade de identificar e resolver problemas, de maneira individual ou colaborativa, através de passos claros, de tal forma que uma pessoa ou uma máquina possam executá-los eficazmente [...]

BRACKMANN, C. P. Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, 2017. Orientador: Dante Augusto Couto Barone. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/172208>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Considerando essas definições, a obra utiliza características do pensamento computacional para que os estudantes tomem decisões sobre seu projeto de vida e tornem-se protagonistas nesse processo.

De maneira geral, o pensamento computacional pode ser dividido nas seguintes fases:

- 1) Decomposição: dividir a questão em situações menores e mais simples.
- 2) Padrões: identificar o padrão ou os padrões que geram uma situação ou questão.
- 3) Abstração: perceber características de um processo (como o de tomada de decisão) de forma que ele possa ser válido em diferentes situações.
- 4) Algoritmo: estipular ordem ou sequência de passos para resolver uma situação.

A obra trabalha com diferentes contextos, processos e situações que permitem ao estudante seguir uma sequência similar a esses 4 passos e reconhecer princípios, valores e formas organizacionais para resolver questões ou situações-problemas. Algumas técnicas, como SMART, são utilizadas em diferentes momentos, ao permitir reconhecer padrões e processos para a resolução de problemas, auxiliando no desenvolvimento de abstração. Trabalhos como o reconhecimento e o debate sobre valores e sentimentos permitem estabelecer padrões de condutas. O planejamento de receitas e custos, entre outros processos, auxilia na decomposição de situações complexas em tarefas simples e mais facilmente planejáveis. Um dos objetivos dessa obra, que é auxiliar o estudante na reflexão sobre seu projeto de vida, como conduzi-lo e planejá-lo, permite ao estudante estipular uma sequência de passos para resolver situações.

O pensamento computacional, nessa obra, pode ser trabalhado de uma forma mais minimalista, na resolução de situações mais simples e diretas, como nas pontes ou nos projetos, e de forma mais ampla e genérica, abordando princípios e padrões para trabalhar o projeto de vida como um todo.

SUGESTÕES DE PLANEJAMENTO

Observe, nos quadros a seguir, algumas sugestões de distribuição dos projetos. A escolha da opção de cronograma deve ser feita considerando as particularidades da sua escola e planejamento para o ano letivo.

Cronograma bimestral

	1º bimestre	2º bimestre	3º bimestre	4º bimestre
1º ano	Projeto 1	Projeto 2	Projeto 3	Ponte 1
2º ano	Projeto 4	Projeto 5	Projeto 6	Ponte 2
3º ano	Projeto 7	Projeto 8	Projeto 9	Topo
	1º bimestre	2º bimestre	3º bimestre	4º bimestre
Anual	Projeto 1	Ponte 1	Projeto 6	Projeto 8
	Projeto 2	Projeto 4	Ponte 2	Projeto 9
	Projeto 3	Projeto 5	Projeto 7	Topo

Cronograma trimestral

	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre
1º ano	Projeto 1 / Projeto 2	Projeto 2 / Projeto 3	Projeto 3 / Ponte 1
2º ano	Projeto 4 / Projeto 5	Projeto 5 / Projeto 6	Projeto 6 / Ponte 2
3º ano	Projeto 7 / Projeto 8	Projeto 8 / Projeto 9	Projeto 9 / Topo
	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre
Anual	Projeto 1	Projeto 4	Projeto 7
	Projeto 2	Projeto 5	Projeto 8
	Projeto 3	Projeto 6	Projeto 9
	Ponte 1	Ponte 2	Topo

Cronograma semestral

	1º semestre	2º semestre
1º ano	Projeto 1 / Projeto 2	Projeto 3 / Ponte 1
2º ano	Projeto 3 / Projeto 4	Projeto 5 / Ponte 2
3º ano	Projeto 6 / Projeto 7	Projeto 8 / Topo
	1º semestre	2º semestre
Anual	Projeto 1	Projeto 6
	Projeto 2	Projeto 7
	Projeto 3	Ponte 2
	Ponte 1	Projeto 8
	Projeto 4	Projeto 9
	Projeto 5	Topo

Módulo 1. Labirinto das Escolhas

Projeto 1 – De onde eu venho?

Projeto 2 – Como faço minhas escolhas?

Projeto 3 – Que sonhos e desafios me movem?

Ponte 1 – Travessia da primeira Ponte:
Escolhas compartilhadas

Módulo 2. Campo da Visão Ampliada

Projeto 4 – O que tenho a oferecer ao mundo?

Projeto 5 – Que objetivo pretendo alcançar?

Projeto 6 – Do que preciso para chegar lá?

Ponte 2 – Travessia da segunda Ponte:
Visões compartilhadas

Módulo 3. Escalada da Autorrealização

Projeto 7 – Aonde quero chegar?

Projeto 8 – Qual é meu plano de ação?

Projeto 9 – Que resultados pretendo atingir?

Topo – Chegando ao Topo: Jornadas compartilhadas

As avaliações são processos contínuos na Aprendizagem baseada em projetos (ABP) e tendem a ser mais reflexivas do que nas aulas expositivas tradicionais. Elas podem incluir várias alternativas, como autoavaliação, avaliação dos pares e avaliações feitas pelo professor em relação às habilidades e competências desenvolvidas ao longo da realização dos projetos.

As avaliações realizadas no decorrer da ABP podem ser somativas e formativas. As somativas são mais focadas no fornecimento de notas durante o andamento do projeto. As formativas, por sua vez, buscam fornecer *feedback* ao longo do processo e uma avaliação final do desempenho dos alunos. Como as abordagens tradicionais centradas na avaliação somativa não promovem necessariamente a aprendizagem, pois o foco está no resultado, as avaliações formativas se adéquam melhor à metodologia da ABP. Além disso, essas avaliações assumem um papel mais relevante, pois nelas os alunos podem ser chamados a se autoavaliar ou a avaliar comportamentos e atitudes dos colegas.

A autoavaliação é muito importante, pois leva o estudante a confrontar o seu desempenho com sua expectativa e a agir a fim de aprimorar seu desempenho. Por outro lado, a avaliação dos pares, que pode ser realizada no decorrer de trabalhos em equipe, desenvolve valiosas habilidades dos estudantes,

ao mesmo tempo que pode atuar como direcionamento de como melhorar seu desempenho ao interagir com os colegas.

Os professores podem utilizar os produtos finais como parte do processo avaliativo. “Produto final é o alicerce que guiará o planejamento das etapas e, por isso, ao pensar em um projeto, é importante começar por esse ponto” (HOLANDA, 2019, p. 39). O produto pode ser um relatório, um *blog*, um vídeo, um *podcast* ou qualquer outra ferramenta escolhida pelos próprios alunos que tenha como função responder à questão inicial e trazer outras informações obtidas durante o projeto.

“Os professores precisam escolher a avaliação certa para o produto certo e decidir que combinação de avaliações fornecerá evidência de que os alunos alcançaram o conjunto de resultados do projeto. Provas e trabalhos de pesquisa tradicionais ou redações podem ser facilmente incorporados à ABP. Ao mesmo tempo, os projetos devem incluir avaliações que capturem os resultados da ABP orientados ao processo. Muitas vezes os produtos de um projeto visam atingir ambas as metas – medir conhecimento e habilidades” (MARKHAM, 2008, p. 59). Como as possibilidades de produtos finais para a avaliação da ABP são diversas, disponibilizamos na tabela a seguir alguns desses produtos acompanhados de suas vantagens e desvantagens.

Vantagens e desvantagens dos métodos de avaliação

Os diversos métodos de avaliação possuem pontos fortes e fracos diferentes. Você pode combinar os métodos de avaliação com os diferentes resultados que especificou. A tabela a seguir oferece alguns exemplos.

	Apresentações	Escritos	Testes	Próprios
Melhor aplicação	Conhecimento de conteúdo e habilidades.	Conhecimento de conteúdo, algumas habilidades.	Conhecimento de conteúdo.	Hábitos mentais.
Vantagens	Oportunidades para contextos autênticos. Permite que os alunos demonstrem seu trabalho para uma plateia autêntica. Permite a integração de habilidades complexas.	Permite aos alunos trabalhar por um período extenso e incorporar modificações. Leva em conta perícia dos alunos, orgulho e qualidade do acabamento dos trabalhos.	Permite uma aplicação padronizada a grandes grupos de alunos. Útil para avaliar os alunos individualmente.	Permite que o professor avalie atitudes, reflexões e processos de pensamentos dos alunos. Permite que os alunos identifiquem os benefícios do trabalho do projeto; bom para identificar consequências imprevistas.
Desvantagens	Difícil de montar e administrar, especialmente com um número maior de alunos.	Difícil de avaliar contribuições individuais quando o produto é de grupo. Julgar o que foi aprendido nem sempre é evidente pela consideração dos produtos.	Difícil de avaliar habilidades por meio de medidas obtidas de provas com papel e lápis.	Difícil de estabelecer critérios confiáveis.

Fonte: MARKHAM, T.; LARMER, J.; RAVITZ, J. (org.). *Aprendizagem baseada em projetos – Guia para professores do ensino fundamental e médio*. 2. ed. Artmed: São Paulo, 2008.

Os resultados das avaliações dos projetos baseiam-se no conteúdo e se orientam para o desempenho. Assim, a ABP exige avaliações que efetivamente considerem o desempenho acadêmico e a aplicação do conhecimento. Por esse motivo, roteiros de avaliação são essenciais à ABP. Segundo Markham (2008, p. 64), “um roteiro de avaliação é um guia de pontuação que diferencia claramente os níveis de desempenho dos alunos. Quando bem redigidos, os roteiros de avaliação fornecem uma clara descrição do trabalho estudantil proficiente e servem de orientação para ajudar os alunos a atingir e superar padrões de desempenho. Do ponto de vista dos alunos, o fato mais pertinente sobre os roteiros de avaliação é que eles não são segredos. Desde o início de um projeto, os

roteiros de avaliação devem estar disponíveis para os alunos, e eles podem até ajudar a criá-los”.

Diante da importância do tema avaliação e a busca por instrumentos que facilitem esse processo, a taxonomia de Bloom pode ser utilizada como instrumento no preparo de avaliações e roteiros. “A *Taxonomia de Bloom* (original e revisada) e sua classificação hierárquica dos objetivos de aprendizagem têm proporcionado inúmeras contribuições para os professores que buscam meios de estimular, nos discentes, raciocínios e abstrações de alto nível sem distanciar-se dos objetivos instrucionais previamente propostos” (CONKLIN, 2005). Veja na tabela a seguir como ela pode ser empregada na elaboração de roteiros avaliativos.

Usando a taxonomia de Bloom para redigir roteiros

Nível	Ênfase	Objetivo	Verbos a usar
1. Conhecimento	Reconhecimento e recordação – a capacidade de recordar fatos do modo como foram apresentados pela primeira vez.	Mostrar que você sabe.	Listar, contar, definir, identificar rotular, localizar, reconhecer.
2. Compreensão	Compreender o significado e a intenção da informação – a capacidade de explicar ou traduzir para suas próprias palavras.	Mostrar que você compreende.	Explicar, ilustrar, descrever, resumir, interpretar, expandir, converter.
3. Aplicação	Uso da informação – a capacidade de aplicar o aprendizado a novas situações e circunstâncias de vida reais.	Mostrar que você sabe usar o que aprendeu.	Demonstrar, aplicar, utilizar, construir, encontrar soluções, coletar informações, desempenhar, resolver, escolher procedimentos apropriados.
4. Análise	Raciocinar – a capacidade de subdividir a informação em partes componentes e detectar relações de uma parte com outra e com o todo.	Mostrar que você capta e sabe escolher os pontos mais importantes do material apresentado.	Analisar, debater, diferenciar, generalizar, concluir, organizar, determinar, distinguir.
5. Síntese	Originalidade e criatividade – a capacidade de reunir partes separadas para formar um todo novo.	Mostrar que você sabe combinar conceitos para criar uma ideia original ou nova.	Criar, formular, planejar, produzir, compilar, desenvolver, inventar.
6. Avaliação	Avaliação crítica – a capacidade de utilizar critérios ou padrões de avaliação e julgamento.	Mostrar que você sabe julgar e avaliar ideias, informações, procedimentos e soluções.	Comparar, decidir, avaliar, concluir, contrastar, desenvolver critérios, estimar.

Fonte: MARKHAM, T.; LARMER, J.; RAVITZ, J. (org.). *Aprendizagem baseada em projetos – Guia para professores do ensino fundamental e médio*. 2. ed. Artmed: São Paulo, 2008.

Nesta obra, a avaliação inicial ocorre no levantamento de conhecimentos prévios sobre os temas dos projetos, ao explorar as questões, os problemas ou desafios propostos. Identificar os conhecimentos dos alunos sobre o assunto a ser tratado é muito importante, pois direciona o nível de profundidade em que o tema será abordado. Durante as etapas do projeto, outros momentos avaliativos, como a seção **Pausa para pensar**, estarão presentes. Nessa seção, serão retomados conceitos, habilidades e competências relacionadas ao projeto, possibilitando que o aluno reflita sobre

o que desenvolveu até o momento e compartilhe com os colegas. Com base nessas informações, o professor poderá pensar sobre como cada estudante aprende ao longo do processo. A seção **Descobertas e aprendizados** possibilita que, no final de cada projeto, os estudantes analisem o que aprenderam e se encaminhem para as próximas atividades. Ambas as seções podem ser usadas para dar *feedback* aos estudantes e realizar uma extrapolação entre a temática do projeto e o cotidiano, de tal forma que os conhecimentos e habilidades adquiridos façam sentido para eles.

A obra está disposta em **três módulos temáticos**, com três projetos cada um, em volume único. Neles, os estudantes são convidados a fazer escolhas, a ampliar suas visões de recursos e estratégias disponíveis e a focar em seus objetivos por meio de métodos de planejamento. Como forma de transição entre as diferentes etapas da jornada, são propostas atividades intermodulares, que preveem a participação da comunidade escolar em vivências coletivas com o uso de metodologias ativas.

O **primeiro módulo** de três projetos ensina a fazer escolhas. Ele possibilita o trabalho do **autoconhecimento**, de modo a permitir que os estudantes compreendam melhor o contexto social de onde provêm, seus valores, sonhos, talentos e suas vocações. Nessa etapa, eles também são convidados a conhecer um pouco mais sobre o mundo que os rodeia e sobre os desafios da atualidade para inspirá-los a definir os objetivos que pretendem alcançar nesse momento.

Feita a escolha e realizada a atividade de transição, passamos para o **segundo módulo**, com mais três projetos, cujo objetivo é **ampliar a visão dos estudantes** sobre as habilidades e recursos com os quais eles podem contar para seus empreendimentos. Aqui, eles devem expandir seu olhar como agentes sociais integrantes de um sistema constituído por membros com diferentes características. Com essa visão mais ampla, o estudante se completa, refletindo sobre seus desejos em consonância com uma atitude cidadã em prol do todo.

Por fim, e após mais uma vivência coletiva de conexão, o **último módulo** com os três projetos finais concentra-se no ato de **planejar**. Nessa fase, os estudantes podem estabelecer objetivos e metas, calcular e manejar recursos e planejar de acordo com suas concepções as etapas de trabalho para que seu plano seja bem-sucedido. São também incentivados a desenvolver a resiliência e a capacidade de adaptação a situações adversas e a aprender novos caminhos possíveis com o planejamento de rotas alternativas, de modo a aprimorar os resultados obtidos.

Para passar por esses projetos, são fornecidas aos estudantes ferramentas que formarão um conjunto significativo de recursos a serem utilizados em quaisquer outros momentos que venham a empreender ao longo da vida. Para tornar essa travessia leve e divertida, nossa narrativa os transformou em viajantes embarcando em uma jornada.

O processo de ensino-aprendizagem inspira-se no trajeto de uma viagem, com direito a mapa da jornada, mochila de suprimentos com diversos tipos de ferramenta e tudo o que for necessário para ajudar os estudantes. Ao longo do percurso, são apresentados desafios, enigmas e situações didáticas adequadas à linguagem dos jovens, de maneira a envolver e a atrair a atenção deles para que tracem suas próprias trajetórias, de forma lúdica e divertida.



Mapa da Jornada

Ao longo desta aventura, os estudantes visitam três destinos principais. Cabe a você acompanhá-los e guiá-los nesse percurso. Veja o mapa da jornada no início do livro do estudante, para desvendar com eles os caminhos à frente, e atente para as instruções apresentadas.

Módulo 1. Labirinto das Escolhas

O propósito da primeira etapa é promover **autoconhecimento e entendimento das demandas do mundo**. Partimos da premissa de que o sucesso da construção identitária depende em grande parte do conhecimento que os estudantes têm sobre si mesmos, seus interesses, talentos e as necessidades do mercado, ou seja, do mundo. Assim, para melhor decidir sobre os objetivos que pretendem alcançar, é fundamental que eles compreendam e estabeleçam a relação entre todos esses elementos.

Segundo Nakagawa (2013, p. 28), “ao optar por um curso na faculdade ou abrir um negócio, é preciso buscar alternativas em uma zona de intersecção entre aquilo por que você tem interesse (do que você gosta), conhecimento (transformado em competência) e mercado (pessoas que querem pagar pelo seu conhecimento)”. Por isso, esse primeiro módulo se dedica a essa viagem interior, para que os estudantes compreendam quais são os valores e os desafios que os mobilizam a buscar soluções.

Módulo 2. Campo da Visão Ampliada

Depois de começar a compreender quem são, quais valores norteiam suas escolhas e os desafios que os instigam a seguir em frente, os estudantes precisam **ampliar sua visão** sobre os horizontes futuros. Nessa etapa da jornada, portanto, as tarefas por eles executadas destinam-se a aprofundar o reconhecimento de suas habilidades e da melhor maneira de utilizá-las ao longo do percurso.

As ferramentas com as quais eles podem contar são grandes aliadas nesse processo de autorreflexão de seus talentos para definir a missão, a visão e os valores que desejam empregar profissionalmente em seus projetos para alcançar seus objetivos, sem perder de vista o respeito pelo outro e o convívio em sociedade.

Módulo 3. Escalada da Autorrealização

Com **planejamento**, as chances de cometer erros diminuem e corre-se menos risco de desperdiçar recursos e de perder tempo com o retrabalho. Por esse motivo, o terceiro e último módulo destina-se a orientar os estudantes a estabelecerem objetivos, metas e indicadores de sucesso, a mapearem seus recursos e a exercitarem sua flexibilidade para, diante de imprevistos, corrigirem os caminhos tomados.

De acordo com Nakagawa (2013, p. 183), “planejamento é o processo estruturado, formal e replicável de tomada de decisões, levando-se em consideração o futuro”. A lógica, portanto, é preparar os estudantes para tomarem decisões de carreira ou negócios de forma mais estruturada e menos empírica, minimizando riscos e ampliando suas margens de acerto. No final desse módulo há uma atividade de vivência que pretende finalizar todos os projetos.

Agora estamos prontos para começar. Mas, antes, vamos conferir o que a turma poderá levar na jornada!



Cinto de ferramentas

Representa o conjunto de recursos que podem ser utilizados ao longo de cada projeto, para facilitar a superação dos desafios propostos. As ferramentas são descritas com símbolos metafóricos e apresentadas na abertura de cada projeto, facilitando a localização.



Agenda de contatos

Ferramenta que aparece em todos os projetos. O principal objetivo da agenda de contatos é criar conexões diferenciadas e promover o trabalho colaborativo.

Ao longo de toda a obra, enfatiza-se a importância do trabalho em equipe para criar laços, ampliar os relacionamentos e permitir que se saia da zona de conforto, como trabalhar apenas com colegas com os quais se tem mais afinidade. Valoriza-se, portanto, a convivência com a diversidade de pensamentos e comportamentos entre todos.



Diário de bordo

É um caderno a ser escolhido pelo estudante para registrar seus sentimentos, suas reflexões e ideias ao longo da jornada. A intenção é que nada se perca pelo caminho, já que as descobertas e aprendizados de um projeto fornecem o arcabouço para a realização dos próximos projetos, num processo vivo e dinâmico de construção alternadamente coletiva e individual. Ele é necessário em todos os projetos.



Lanterna

Representa o recurso “Saiba mais”, ou seja, traz uma proposta de aprofundamento e/ou ampliação dos conteúdos abordados na obra, com sugestões comentadas de livros, filmes, jogos e sites, e o que for interessante naquele momento, sempre relacionados com as temáticas de cada projeto. Essa ferramenta está disponível no fim de cada projeto.

Outras ferramentas

As seguintes ferramentas podem aparecer nos projetos:

Fonte – traz dicas para efetuar pesquisas ou pedidos de informações.

Bússola – convida ao autoconhecimento e ao exame de valores como um guia para os momentos de decisão.

Lupa – oferece informações que ajudam no projeto.

Balança – presente em momentos em que é necessário conciliar interesses, opiniões e argumentos conflitantes.

Chave-mestra – mostra orientações para destravar conhecimentos e atividades, dando acesso a um espectro mais amplo de possibilidades e saberes.

Termômetro – relacionado a medições, análises ou diagnósticos sobre variados temas.

Roleta – indica processos caracterizados por rotatividade, alternância de pessoas em uma função no projeto.

Livro-caixa – traz considerações sobre os recursos necessários, materiais e imateriais, para desenvolver parte de um projeto.

Brasão – demonstra aspectos de um grupo de trabalho, como sua função e valores.

Lápis e borracha – presente quando é necessário indicar que podem ser feitas adequações em um plano ou projeto.

Etapas dos projetos

Seguindo a prerrogativa do protagonismo juvenil, a cada projeto nossa abordagem prioriza a aprendizagem prática, trazendo sempre uma abertura, acompanhada de um desafio coletivo que possibilita a contextualização teórica. Essa contextualização dá embasamento a um desafio individual de sedimentação do conhecimento, que leva à reflexão final do projeto como um momento de pensar a experiência vivida. Para esclarecer a metodologia proposta, essas etapas são conceituadas a seguir.

Abertura

No início de um novo projeto, há sempre uma abertura com a apresentação do tema que será abordado para que os estudantes se sintam instigados a aceitar o convite da jornada.

Desafio coletivo (Desafios do Oráculo, de Atena e de Crio)

São desafios coletivos aplicados logo após a abertura, como primeiro contato com o conteúdo daquele projeto, de modo que os estudantes compreendam a ementa da etapa, de maneira prática e independente de erros e acertos.

Contextualização teórica (Pausa para pensar)

Vem na sequência do desafio coletivo para oferecer aos estudantes um embasamento didático do exercício realizado e proporcionar uma ligação com o próximo estudo. Pode aparecer também após o desafio individual, trabalhando aspectos de saúde.

Desafio individual (Caminho pessoal)

Aplicado depois da contextualização teórica, destina-se a levar os estudantes a fixar o conteúdo e a desenvolver as habilidades adquiridas, empregando os conceitos à sua própria realidade.

Reflexão final (Sala dos espelhos e Descobertas e aprendizados)

Deve ser aplicada por último, para que os estudantes avaliem o material do projeto finalizado, reflitam sobre o que aprenderam e se encaminhem para o próximo passo.

Os Guias da Jornada

No interior de cada etapa, são apresentados aos estudantes alguns personagens, de maneira a facilitar a construção narrativa lúdica do processo de ensino e da aprendizagem aqui propostos. **Oráculo, Atena e Crio** são os interlocutores da jornada a ser empreendida pela turma. Esses três guias apresentam metaforicamente os conceitos relacionados com o projeto de vida, disponibilizando os recursos escolhidos em um padrão gamificado.

O **Oráculo** é o mais enigmático e misterioso e está ligado à jornada interior, com enfoque no autoconhecimento, para incentivar os estudantes a fazer escolhas alinhadas com suas essências. Esse guia está vinculado aos sentimentos. O sentir (coração) faz a ponte entre o pensar (a cabeça) e o querer (os membros) e é essa esfera que nos coloca em contato com o exterior. Quando inspiramos, é como se absorvêssemos o mundo; já quando expiramos, nos colocamos nele. O radical da palavra *coragem* está ligado à etimologia de *coração*, como se quisesse nos indicar a qualidade do sentir para mobilizar com coragem os processos de mudança.

Já **Atena**, simbolizada por uma coruja, que enxerga mais alto e mais longe, representa a sabedoria, a busca, a clareza e o senso de justiça, guiando a etapa da visão ampliada, ligada ao pensar. Essa energia está localizada no sistema neurossensorial, cuja sede se situa no cérebro, onde se encontra a consciência. A faculdade do pensar saudável tem qualidades como lógica, clareza, consistência; é cristalina, retilínea, racional; julga entre certo e errado etc. Os órgãos dos sentidos captam o que é físico e transmitem-no ao cérebro como informação decodificada pelo pensar. De tudo o que é físico e chega ao cérebro, depois de captado pelos órgãos dos sentidos, o pensar se identifica com o que não é material. Por exemplo: dos alimentos, o pensar capta o gosto; do ar, o som; de uma montanha, a imagem, em sua cor, forma e luminosidade. Dessa forma, podemos dizer que a visão ampliada é a abstração estruturada pelo pensar, que possibilita aos estudantes enxergar seus próprios talentos, reconhecer suas forças e as do coletivo, agir com empatia, refletir e dialogar para buscar soluções concretas para problemas existentes, visando ao bem comum.

Por fim, **Crio**, segundo a mitologia grega, é filho da Terra e do Céu, deus das constelações, responsável pela organização dos ciclos estelares, habilidade imprescindível para guiar a etapa de planejamento do projeto de vida. Representado pelo carneiro, animal forte, ativo e habilidoso, Crio estimula a ação necessária para se conquistar a autorrealização e está relacionado ao agir (ou querer). Colocamos o pensar em ação através dos músculos, das mãos, das pernas, do deslocamento do ar pela voz e de outros movimentos. Por exemplo: o escultor, ao ver um bloco de mármore, pode imaginar uma bela obra de arte, mas ela só se tornará realidade quando ele, com seus músculos, a esculpir. Da mesma maneira, um projeto de vida só se torna real quando se põe em prática o planejamento, definindo objetivos e metas, calculando indicadores, estratégias e caminhos alternativos.

Para promover a ampliação de consciência e a mudança de atitude, portanto, não basta tocar o intelecto do indivíduo. Como a aprendizagem é mais efetiva quando coração, mente e corpo estão integrados e alinhados, busca-se a integração entre o sentir, o pensar e o agir.

Esta obra está estruturada como uma viagem, de modo a representar metaforicamente o caminho a ser percorrido pelos estudantes para que se transformem em protagonistas de seus projetos de vida. Ao longo desse percurso, que simboliza o processo de desenvolvimento humano, espera-se que eles consigam perceber suas transformações e obtenham uma visão ampliada de si mesmos, de seus interesses, talentos e sonhos, aprendendo a planejar os seus objetivos. Assim, eles terão condições de atingir o ponto de chegada totalmente diferentes do que eram na partida.

O primeiro módulo de três projetos instruirá os estudantes a fazerem escolhas, trabalhando o autoconhecimento para levá-los a compreender melhor o cenário familiar de onde provêm, seus sonhos, suas emoções e quais desafios pretendem superar. Nessa etapa, eles serão convidados a conhecer um pouco mais sobre seus contextos sociais, o mundo que os rodeia e os desafios presentes na atualidade, para inspirá-los a decidir ao longo da jornada a expedição que pretendem empreender no futuro.

Como nossa narrativa permeia uma viagem, cujo primeiro ponto de parada é o *Labirinto das Escolhas*, muitas opções serão apresentadas para que os alunos tenham a oportunidade de refletir sobre sua história e as preferências de caminho a ser seguido.

No início de cada projeto serão propostos questionamentos, como uma atividade de aquecimento. Ela visa incentivar os estudantes a refletir livremente sobre alguns

aspectos que serão tratados em cada etapa antes de receberem os conceitos teóricos que os cercam. Dessa forma, obterão o conhecimento prático da aplicabilidade desse conteúdo em suas vidas, e isso é primordial para seus projetos de vida.

É importante contar com a participação de todos, escolhendo alguns estudantes para desempenharem papéis mais ativos em determinados momentos ao longo da jornada. Para tornar a participação mais instigante, as escolhas devem ser realizadas pela própria turma.

A ideia aqui é que os estudantes aprendam a desenvolver projetos em suas vidas e, acima de tudo, reconheçam cada etapa de suas vivências como parte de um todo que pode ser planejado por eles. Para começar essa jornada, informe a turma sobre os objetivos e justificativas mostrados nas páginas de apresentação deste *Suplemento*, esclarecendo o que se pretende com o primeiro projeto.

PROJETO

1

De onde eu venho?

Quadro-síntese

Projeto: 1	Título: De onde eu venho?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Compreender as principais características de cada indivíduo por meio dos aspectos socioculturais que o cercam e da reflexão sobre seus valores pessoais, utilizando ferramentas adequadas e pesquisas em fontes fidedignas.	
Justificativa	Nesta etapa da vida, os estudantes serão impulsionados a fazer escolhas para definir suas trajetórias profissionais. O autoconhecimento e a compreensão de seu contexto sociocultural ampliarão suas chances de acerto e alinhamento das escolhas com suas essências.	
Ferramentas	Ranking de valores e mapa mental.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 1, 3, 6 e 7 Competências específicas: LP-1 e 7; CHS-1 e 5; LGG-2. Habilidades: EM13LP12, EM13CHS502, EM13LGG202, EM13CHS104 e EM13CHS106.	
Bibliografia	As referências a seguir relacionadas com projetos de vida foram selecionadas para auxiliá-los durante o desenvolvimento desse projeto. DUSCHITZ, C. da C. <i>Mudança dos valores pessoais ao longo do ciclo de vida das pessoas</i> . Porto Alegre: UFRG, 2013. MASCARENHAS, M.; HERNANDES, V. (org.). <i>Projeto de vida para jovens</i> . Foz do Iguaçu: Epígrafe Editorial, 2015. OUTEIRO, A. de S. <i>Liberdade financeira ao alcance de todos</i> . São Paulo: Senac São Paulo, 2014.	
Produto final coletivo	Produzir um mapa mental sobre a vida de Pedro e Joana, personagens fictícios, com base na aplicação de ferramentas utilizando pistas sobre suas vidas fornecidas ao longo do projeto.	
Produto final individual	Produzir um mapa mental sobre a própria vida, com base na aplicação de ferramentas a seu contexto cultural, social e regional, visando o autoconhecimento.	

Abertura: um convite à jornada

No primeiro projeto, os estudantes iniciarão uma jornada de desenvolvimento pessoal que servirá de base para os demais projetos da obra. A ideia é situá-los em seu próprio contexto, para então decifrar de onde eles provêm e ajudá-los a perceber como unir seus interesses às necessidades do meio.

Antes de iniciar o projeto, faça os seguintes questionamentos aos alunos:

- O que você entende por projeto de vida?
- Como suas experiências influenciam suas decisões?
- Que tipo de informações você usa para cuidar de si mesmo?

Utilize essas questões para abordar aspectos iniciais que serão desenvolvidos nessa parte do projeto, sendo que nesse momento o aluno deve pensar individualmente para respondê-las. Lembre-se de que não há resposta correta para elas; são apenas questionamentos iniciais para que o aluno comece a refletir sobre aspectos das **competências 6 e 7**, trabalhadas nesta obra.

Essas perguntas podem atuar como levantamento de conhecimento prévio e ser usadas para verificar as diferenças entre as concepções prévias dos estudantes. Por terem interesses, valores, comportamentos e conhecimentos diferentes, cada estudante tem sua forma de aprender, e isso deve ser levado em conta durante o desenvolvimento desse e dos demais projetos. Nesse contexto, procure reconhecer as habilidades dos estudantes para estimulá-los durante o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, empregue os métodos diversificados sugeridos nos projetos ao apresentar os conteúdos para que os diferentes tipos e níveis de compreensão dos estudantes sejam alcançados.

Leia as instruções de abertura e, no *Livro do Estudante*, auxilie os estudantes durante a formação de equipes. Em todos os projetos, a organização dos grupos de trabalho seguirá os preceitos indicados para a produção didática que privilegia as vivências coletivas, a abertura para novas culturas, pessoas, ideias e o reconhecimento da importância do convívio com o outro.

Com as equipes formadas, solicite a um voluntário que seja o guia da turma e encarregue-o de ler as mensagens do Oráculo em voz alta sempre que aparecer um novo bilhete no decorrer de cada projeto. Em seguida, antes de realizar o desafio inicial, procure despertar a curiosidade dos alunos perguntando o que acham que o Oráculo quis dizer com o enigma apresentado, propondo as seguintes perguntas:

- Por que devemos começar uma aventura olhando para dentro de nós mesmos?
- O que a história de outra pessoa pode revelar sobre nós mesmos?

Depois de ouvir as contribuições, convide-os a continuar a atividade.

Neste projeto, também vamos proporcionar um momento de autoconhecimento, levando os alunos a pensar no motivo de começar algo sempre “olhando para dentro”. Ao refletir sobre nós mesmos e sobre o que almejamos de acordo com nossos valores, evitamos atitudes impensadas que poderiam resultar em perda de recursos.

Na abertura e no decorrer desse projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Conhece-te a ti mesmo.

SÓCRATES (469 a.C.-399 a.C.) foi um filósofo da Grécia Antiga e, juntamente com Platão e Aristóteles, é considerado um dos fundadores da filosofia ocidental. “Conhece-te a ti mesmo” é a base de todo seu ensinamento.

Cada pessoa brilha com luz própria entre todas as outras. Não existem duas fogueiras iguais. Existem fogueiras grandes e fogueiras pequenas e fogueiras de todas as cores.

EDUARDO GALEANO (1940-2015) foi um escritor e jornalista uruguaio e escreveu mais de quarenta livros, nos quais combina jornalismo, análise política, ficção e história. Uma de suas obras mais importantes é *As veias abertas da América Latina*, em que analisou a história dos países latino-americanos desde a colonização europeia até a idade contemporânea.

Desafio do Oráculo

Os estudantes serão introduzidos em um labirinto de pesquisas, no qual aprenderão a levantar informações em fontes confiáveis e fidedignas. Com base nesses dados, eles serão capazes de entender diferentes posições do jovem na sociedade brasileira, de acordo com as influências a que estão expostos, compreendendo como essas posições podem afetar as escolhas e trajetórias de cada um.

Peça aos alunos que leiam o tópico “O enigma de Pedro e Joana” quando já estiverem reunidos em grupos e, em seguida, dê a eles cerca de 20 minutos para que pesquisem as informações escondidas no texto e preencham o quadro disponível na parte “Quem são Pedro e Joana?” no *diário de bordo*.

É o momento de ampliar o olhar do estudante para levá-lo a entender que, a despeito de seus sonhos e de seu esforço individual para conquistá-los, seus projetos de vida serão atravessados por diferenças culturais, regionais, econômicas e sociais, preconceitos, privilégios e outros elementos dos contextos que o rodeiam. Entender a existência desses quesitos é um importante passo para aprender a lidar com eles e concretizar suas aspirações. Nesse contexto, é importante levar em conta a “juventude como condição sócio-histórico-cultural de uma categoria de sujeitos que necessita ser considerada em suas múltiplas dimensões, com especificidades próprias que não estão restritas às dimensões biológica e etária, mas que se encontram articuladas com uma multiplicidade de atravessamentos sociais e culturais, produzindo múltiplas culturas juvenis ou muitas juventudes” (Parecer CNE/CEB nº 5/2011; ênfase adicionada).

A turma consultará alguns *sites* de dados estatísticos, que serão suas fontes principais de informação. Portanto, estar *on-line* é primordial para uma boa dinâmica na realização das tarefas. Se na sua escola o acesso à internet não for possível durante esta etapa, pense em introduzir o desafio e solicitar a pesquisa como tarefa para casa. Outra opção é disponibilizar o material impresso para os alunos.

Fale um pouco mais sobre como funcionam as fontes de origem estatístico-demográficas para a obtenção de informações por amostragem, indicadores seguros da população brasileira e instrumentalização da cidadania. A página do *IBGEeduca* (<<https://educa.ibge.gov.br/>>, acesso em: 13 dez. 2019) contém atividades e recursos pedagógicos para trabalhar seus dados em sala de aula e aprofundar o estudo da turma de acordo com o nível de aprendizagem apresentado no decorrer do processo.

Para um bom desenvolvimento no momento da pesquisa, sugerimos os seguintes passos durante suas orientações:

- Peça aos estudantes que reflitam e anotem o que estão buscando antes de iniciarem a tarefa. Ter uma pergunta clara em mente ajuda a direcionar a pesquisa.
- Explique o conceito de fontes primárias de informação e identifique-as como as mais seguras (por exemplo: *site* do IBGE para dados estatísticos relacionados à população brasileira). Ao escolher os locais de busca, mantém-se o foco e acelera-se o resultado.
- Oriente-os a selecionar os dados que colaboram com os temas de suas pesquisas e a relacioná-los com as informações que já possuem, para estabelecer uma relação interpretativa dos fatos.
- Peça que anotem os resultados das buscas com suas palavras. Após a etapa da interpretação, eles terão condições de transformar essas anotações em suas próprias reflexões sobre o tema.

- Esclareça que os resultados de uma pesquisa devem sempre ser divulgados. Os pesquisadores (que se utilizam de verbas públicas para desenvolver suas pesquisas, por exemplo) publicam artigos e apresentam seus resultados em conferências, devolvendo à sociedade o investimento realizado como informações e conhecimento que podem orientar escolhas. Aqui, podemos estabelecer o paralelo de sempre documentar os resultados de suas pesquisas no *diário de bordo* e apresentar oralmente suas descobertas aos demais viajantes da jornada.

Acompanhe o preenchimento do quadro, monitorando as pesquisas realizadas. Peça que fiquem atentos às datas da pesquisa, pois essa informação é muito importante. Os dados fornecidos por pesquisas muito antigas podem estar distantes do cenário atual.

Mostre como funciona o **mapa mental** e solicite aos grupos que o utilizem para discutir as informações levantadas. Nesse modelo de diagrama, os dados ficam condensados, proporcionando uma imagem orgânica de fácil assimilação das discussões sobre o assunto, embora a forma de captura seja mais livre. Se tiver acesso ao laboratório de informática, será interessante ministrar essa etapa do projeto nesse ambiente, de maneira que os alunos possam utilizar uma das diversas ferramentas gratuitas disponíveis *on-line* para a criação de mapas mentais. Com uma busca simples no navegador, encontram-se alguns *links* de páginas que oferecem esse serviço gratuitamente. Ferramentas e informações sobre mapas mentais estão disponíveis no Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Amazonas: <<https://biblioteca.ufam.edu.br/capacitacao/apoio-ao-ensino/mapa-mental>>, acesso em: 20 dez. 2019.

As respostas esperadas para a tabela são:

Pedro	Joana
Resposta esperada: um nome brasileiro comum, de acordo com pesquisa da fonte <i>Nomes no Brasil</i> .	Resposta esperada: um nome de origem italiana, de acordo com pesquisa da fonte <i>Nomes no Brasil</i> .
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre a cidade mais violenta do país, segundo o <i>Atlas da violência</i> .	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre a cidade mais violenta do país, segundo o <i>Atlas da violência</i> .
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre cores de pele mais citadas pelos brasileiros no último Censo Demográfico.	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre cores de pele mais citadas pelos brasileiros no último Censo Demográfico.
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre imigrantes disponível na fonte <i>Brasil 500 anos</i> .	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre imigrantes disponível na fonte <i>Brasil 500 anos</i> .
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre religiões disponível no <i>site</i> do IBGE.	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre religiões disponível no <i>site</i> do IBGE.
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre atividades dos jovens no estudo <i>Millenials na América Latina e no Caribe</i> .	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre atividades dos jovens no estudo <i>Millenials na América Latina e no Caribe</i> .

Pedro	Joana
Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre renda <i>per capita</i> , disponível no <i>site</i> do IBGE.	Resposta esperada: resultado da pesquisa sobre renda <i>per capita</i> , disponível no <i>site</i> do IBGE.
Resposta esperada: resultado da leitura atenta do texto complementada por pesquisa em <i>sites</i> de busca.	Resposta esperada: resultado da leitura atenta do texto complementada por pesquisa em <i>sites</i> de busca.
Resposta esperada: resultado da leitura atenta do texto complementada por pesquisa no <i>Ranking universitário</i> .	Resposta esperada: resultado da leitura atenta do texto complementada por pesquisa no <i>Ranking universitário</i> .
Resposta esperada: resultado subjetivo da conversa sobre a ferramenta <i>Ranking de valores</i> .	Resposta esperada: resultado subjetivo da conversa sobre a ferramenta <i>Ranking de valores</i> .

Após o término do desafio, reserve alguns minutos para que os estudantes exponham os mapas mentais de seus times, apresentando os principais pontos, para que todos tenham uma visão geral das informações levantadas.

Para fazer e apresentar o mapa, caso a sala disponha de um projetor, a turma pode usar um dos diversos aplicativos gratuitos disponíveis na internet e armazenar o resultado na nuvem ou gravá-lo num dispositivo portátil de armazenamento, como um *pendrive*. Na falta desses recursos ou do acesso dos estudantes a tais aplicativos, eles poderão apresentar seus mapas manuscritos em cartolinas, folhas A3 ou mesmo transcrever os dados na lousa. O importante é que todos possam ver os resultados obtidos!

Ao estimular os estudantes a pesquisar, relacionar e utilizar informações de fontes variadas, as atividades desta parte colaboram para o desenvolvimento da habilidade **EM13LP12** da BNCC: Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.

Esta parte permite desenvolver a **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Além disso, ao levar os alunos a utilizar fontes de origem estatístico-demográficas construída ao longo de anos, esta parte permite o desenvolvimento da **competência geral 1** da BNCC: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

O conjunto de habilidades e atitudes desenvolvidos nesta parte permite o trabalho da **competência geral 7** da BNCC: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

2ª PARTE

Desafio Coletivo: aquecendo os calcanhares

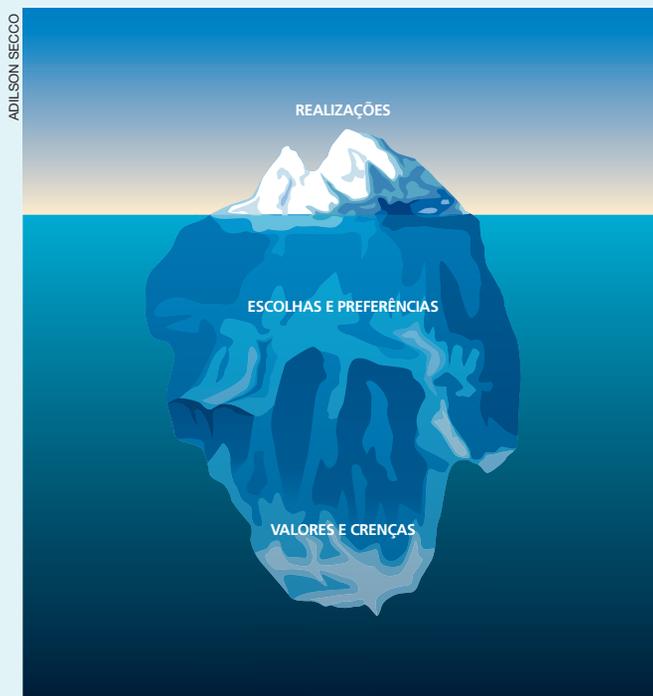
Introduza o texto do tópico "A bússola: *Ranking* de valores" presente no *Livro do Estudante* e peça que discutam com seus grupos os valores apresentados, dedicando cerca de 10 minutos para essa atividade. Aproveite para aprofundar o assunto, contextualizando a sua explicação com base nas informações a seguir.

Uma reflexão sobre valores

Segundo o *Dicionário Aurélio*, valor significa preço, estimativa, medida de riqueza, apreciação da importância de um bem, qualidade do que tem força, intensidade relativa, qualificação e apreciação que revela as nossas preferências. É sempre uma medida relativa, de maneira que o que tem valor para uma pessoa pode não ter para outra.

Estimule os estudantes a parar e pensar no que tem valor para eles. Família, saúde, honestidade, liberdade, riqueza, conforto, segurança, paz, justiça, sucesso, fama, poder e dinheiro são exemplos de diferentes valores que podem nos orientar em nossas decisões. Se saúde é um valor para uma pessoa, isso pode explicar a razão de ela

investir tempo, dinheiro e energia numa alimentação balanceada e em exercícios físicos, por exemplo. E essa também pode ser uma pista para ajudar os estudantes a refletir sobre suas prioridades ao desenvolver seu projeto de vida. Por isso, disponibilizamos um exercício muito simples, especialmente para que os estudantes reflitam sobre esse tema. A figura do *iceberg* é uma ótima analogia para essa reflexão.



As **realizações** são a parte visível do *iceberg*. Para a turma, podem ser os componentes curriculares em que obtêm as melhores notas, as atividades em que investem mais tempo ou nos passatempos favoritos, pois cada um de nós dispõe dessas informações.

Ao fazer uma análise mais profunda, identificamos **escolhas e preferências**, em que podemos observar alguns padrões de comportamento, como a atração por determinado estilo de música, o gosto por cálculos ou computadores, a preferência por cozinhar para a família, entre outros.

Um nível ainda mais profundo, como mostra a imagem apresentada, permite entender melhor as motivações subjacentes às escolhas. Conhecer **crenças e valores**, em geral herdados da família ou da comunidade em que vivemos, ajuda-nos a identificar as motivações do nosso comportamento, que podem ser resumidas assim:

- As realizações de uma pessoa resultam de suas escolhas.
- As escolhas são definidas por crenças e valores.
- Quanto mais conhecermos nossos valores e motivações, mais conscientes serão nossas escolhas e melhor será nossa relação com essas decisões ao longo da vida.

Segundo Duschitz (2013 apud ENGEL, BLACKWELL, MINIARD, 2000, p. 15), “os valores expressam as metas que motivam as pessoas e as maneiras apropriadas de atingir essas metas”. Como veremos mais adiante, para a aprendizagem de

atitudes empreendedoras para o desenvolvimento de seus projetos de vida, é essencial que os estudantes tenham metas e planejem como atingi-las.

Reconhecer os valores das pessoas não significa julgá-las. Cabe a cada um analisar as próprias crenças e decidir se deseja cultivá-las ou modificá-las. A proposta desta obra não é afirmar que uma pessoa que prioriza a saúde ou a franqueza é melhor que outra cujos princípios são a riqueza ou a notoriedade. A intenção é reconhecer como esses valores afetam o potencial de cada um e ter a consciência de que eles podem mudar com o passar do tempo.

Proponha aos alunos a seguinte reflexão: você acha que suas ações são coerentes com seus valores? Dê 5 minutos para anotarem a própria opinião nos *diários de bordo*, de imediato e sem pensar muito no assunto, pois eles terão mais tempo para analisar novamente a questão ao fazer seus desafios individuais.

Para consolidar todo esse conhecimento será necessário um pouco mais de esclarecimentos, pois temos certeza de que os grupos ainda têm muitas perguntas a fazer. É aí que entra a fase da *Passagem Secreta*. Nela, você será o Mestre e terá participação na história, fornecendo aos alunos informações-chave que eles deverão averiguar para perceber como alguns aspectos externos interferem diretamente nas decisões que tomamos em nossa vida.

Cada grupo deverá escolher uma das quatro portas descobertas e, para ultrapassá-la, terá de responder às seguintes perguntas propostas por você. Peça que tomem nota das respostas nos *diários de bordo*, para que possam seguir em frente ao transpô-las.

- **Porta 1:** De qual atividade a família de Pedro tirava seu sustento antes de ir para a cidade? O que impede a família dele de retomar essa atividade atualmente? Como as mudanças tecnológicas podem interferir nas escolhas pessoais e profissionais de Pedro?
- **Porta 2:** Como a violência na cidade de Pedro pode afetar os planos que ele tem para o futuro?
- **Porta 3:** Que tipo de atividade sustenta a família de Joana há gerações? Como as tradições defendidas pela família de Joana podem afetar os planos dela para o futuro?
- **Porta 4:** Como as diferenças nos dados demográficos e socioeconômicos de Pedro e Joana podem afetar os planos de cada um deles? Se Pedro e Joana trocassem de lugar, as histórias deles seriam diferentes? Por quê?

Responder a cada pergunta será a chave para chegar ao caminho escolhido. Portanto, destine cerca de 10 minutos para que os alunos façam mais esta tarefa. Ao passar pelas portas, eles chegarão ao *Salão Iluminado*, onde debaterão, em grupo, os desafios que Pedro e Joana têm enfrentado para concretizar seus projetos de vida. Assim, chegamos ao final da etapa de descoberta dos personagens.

Ao estimular os alunos a refletir sobre seus perfis, as atividades dessa parte favorecem o trabalho da habilidade **EM13CHS502** da BNCC: Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

Estas atividades também colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG202** da BNCC: Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

As habilidades e atitudes desenvolvidas nesta parte favorecem o trabalho da **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagem e suas Tecnologias na análise do discurso e interpretação textual.

3ª PARTE

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Esta parte começará com a recapitulação do conteúdo e dos resultados a que os grupos chegaram. O objetivo neste momento é reunir os dados demográficos, socioeconômicos e a análise de uma ferramenta de autoconhecimento para preencher um panorama da vida de Pedro e Joana, os personagens principais.

Os dois jovens personagens apresentam condições de vida completamente distintas, apesar de ambos se encontrarem na mesma fase escolar da turma: identificando e empreendendo seus projetos de vida. Nesse percurso, questionamentos são bem-vindos, pois inserem o jovem no contexto teórico, levando-os a pensar em suas próprias realidades.

Eles terão que decifrar características de sua vida e, ao longo do desenvolvimento do projeto, aprenderão a manusear importantes ferramentas, como fontes seguras para a obtenção de dados estatísticos. Mas não basta saber reconhecer a

si mesmo ou utilizar instrumentos como mapas mentais para atingir tal objetivo. Cada um também terá de compreender o contexto em que está inserido e como se comporta o mundo a sua volta.

Peça aos alunos que leiam a *Carta do Oráculo aos viajantes*, que visa orientá-los num novo caminho de autoconhecimento. Esse é o mote ideal para contextualizar aspectos que impactam planejamentos e objetivos de vida.

Essa atividade está repleta de possibilidades de interação e de oportunidades de atividades externas para os jovens. Caso considere válido, organize uma excursão conjunta da sala ou passeios individuais, pois eles constituem boas ocasiões para levar os estudantes a conhecer os aparatos culturais disponíveis na região em que eles moram. Além disso, pode-se também realizar visitas virtuais a diferentes museus e centros de cultura espalhados pelo mundo.

Apresente as opções mais próximas da escola, concentrando-se em unidades históricas e culturais, preferencialmente interativas. Exposições temáticas são tão bem-vindas quanto acervos permanentes. Lembre-se de fornecer dicas para que, em suas visitas, a turma encontre os aspectos discutidos em sala de aula, pois elas poderão ser úteis no desafio que vem a seguir.

Ao propor visitas a museus e centros de cultura, as atividades propostas colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS104** da BNCC: Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.

O conjunto de habilidades e atitudes trabalhado nessas atividades possibilita o desenvolvimento da **competência geral 3** da BNCC: Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no acesso a dados demográficos e socioeconômicos e aos contextos históricos disponíveis em aparatos públicos culturais.

Caminho pessoal

A turma já descobriu quem são Pedro e Joana, onde moram, suas influências, as aspirações que desejam seguir e os valores que priorizam. Agora é chegada a hora de ir mais fundo e refletir sobre seus próprios projetos de vida.

Este é o momento da atividade individual, cuja realização requer a retomada de alguns pontos da fundamentação teórica para contextualizar e sedimentar o conhecimento com base nas atividades efetuadas até aqui.

Incentive os alunos a fazer paralelos com a história de Pedro e Joana, bem como com a própria realidade da turma, para enriquecer a compreensão sobre esse ponto. Aqui podem ser úteis as seguintes perguntas:

- **Aspectos regionais:** Que atividades podem ser favorecidas pelas características da região em que estamos?
- **Aspectos culturais:** Que costumes familiares influenciavam a relação de Pedro e Joana com seus projetos de vida? Que costumes de sua própria família podem influenciar positiva ou negativamente seu projeto de vida?
- **Aspectos socioeconômicos:** Algum dos cenários demográficos e socioeconômicos de Pedro e Joana se parece com o seu? Se sim, qual e por quê? Você acha que seu contexto socioeconômico pode afetar seus planos? Se sim, em quais características?
- **Aspectos individuais:** Como você definiria sua personalidade? Acredita que ela ajuda ou atrapalha no projeto de vida que você está construindo?

Depois desse diálogo introdutório, solicite aos estudantes que refaçam o desafio anterior, dessa vez individualmente, explorando suas próprias características, valores e prioridades e criando seus diagramas com base nas instruções do Oráculo. Em seguida, individualmente, eles devem montar um mapa mental de seus próprios projetos de vida.

Destine cerca de 30 minutos para que cada um faça a atividade focando em suas descobertas pessoais. Em seguida, promova uma breve discussão com os estudantes, verificando se eles conheceram mais sobre si mesmos.

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS106** da BNCC: Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na consideração de diferentes pontos de vista e construção de argumentos.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Os estudantes podem estar colhendo os frutos do percurso e sedimentando o conhecimento da atividade individual. Agora conhecem mais sobre si mesmos e poderão dar continuidade ao desafio de entender “como faço minhas escolhas” (que será abordado no Projeto 2).

No entanto, para conservar na mente os resultados obtidos até o final da jornada, é importante criar vínculos com eles. Por isso, convide os alunos a fazer essa avaliação ao concluir qualquer projeto, como parte integrante do aprendizado, respondendo às perguntas propostas na *Sala dos Espelhos* e anotando as respostas em seus *diários de bordo*.

Bom trabalho e até a próxima!

Quadro-síntese

Projeto: 2	Título: Como faço minhas escolhas?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Aprender a fazer escolhas com base em metodologias de perfis de aprendizagem.	
Justificativa	Ao identificar os diferentes tipos de perfis de aprendizagem, os estudantes terão melhores condições de fazer escolhas e tomar decisões para alcançar os objetivos definidos em seus projetos de vida.	
Ferramentas	Questionário de estilo de aprendizagem e teste de personalidade.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 4, 6 e 7 Competências específicas: LGG-2 e 3; CHS-1; LP-3. Habilidades: EM13LGG203, EM13CHS102, EM13LP33 e EM13LGG302.	
Bibliografia	As referências a seguir relacionadas com perfis de aprendizagem foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento desse projeto. FLEMING, N. D. <i>Teaching and learning styles: VARK strategies</i> . Christchurch, Nova Zelândia: N. D. Fleming, 2001. LEFRANÇOIS, G. <i>Teorias da aprendizagem: o que o professor disse</i> . Tradução: Solange Aparecida Visconte. São Paulo: Cengage do Brasil, 2016. SCHMITT, C. da S.; DOMINGUES, M. J. de S. <i>Estilos de aprendizagem: um estudo comparativo</i> . Avaliação, Campinas, v. 21, n. 2, p. 361-385, jul. 2016. Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/aval/v21n2/1982-5765-aval-21-02-00361.pdf >. Acesso em: 14 nov. 2019.	
Produto final coletivo	Realização de uma tarefa que os ajuda a conhecer características próprias e compreender diferentes perfis de pessoas.	
Produto final individual	Aprofundar o autoconhecimento em aspectos que envolvem a aprendizagem e a tomada de decisões.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Neste capítulo, a turma conhecerá os diferentes tipos de aprendizagem e ainda terá a oportunidade de fazer testes para identificar como suas características e valores influem no processo de decisão.

Para começar, introduza a mensagem de abertura do Oráculo e organize a divisão dos times. O *Livro do Estudante* sugere um método para fazer essa divisão, mas você pode optar por outro de sua preferência, lembrando apenas de adequar a complexidade do mecanismo escolhido com o tempo disponível em sua grade escolar, de modo a não prejudicar a realização dos desafios.

Com os grupos definidos, leia o tópico “Desafio do Oráculo”, enfatizando as três possibilidades de missões que os estudantes devem escolher em conjunto para realizar. Para dar a eles melhores condições de argumentar uns com os outros quanto a suas decisões finais, apresente a ferramenta do termômetro disponibilizada pelo Oráculo. Reserve um tempo para que os estudantes possam expor suas ideias por

meio de argumentos e lidar com a opinião dos colegas. Assim, eles poderão ampliar sua capacidade discursiva e reflexiva.

Os **perfis de aprendizagem** podem ser: visual, auditivo, leitor e escritor e cinestésico. Essa classificação de perfis de aprendizagem foi desenvolvida pelos psicólogos Fernald e Keller e Orton-Gillingham. Ela pressupõe que a aprendizagem ocorra por meio dos sentidos e que a maioria dos estudantes possui um estilo preponderante ou predileto para aprender os diversos conteúdos. Tenha em mente que o perfil de aprendizagem pode ser definido como a maneira que cada pessoa percebe e processa as informações. Além disso, a classificação elaborada por esses psicólogos é apenas uma das possíveis formas de estudar as especificidades dos estudantes. Com base nesses conceitos, peça a cada estudante que identifique seu perfil utilizando os exemplos fornecidos no *Livro do Estudante*. Caso tenha acesso à internet, abra a página indicada do site “Vark” e aplique o teste *on-line* aos que tiverem dúvidas.

Esse tipo de entrevista em questionário baseia-se na utilização de listas de verificação para uma observação de profundidade pessoal, definindo o estilo de aprendizagem de quem o realiza. Foi criado com o intuito de proporcionar maior interação entre o professor e a classe, além de aguçar o desenvolvimento

peçoal dos envolvidos. Porém, é importante lembrar os alunos de que os resultados desse teste, embora ajudem no processo de autoconhecimento, não são definitivos: os alunos podem alterar seu perfil ou ter um perfil misto, por exemplo.

É imprescindível que todos cheguem a uma resposta e, com base na média de perfis iguais dentro dos times, escolham a missão que mais se encaixa na preferência da maioria, para apresentarem na próxima parte.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

A vida é a soma de todas as suas escolhas.

ALBERT CAMUS nasceu na Argélia em 1913 e morreu na França em 1960, num acidente automobilístico. Escritor, dramaturgo, ensaísta, jornalista e filósofo, é conhecido sobretudo por suas ideias humanistas. Entre seus livros, destacam-se *O estrangeiro* e *A peste*. Recebeu o prêmio Nobel de Literatura de 1957.

Você não é produto das circunstâncias, você é produto de suas decisões.

VIKTOR FRANKL (1905-1997) foi um neuropsiquiatra austríaco, interessado também em psicologia e em filosofia. Criou a logoterapia, um método terapêutico em que os pacientes são estimulados a buscar o sentido da vida.

2ª PARTE

Desafio Coletivo: aquecendo os calcanhares

Esta parte será dedicada à realização das missões e você deverá conduzir os estudantes em suas vivências. A proposta de organização apresentada a seguir pode facilitar o encaminhamento da atividade e proporcionar um bom aproveitamento.

Prepare a sala dividindo-a em três áreas, uma para cada missão, para não desperdiçar tempo nos intervalos de troca dos times. Se tiver disponibilidade de equipamentos, utilize uma sala de informática, reservando um computador para a exibição do trecho do filme, outro para o campeonato do jogo e um terceiro para exibir os *slides* das apresentações, bem como uma área com cadeiras dispostas em círculo para as entrevistas. Caso não seja possível realizar uma das atividades (como na falta de uma cópia do filme), pode-se focar em apenas uma ou duas delas.

No esquema a seguir indicamos as etapas de cada missão, a serem executadas por você ou pelos estudantes. Ele será útil para tornar a atividade mais ágil.

Missão 1

- 1) *Transmitir* um trecho de 10 minutos do filme *Maze runner: correr ou morrer*, a sua escolha, desde que contenha cenas

em que o protagonista Thomas seja retratado tomando decisões; (você)

- 2) *Assistir* ao trecho exibido e *registrar* cada decisão tomada pelo protagonista Thomas; (estudantes)
- 3) *Escolher* uma decisão anotada e propor um desfecho diferente, criando um novo rumo para a história; (estudantes)
- 4) *Preparar* uma apresentação com imagens das cenas que retratam a decisão escolhida e descrever o novo rumo com suas possíveis consequências, sejam elas boas ou ruins; (estudantes)
- 5) *Apresentar* em até 5 minutos o resultado para toda a turma. (estudantes)

Missão 2

- 1) *Apresentar* o jogo escolhido e suas regras; (você)
- 2) *Jogar* o passatempo por 10 minutos, substituindo os jogadores a cada fase completada ou até esgotar o tempo ou as vidas disponíveis; (estudantes)
- 3) *Pesquisar* outras dez situações que dependem de preparo para tomar decisões rápidas; (estudantes)
- 4) *Preparar* uma apresentação sobre o que vivenciaram na experiência do jogo e na pesquisa realizada; (estudantes)
- 5) *Apresentar* em até 5 minutos o resultado para toda a turma. (estudantes)

Missão 3

- 1) *Escolher* três pessoas da escola para entrevistar, podendo ser funcionários administrativos, professores ou colegas; (estudantes)
- 2) *Criar* um roteiro de perguntas, com as informações-chave da missão e os dados principais de identificação dos entrevistados; (estudantes)
- 3) *Entrevistar* as pessoas escolhidas em no máximo 10 minutos; (estudantes)
- 4) *Preparar* uma apresentação contendo pelo menos cinco "regras de ouro" propostas pelos entrevistados; (estudantes)
- 5) *Apresentar* em até 5 minutos o resultado para toda a turma. (estudantes)

Caso sua turma seja numerosa e muitos grupos tenham de falar, tornando o período insuficiente, sorteie um representante para cada missão ou dedique o tempo que considerar adequado para as apresentações, de acordo com a grade horária de sua escola.

Ao final, faça um fechamento com alguns comentários de conclusão, preparando os estudantes para a contextualização a ser apresentada no próximo encontro.

Ao levar os estudantes a utilizar diferentes práticas de linguagem, estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG203** da BNCC: Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais). Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias na compreensão dos mecanismos de aprendizagem.

Ao estimular os alunos a utilizar diferentes tipos de linguagem, as atividades propostas permitem o desenvolvimento da **competência geral 4** da BNCC: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Além disso, as atividades possibilitam desenvolver a **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

3ª PARTE

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Inicie a parte com as apresentações dos resultados das missões escolhidas no desafio coletivo e dedique cerca de 10 minutos para que todos falem sobre os desfechos a que chegaram. Em seguida, introduza a *Carta do Oráculo aos viajantes* para fornecer o embasamento teórico da atividade realizada, traçando um paralelo entre os valores aprendidos no projeto anterior e alguns elementos que podem desviá-los ou reafirmá-los, como a impulsividade, o planejamento e a opinião alheia.

Nossas escolhas sempre foram objeto de estudo, assim como de diversão. Há anos diversas emissoras televisivas e empresas que oferecem serviços cinematográficos investem em formatos de programas que promovem jogos com a plateia ou tramas que permeiam uma enxurrada de interferências para se atingir o produto final, prendendo a atenção do telespectador, que se sente instigado a descobrir a consequência da história apresentada, quando não é ele o próprio agente que escolhe o final da obra.

Entre as produções desse tipo, destacamos os seguintes exemplos: a animação *Gato de botas: preso num conto épico*, de uma empresa de entretenimento via *streaming*, cujo personagem principal é sugado por um livro mágico e tem de passar por aventuras para sair, contando com a ajuda do público

que escolhe suas ações; *Você radical*, uma espécie de compilação documental do programa exibido no canal Discovery e estrelado pelo aventureiro inglês especialista em sobrevivência Bear Grylls (1974), que enfrenta os desafios escolhidos pelo espectador; ou ainda o conhecido programa brasileiro *Você decide*, exibido pela Rede Globo durante a década de 1990, que contava com a interação das pessoas via telefone para decidir o final de cada episódio.

Em todas as obras citadas, assim como em muitas outras, o ato de escolher constitui o fio condutor da interação e resolução do processo de criação. Parece fácil decidir algo que deve ser cumprido por outros, mas esse exercício é muito útil para o desenvolvimento de responsabilidades e a percepção das consequências, uma vez que podemos extrair uma lição e aprender com os resultados alheios.

Recomende que os alunos pesquisem essas indicações, assim como encontrem outras e compartilhem seus achados com os colegas. Além do entretenimento, essa é uma boa forma de descobrirem os valores dos personagens, analisarem se eles são mais impulsivos ou planejados e como reagem às opiniões alheias, no caso, as do público que está interagindo.

Finalize a contextualização certo de que todos já identificaram seus perfis de aprendizagem e estão aptos a percorrer seus caminhos individuais.

Desafio individual: construindo o caminho

É chegada a hora de os estudantes aplicarem individualmente o que aprenderam até aqui, para desenvolver seus projetos de vida. Recapitule as principais questões, apontadas na carta do Oráculo, e introduza o tópico *Caminho pessoal* à turma. Nele serão realizadas duas atividades. Apresente a primeira e faça uma pausa para os alunos responderem. Repita o mesmo procedimento com a segunda.

Leia o texto introdutório da primeira atividade e peça à turma que siga as instruções do *Livro do Estudante*, copiando em seus *diários de bordo* o quadro apresentado para anotarem suas respostas. Antes de iniciarem, incentive-os com as seguintes observações:

Em relação às escolhas que deixaram você feliz no último ano, aponte algo que:

- dependia somente de você;
- tinha outra alternativa;
- era simples, como apenas um momento;
- você queria muito antes que acontecesse;
- deixa você muito orgulhoso por ter vivido/conquistado.

Em relação ao que você ganhou com essas decisões, deve ser algo que:

- aprendeu;
- compartilhou;
- não vai esquecer;
- gosta de contar;
- fez bem a você ou a alguém.

Em relação ao que você teve de abrir mão, deve ser algo que:

- tinha valor sentimental ou material;
- era importante;
- lhe fará falta;
- de que você gostava;
- não será substituído em breve.

Em relação aos valores com os quais suas escolhas combinam:

- sejam sinceros;
- comparem com os valores do Projeto 1;
- reflitam sobre possíveis divergências;
- refaçam este teste anualmente para comparar os resultados.

Dê aos alunos cerca de 15 minutos para que cumpram o solicitado. As situações simuladas para os debates apresentam uma série de contextos que tratam temas diversos, como meio ambiente, preconceito, cuidados com a saúde etc. O formato de debate foi selecionado para dar mais liberdade de escolha aos alunos. Mesmo que existam objeções e escolhas diferentes, não deve ocorrer um julgamento moralista dessas escolhas. O objetivo é que os alunos pratiquem o processo de tomada de decisões, avaliando prós e contras de cada possível escolha. É importante destacar que eles sempre podem procurar mais informações sobre as situações apresentadas antes de decidir algo. Durante o debate, verifique se eles dão importância aos argumentos dos colegas e indique que o fato de considerar ou não argumentos de outras pessoas é uma característica importante do processo de tomada de decisão.

Uma forma de organizar esse trabalho é dividir a turma em grupos, deixando-os com material para anotações e tempo definido para o debate (por exemplo, 10 minutos para cada situação). Peça a eles que apontem vantagens, desvantagens, alternativas e consequências para cada uma das decisões, deixando claro que esse processo não se resume a escolher a decisão “certa” e preterir a “errada”: existem diversas decisões com efeitos variados em cada situação.

Ao finalizar o debate, promova um diálogo com os alunos sobre *bullying*. Pode ser definido como *bullying* “todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo, que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la(s) ou agredi-la(s), causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas”, conforme definido pela Lei nº 13.185/2015, que instituiu o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*).

Fale com os alunos sobre a importância do respeito às diferenças e diversidades. Para evitar o *bullying*, procure conversar com os estudantes, escutando atentamente suas reclamações ou sugestões; estimule-os a informar os casos de intimidação; reconheça as atitudes que eles tomarem para combater o problema; sugira regras de disciplina que sejam coerentes com o regimento escolar e interfira sempre que necessário, destacando as consequências negativas desses atos.

Acesse o texto “*Bullying* no contexto escolar: possibilidades de intervenção, disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_ped_unespar-campomourao_luciaslobodgian.pdf>, acesso em: 9 jan. 2019.

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS102** da BNCC: Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na formação de opinião crítica.

Estas atividades colaboram também com o desenvolvimento da habilidade **EM13LP33** da BNCC: Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias na autonomia do indivíduo e na convivência ética.

O conjunto de habilidades e atitudes desenvolvidos nesta parte permite o trabalho da **competência geral 7** da BNCC: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Neste projeto foram trabalhados caminhos possíveis com base no autoconhecimento e na construção identitária de valores para com os jovens. Foram apresentados mecanismos que eles poderão utilizar para seguir seus estudos e continuar a aprender, independentemente do processo educacional, tornando-se protagonistas de seu futuro.

Os estudantes deram mais um passo para identificar seus interesses e vivenciar as experiências que os ajudarão a alcançá-los, a partir da relação que têm consigo mesmos e com o outro. Mostrou-se que as escolhas não serão as melhores em todos os momentos, mas que sempre se pode aprender com elas e melhorar cada vez mais a partir do convívio social e do respeito ao próximo.

Isso será refletido nas respostas que os alunos darão às perguntas apresentadas no tópico *Sala dos Espelhos*, que poderá ser preenchido em sala ou em casa, dependendo do tempo disponível. Lembre-os também de sempre consultar a *lanterna* antes de finalizar o projeto, pois se trata de uma extensão divertida do assunto.

Bom trabalho e até a próxima!

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG302** da BNCC: Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e circulação.

Quadro-síntese

Projeto: 3	Título: Que sonhos e desafios me movem?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Identificar pontos acerca da sustentabilidade, como esses fatores interferem em nossas vidas e o que podemos desenvolver para melhorar a situação econômica, social e ambiental para uma melhor qualidade de vida. Refletir sobre as condições necessárias para alcançar objetivos.	
Justificativa	Adquirindo conhecimento sobre meios de vida sustentável, os jovens terão condições de planejar e desenvolver projetos que visem um maior bem-estar coletivo nos âmbitos social, cultural, econômico e ambiental.	
Ferramentas	<i>Pecha Kucha, Storytelling, TED Talks.</i>	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 5 e 10 Competências específicas: CHS-6; CNT-2 e 3. Habilidades: EM13CHS606, EM13CNT206, EM13CNT207 e EM13CNT309.	
Bibliografia	As referências a seguir foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento desse projeto. <i>MODELO dos 4 temperamentos.</i> Disponível em: < http://inspiira.org/teoria/modelo-dos-4-temperamentos/ >. Acesso em: 15 nov. 2019. ROSENBERG, M. B. <i>Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais.</i> Tradução: Mario Vilela. São Paulo: Ágora, 2019. SALLES, R. <i>Desvendando o comportamento humano.</i> Disponível em: < https://www.institutoruthsalles.com.br/8-tabela-dos-temperamentos/ >. Acesso em: 15 nov. 2019.	
Produto final coletivo	Reunir dados e fatos sobre um desafio da atualidade e apresentá-los de maneira criativa, com ênfase nas oportunidades para empreender soluções para superá-lo.	
Produto final individual	Reunir dados e fatos sobre um desafio que mobilize os valores pessoais dos estudantes de forma criativa, com ênfase nas oportunidades para empreender soluções em superá-lo. Buscar respostas.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Este Projeto mostrará aos estudantes alguns caminhos para compreenderem o mundo que os cerca, identificar suas características, aprender a decifrar suas necessidades e perceber como elas nos influenciam no decorrer da vida – muito mais do que podemos imaginar. Essa narrativa começou numa jornada que nos levou ao *Labirinto das Escolhas* e, para sair desse labirinto, eles terão de passar pelo Minotauro.

Proveniente da Grécia Antiga, o mito do Minotauro evoca princípios de ambição pelo poder, desobediência no

cumprimento de regras, punição por violação de acordos, sacrifícios sobre-humanos para manter o *status quo* e espera de uma figura heroica para resolver os problemas criados pela comunidade. Todos esses elementos também estão presentes em sociedades modernas.

Quase invencível, o Minotauro lembra os desafios que temos de enfrentar para construir uma sociedade sustentável. Esse mito também ajudará a introduzir alguns conceitos sobre responsabilidades com esse equilíbrio, levando em conta tais desafios na elaboração dos projetos de vida desenvolvidos pelos estudantes.

Essas características permitem trabalhar com o Minotauro como uma metáfora que levará os estudantes a encontrar novas formas de se reunir em grupos e de trabalhar com colegas

diferentes no interior da temática proposta. A ideia é permitir que os grupos atuem com mais liberdade para descobrir como atender ao pedido do Oráculo.

Para uniformizar a compreensão, descrevemos a seguir o mito do Minotauro.

O Minotauro – ou touro de Minos – é uma figura mitológica com corpo humano e cabeça e cauda de touro, criada na ilha de Creta, na Grécia Antiga. Segundo o mito, ansiando por poder, Minos pediu a Poseidon, o deus dos mares, que o tornasse rei da ilha. Em troca, sacrificaria ao deus um touro branco proveniente do mar.

No entanto, encantado com a beleza do animal, Minos não teve coragem de matá-lo e, tentando enganar Poseidon, sacrificou outro touro em seu lugar. Ao descobrir a mentira, no entanto, o soberano dos mares o puniu, condenando sua esposa, Pasífae, a se apaixonar pelo touro branco e a ter um filho com ele, gerando assim o Minotauro.

Temendo a fúria do ser que acabara de ser criado, Minos pediu a Dédalos que criasse um labirinto intransponível para aprisioná-lo. O então rei de Creta ordenou que, uma vez por ano, humanos fossem enviados ao labirinto como sacrifício para alimentar o Minotauro, e assim foi feito por três anos. Então, o herói grego Teseu decidiu enfrentar a fera para acabar com o sofrimento e a injustiça impostos por Minos. Com a ajuda de Ariadne, filha do rei, que o presenteou com uma espada mágica e um novelo de lã para marcar o caminho de volta, Teseu conseguiu matar o Minotauro e sair do labirinto, trazendo consigo os sobreviventes que restavam lá dentro.

Esse mito foi difundido por muitos anos na cultura grega como forma de ensinar às gerações futuras o respeito pelos deuses.

Agora que os grupos já sabem o suficiente sobre o próximo desafio, estão prontos para continuar a jornada. Munidos de informação, já são capazes de enfrentar o Minotauro.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Aquele que conhece o inimigo e a si mesmo lutará com batalhas sem perigo de derrota.

SUN-TZU (544 a.C.-496 a.C.) foi um estrategista e filósofo chinês. Acredita-se que tenha escrito, ao todo ou em partes, o livro *A arte da guerra*.

No meio da dificuldade, reside a oportunidade.

ALBERT EINSTEIN (1879-1955) foi um matemático e físico alemão que desenvolveu a teoria da relatividade. Recebeu o prêmio Nobel de Física em 1921 por sua explicação do efeito fotoelétrico. Por sua paixão pela pesquisa, é considerado o físico mais influente do século XX.

2ª PARTE

Desafio Coletivo: aquecendo os calcanhares

Sustentabilidade: esse foi o tema escolhido pelo Oráculo para introduzir os estudantes no mundo ao seu redor. Para isso, será utilizado material da Organização das Nações Unidas (ONU), instituição intergovernamental que visa promover a cooperação internacional.

1. Conhecer

Numa conferência realizada em setembro de 2015, 150 líderes mundiais reuniram-se na sede da ONU em Nova York e produziram um documento chamado *Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. Nele figuram os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, também conhecidos como ODS, a serem implementados por todos os países do mundo até o ano de 2030.

A tarefa da turma é encontrar esse documento, escolher 1 dos 17 objetivos, pesquisar sobre ele e compartilhar o resultado encontrado com os colegas. A seguir, descrevemos detalhadamente cada um desses objetivos.



ERICSON GUILHERME LUCIANO

Fonte: Organização das Nações Unidas. Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

- 1) **Erradicação da pobreza:** acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.
- 2) **Fome zero e agricultura sustentável:** acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e a melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.
- 3) **Saúde e bem-estar:** assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.
- 4) **Educação de qualidade:** assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.
- 5) **Igualdade de gênero:** alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.
- 6) **Água potável e saneamento:** assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos.
- 7) **Energia limpa e acessível:** assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos.
- 8) **Trabalho decente e crescimento econômico:** promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos.
- 9) **Indústria, motivação e infraestrutura:** construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.
- 10) **Redução das desigualdades:** reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.
- 11) **Cidades e comunidades sustentáveis:** tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.
- 12) **Consumo e produção responsáveis:** assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis.
- 13) **Ação contra a mudança global do clima:** tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos.
- 14) **Vida na água:** promover a conservação e o uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.
- 15) **Vida terrestre:** proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e a perda de biodiversidade.
- 16) **Paz, justiça e instituições eficazes:** promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.
- 17) **Parcerias e meios de implementação:** fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

Texto elaborado com base em: *Transformando nosso mundo:* a Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Um trecho do documento assinado nessa conferência foi fornecido aos estudantes como pista. Desse modo, eles poderão se certificar de ter encontrado uma fonte segura de divulgação na internet, assim como foi explicado no Projeto 1 sobre a verificação e a propagação de informações verídicas. As questões propostas no *Livro do Estudante* servem como roteiro de pesquisa e também como sistematização das informações obtidas a respeito dos ODS.

2. Decidir

Os estudantes terão de escolher um dos 17 ODS descobertos para desenvolver suas pesquisas e apresentar ao restante da turma o que a sociedade tem feito para alcançá-lo. Para contornar as possíveis divergências no momento da escolha, eles terão de exercitar suas habilidades de negociação.

Ter empatia, colocar-se no lugar do outro, ouvir todos os lados, refletir sobre os argumentos apresentados e fazer perguntas pertinentes para o desenvolvimento de uma conversa proveitosa e pacífica são itens importantes na prática da negociação, mas não são suficientes. Saber a hora de ceder para o bem comum é tão significativo quanto defender as próprias ideias.

O próprio conceito de desenvolvimento sustentável envolve muita negociação, uma vez que propõe ações que pressupõem a mudança de hábitos já consolidados em nossa vida, levando-nos a repensar também formas de produção e de consumo. O ato de “negociar” é, portanto, o núcleo deste Projeto. Para aprimorar o tema, recomendamos a consulta à bibliografia indicada no quadro-síntese deste *Manual para o Professor*.

Depois desse exercício de escolha, os estudantes iniciarão suas pesquisas sobre o ODS escolhido. Para facilitar a busca, oriente-os com os seguintes questionamentos:

- Vocês acreditam que o objetivo escolhido está bem encaminhado no Brasil e no mundo? O que sabem a respeito dele?
- Pensem em três ações que consideram adequadas para atingir o objetivo escolhido. Como imaginam ser possível aprimorar essas ações?
- Pesquisem uma notícia ruim veiculada na mídia recentemente sobre o objetivo escolhido. Como imaginam ser possível melhorar a situação?

Essa breve discussão permitirá que os estudantes levantem algumas palavras-chave para iniciar suas pesquisas na internet ou na biblioteca da escola.

3. Compartilhar

Um dos métodos de apresentação propostos pelo Oráculo é o *Pecha Kucha* (lê-se “petchá kutchá”) 20x20, ou simplesmente “bate-papo”, em japonês. Trata-se de uma forma de apresentação leve, moderna, de fácil entendimento, com a qual pessoas de todas as idades podem expor qualquer assunto.

Criada pela arquiteta italiana Astrid Klein (1951) e pelo arquiteto inglês Mark Dythan (1964) depois de abrirem seu escritório no Japão em meados da década de 1990, a metodologia visa otimizar o tempo de fala durante uma apresentação. Mostram-se 20 imagens, cada qual em 20 segundos, utilizando apenas esse tempo para discorrer sobre o conteúdo que elas representam.

Esse é um bom método para o grupo aprender a sintetizar suas ideias, a escolher imagens que as retratem e a ser objetivos e assertivos com as palavras. Desse modo, utilizando no máximo 6 minutos e 40 segundos, cada um dos times pode apresentar os resultados obtidos neste desafio.

Outro método indicado aos estudantes, o *storytelling* é a técnica de contar uma história com começo, meio e fim utilizando os elementos específicos: mensagem, ambiente, personagem e conflito. Para isso, é preciso identificar o conteúdo que se deseja transmitir (mensagem), desenvolver uma narrativa em torno dele (ambiente), criar um protagonista para percorrer seu caminho (personagem) e apresentar as adversidades da trajetória desse intérprete (conflito).

Entre os diversos modelos de *storytelling* desenvolvidos por seus usuários, indicamos como exemplo para a faixa etária a animação do estúdio Pixar. Ele conta com três atos que percorrem a apresentação (1), passam pela jornada (2) e chegam à mudança (3). Um bom exemplo é o filme *Procurando Nemo* (2003, direção de Andrew Stanton): “Era uma vez um peixe (1) que sai em busca de seu filho perdido e passa por muitas adversidades (2), mas no final ganha novos amigos, conhece lugares legais e o reencontra num momento de muita emoção (3)”.

Ao optar por esse método, a turma pode trabalhar o desenvolvimento textual, a criação de tópicos, a delimitação de pontos essenciais da história e ainda apresentar imagens mescladas ao conteúdo para ilustrar os pontos principais que deseja contar para os colegas.

Por fim, o último método indicado pelo Oráculo é o utilizado no *TED Talks*, conhecido formato de apresentações orais rápidas e efetivas. A sigla veio da ideia de falar sobre Tecnologia, Entretenimento e *Design*, pensada por seu fundador, Richard Wurman (1935), em 1984. Algumas das premissas de apresentação do TED são:

- ser você mesmo;
- construir uma linha do tempo;
- criar uma conexão;
- saber explicar bem;
- concluir com uma revelação;
- usar efeitos visuais com cautela.

Texto elaborado com base em: ANDERSON, C. *TED talks: o guia oficial do TED para falar em público*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

Seguindo o lema “ideias que merecem ser disseminadas” e a regra de utilizar apenas 18 minutos, os estudantes podem exercitar sua desenvoltura e carisma com o público, sua capacidade de empreender uma conexão com o ouvinte, sabendo ler a reação das pessoas que os assistem, além de treinar a habilidade de produzir uma síntese da história a ser contada de maneira precisa e com as palavras certas.

As pesquisas podem ser realizadas tanto em sala como em casa, se a escola não tem acesso à internet. Neste último caso, comece a próxima parte com as apresentações, para recapitular o conteúdo e divulgar os resultados para todos, aproveitando para introduzir a contextualização teórica para a turma. Para otimizar seu tempo, ao final de cada explanação e enquanto o próximo grupo se prepara, exponha os conceitos como comentários.

Ao abordar o conceito de sustentabilidade ambiental, sua importância e aplicações, as atividades sugeridas possibilitam o trabalho da habilidade **EM13CNT206** da BNCC: Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

Além disso, ao levar os alunos a pesquisar e a analisar dados variados, estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS606** da BNCC: Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

Ao estimular os estudantes a obter e a divulgar informações utilizando tecnologia digitais, esta parte possibilita o trabalho da **competência geral 5** da BNCC: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes desenvolvidos nesta parte favorecem o trabalho da **competência geral 10** da BNCC: Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas nos mecanismos de construção social.

As atividades desta parte permitem a abordagem do tema contemporâneo transversal **educação ambiental**.

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Os ODS propostos pela ONU constituem excelentes meios de despertar nos jovens o entendimento de que os cuidados com o meio ambiente e o desenvolvimento sustentável da sociedade exigem ações que já não podem ser adiadas. No entanto, não basta apenas conhecer a teoria do que devemos fazer.

Ao pesquisar quais ações já estão sendo implementadas para concretizar tais objetivos no mundo, os viajantes perceberão “o tamanho do Minotauro” que têm pela frente. E, para enfrentá-lo, terão de se munir de informações seguras, ferramentas adequadas, projetos concretos e muita atitude ao longo de suas jornadas.

Saber identificar as oportunidades de desenvolvimento pessoal aliado à melhoria e ao bem-estar social deve ser uma característica a ser fortalecida nos estudantes.

Com os exemplos citados pelo Oráculo no *Livro do Estudante*, eles entenderão que enfrentar adversidades com inteligência e criatividade pode nos levar a atitudes motivadoras e trazer benefícios à sociedade como um todo. No entanto, compreender o que está por trás dessa prática é essencial para desenvolver estratégias para contornar as dificuldades às quais nos referimos.

Decifrar as necessidades contemporâneas da sociedade significa compreender o contexto em que estamos inseridos. Para chegar a tal entendimento, é primordial que a turma reflita, uma vez que a clareza nos objetivos é importante para enxergar oportunidades.

Alguns exemplos analisados neste Projeto nos mostraram de diversas formas que as crises nos proporcionam grandes chances de empreender e gerar algo novo no mundo. Outros mostram a importância do acaso, e também é destacada a importância do planejamento para aproveitar oportunidades. Existem diversas possibilidades de atuação para uma mente criativa.

Ao abordar os cuidados com o meio ambiente e com o desenvolvimento sustentável da sociedade, estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT206** da formação geral básica na área de conhecimento Ciências da Natureza e suas Tecnologias da BNCC: Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

Desafio individual: construindo o caminho

Agora que os estudantes já analisaram de onde vêm e como fazem suas escolhas (conceitos dos Projetos 1 e 2), é chegada a hora de refletirem sobre a confluência desses objetivos em seus próprios projetos de vida. Ao responder às perguntas indicadas nesta etapa do desafio no *Livro do Estudante*, cada um poderá descobrir o ponto de convergência de suas características pessoais com o meio e a realidade em que vive.

A atividade individual destina-se a consolidar o conhecimento adquirido até aqui. Caso os alunos tenham dificuldade em descobrir a correlação entre as atividades realizadas e sua própria personalidade ou seu contexto mais próximo, retome os aspectos do trecho do texto da conferência fornecido pelo Oráculo, fazendo perguntas como estas:

- **Pessoas:** você conhece alguém em situação abaixo da linha de pobreza, ou seja, que tem um nível de renda abaixo do considerado anualmente nesse limite e que enfrenta problemas como a fome? Já viu pessoalmente ou na mídia (programas e comerciais da TV ou redes sociais) pessoas que vivem em locais onde há escassez de alimentos? Por outro lado, já presenciou situações de desperdício de comida?
- **Planeta:** você sabe quais são os efeitos da mudança climática em nossas vidas? Na sua região, as pessoas utilizam meios de transporte poluentes? Você consome em sua casa algum produto confeccionado de forma a reduzir os impactos no meio ambiente? Se sim, qual(is)?
- **Paz:** você sabe se existe e quais são as principais causas de violência no bairro onde mora? Como a sua comunidade atua ao presenciar atos de discriminação, preconceito ou violência cometidos contra pessoas vulneráveis?
- **Parceria:** você conhece problemas existentes na sua comunidade que poderiam ser solucionados pela união de alguns envolvidos (empresas, igrejas, famílias etc.)? Quais são eles? O que cada um poderia oferecer?

Ao final desse diálogo introdutório, destine um tempo para que refaçam o caminho do desafio individualmente e montem sua própria apresentação utilizando o método *Pecha Kucha*. As apresentações individuais podem ser realizadas em formato de evento, com a participação de outras séries e professores. Se possível, leve os estudantes ao anfiteatro, pátio, quadra esportiva ou outro ambiente amplo capaz de abrigar a todos, mesmo que sentados no chão. Essa é uma boa forma de movimentar os estudos e gerar o compartilhamento do conhecimento.

Na seção *Pausa para pensar*, são abordados aspectos sobre saúde, tendo como enfoque a saúde individual. Reserve um tempo para que os estudantes reflitam sobre os cuidados que eles têm com a própria saúde e peça a eles que verifiquem se esses comportamentos são coerentes com os seus planos. Certifique-se de que eles conheçam

os componentes físico, mental e social da saúde, com base nas perguntas do início da seção. Utilize o gráfico e o texto sobre depressão e tristeza para mostrar vulnerabilidades às quais eles estão expostos e procure mostrar que é muito importante se informar e conhecer sobre os aspectos de saúde para remediar problemas da maneira mais adequada e ter uma vida saudável. A atividade pode ser estendida ao estabelecer relações entre a depressão e a violência autoprovocada (automutilação e suicídio). Para isso, convide um profissional especializado nesse tema e propicie um diálogo acolhedor, no qual as medidas de prevenção sejam mencionadas. *O Guia intersetorial de prevenção do comportamento suicida em crianças e adolescentes*, do Ministério da Saúde, pode auxiliar na escolha dos temas a serem tratados. Esse guia está disponível em: <<https://saude.rs.gov.br/upload/arquivos/carga20190837/26173730-guia-intersectorial-de-prevencao-do-comportamento-suicida-em-criancas-e-adolescentes-2019.pdf>>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT309** da formação geral básica na área de conhecimento Ciências da Natureza e suas Tecnologias da BNCC: Analisar questões socioambientais, políticas e econômicas relativas à dependência do mundo atual em relação aos recursos não renováveis e discutir a necessidade de introdução de alternativas e novas tecnologias energéticas e de materiais, comparando diferentes tipos de motores e processos de produção de novos materiais.

Pode-se atuar transversalmente com os professores dessa área para aprofundar a abordagem ao falar sobre combustíveis fósseis, sua obtenção, aplicações e impactos ambientais. O uso de energias alternativas (vantagens e desvantagens) também pode ser apresentado. Por meio dessas informações, o estudante terá mais conhecimentos para propor ações sustentáveis, além de analisar impactos ambientais associados ao uso de combustíveis fósseis.

Além disso, ao abordar os cuidados com o corpo e outros aspectos relacionados à saúde, algumas das atividades sugeridas possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT207** da BNCC: Identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando os aspectos físico, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.

Pode-se atuar transversalmente com os professores dessa área ao analisar a importância de fatores como a alimentação equilibrada e as atividades físicas para a saúde física e mental.

Essas atividades permitem a abordagem do tema contemporâneo transversal **saúde**.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Nesse momento, pode-se pedir aos estudantes que reflitam individualmente a fim de terem uma perspectiva e uma visão mais amplas do que fizeram nesse projeto e de como isso mudou seu autoconhecimento. Também vale destacar que tudo o que foi feito até agora será extremamente importante para as próximas etapas do projeto de vida.

Atividade de vivência coletiva

Para fechar cada módulo certos de que a turma obterá a melhor experiência possível, propomos uma atividade de transição com a presença da comunidade numa vivência coletiva no ambiente escolar. Para designar a passagem entre os desafios da narrativa da jornada aqui desenvolvida, recorreremos à metáfora da **ponte**. Nela, os estudantes deverão planejar uma tarefa a ser realizada com a participação de seus familiares, colegas, professores e funcionários da escola, para que a experiência promova uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem.

Ao final de cada um dos três módulos deste programa com os três projetos que compõem cada parte, reserve quatro encontros antes de iniciar a próxima fase da jornada (ou encerrá-la por completo). Esse intervalo é essencial para que os estudantes assumam seu protagonismo e coloquem em prática o que aprenderam, expondo suas experiências e trocando informações sobre suas vivências ao longo desse processo.

Dedique o primeiro desses dois encontros a transmitir as instruções necessárias para a realização da tarefa. No segundo, acompanhe o planejamento empreendido, certificando-se de que os estudantes estão no caminho desejado e proporcionarão um bom encontro com a comunidade. O terceiro será a experiência em si e pode ocorrer num final de semana para aproveitar melhor as atividades, ampliando a participação dos convidados. O quarto encontro será destinado à avaliação coletiva do processo.

Comece apresentando a mensagem de felicitações do Oráculo e introduza o texto do desafio. Esclareça à turma que liberdade de escolha não significa fazer sem planejar e que é preciso organizar a vivência de acordo com as premissas apresentadas no *Livro do Estudante*. Os estudantes podem escolher qual das sugestões apresentadas se encaixa melhor com seu perfil. Além das sugeridas, pode-se adotar outras propostas pela turma.

O *Livro do Estudante* traz algumas informações adicionais que você pode transmitir à turma ao apresentar a tarefa. Quanto às ideias para a realização das vivências, dê aos estudantes cerca de 10 minutos para analisarem a modalidade de sua preferência e em seguida apresente as opções para a organização dos grupos.

Reserve o tempo que considerar adequado para realizar o planejamento das atividades e circule entre os estudantes auxiliando-os em suas criações. Esta é uma ótima forma de interagir com a comunidade e fazer com que a turma se sinta engajada na apropriação do conteúdo e do espaço escolar.

Em um momento posterior, cada grupo deve apresentar o andamento do projeto. Esclareça as eventuais dúvidas e incentive os estudantes a dar sugestões, de modo que aprendam a emitir e receber opiniões, sempre de maneira respeitosa e visando aprimorar o trabalho mútuo, uma vez que a vivência é da turma toda. Como facilitador do processo, ajude-os a providenciar autorizações, materiais e a infraestrutura necessária.

Após a realização da vivência, reúna os grupos e faça uma avaliação coletiva de todo o processo. As questões a seguir podem servir de base para a avaliação. Acrescente outras, se julgar pertinente.

- Como você avalia o evento como um todo? Indique pontos positivos e pontos negativos.
- Como avalia o desempenho do seu grupo?
- Como avalia sua participação em seu grupo? Aponte como seu desempenho poderia ser melhorado.
- Que talentos você observou em seus companheiros de equipe?
- O que você pode dizer sobre as escolhas que fizeram na produção do evento?
- Que *feedbacks* você poderia dar para seus colegas sobre o desempenho deles?
- O que você descobriu sobre si mesmo?
- Como essas descobertas podem ajudar você em seu caminho em direção ao futuro?
- Como você está se sentindo depois de refletir sobre isso?
- O que essa experiência pode trazer de aprendizado?
- Como você pode aproveitar essa experiência para construir seu projeto de vida?

Veja a seguir a frase motivadora apresentada nesta ponte e uma breve biografia do seu autor.

A primeira necessidade? Comunicar-se.

TERESA DE CALCUTÁ (1910-1997): Agnes Gonxha Bojaxhiu, nome de Madre Teresa de Calcutá, nasceu na região da atual Macedônia. Missionária, recebeu o prêmio Nobel da Paz em 1979 e dedicou sua vida a cuidar de pessoas desamparadas.

Esta atividade pode colaborar com o desenvolvimento das seguintes habilidades da BNCC: **EM13LGG101** Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos; **EM13LGG105** Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social; **EM13LGG201** Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso; **EM13LGG402** Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico; **EM13LGG501** Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças; e **EM13LGG603**. Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

Ao estimular os estudantes a defender seus pontos de vista, as atividades dessa parte favorecem o trabalho da **competência geral 7** da BNCC: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Competências específicas: LGG-1, 2, 4, 5 e 6.

As diferentes formas de apresentação permitem trabalhar habilidades distintas e podem contar com a participação de professores de diversas áreas.



MODERNA

MÓDULO 2. CAMPO DA VISÃO AMPLIADA

O segundo módulo, composto por mais três projetos, instruirá os estudantes a identificar os recursos, meios e ferramentas que serão necessários para empreenderem as escolhas realizadas na etapa anterior, trabalhando o sentido de cidadania para levá-los a compreender melhor a utilização de recursos naturais ou não, os meios de produção criados para a realização dos produtos que consumimos e o que é necessário para que tais empreendimentos sejam realizados.

Como nossa narrativa permeia uma viagem, cujo ponto de partida foi o *Labirinto das Escolhas*, no qual diversas opções foram apresentadas para que os estudantes tivessem a oportunidade de refletir sobre sua história e as preferências de caminho a ser seguido, continuamos a jornada apresentando o *Campo da Visão Ampliada*, para que compreendam como as suas habilidades podem ser utilizadas em suas expedições futuras.

Assim como na primeira etapa, no início de cada projeto sempre serão propostos questionamentos, como uma atividade de aquecimento. Ela visa incentivar os estudantes a refletir livremente sobre alguns aspectos que serão tratados em cada etapa antes de receberem os conceitos teóricos que os cercam. Dessa forma, obterão o conhecimento prático da aplicabilidade desse conteúdo no cotidiano, e isso é primordial para os seus projetos de vida.

É importante contar com a participação de todos, escolhendo alguns estudantes para desempenharem papéis mais ativos ao longo da jornada sempre que houver oportunidade, independentemente do projeto que estejam realizando. Mas lembre-se de que, para tornar essa participação mais instigante, as escolhas devem ser realizadas pela própria turma.

PROJETO



O que tenho a oferecer ao mundo?

Quadro-síntese

Projeto: 4	Título: O que tenho a oferecer ao mundo?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Desenvolver as capacidades de conhecimento das próprias competências e de empatia aos conviventes pessoais, educacionais e profissionais.	
Justificativa	Tendo a compreensão de si e dos que estão à sua volta, os jovens terão meios de perceber potencialidades e limitações próprias e dos outros e, em função disso, desenvolver possibilidades resolutivas de forma inovadora para atingir os objetivos estabelecidos em seus projetos.	
Ferramentas	Investigação Apreciativa, <i>Brainstorming</i> e #IamRemarkable.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 4, 6, 7 e 9. Competências específicas: LGG-1, 2 e 7; CHS-5. Habilidades: EM13LGG101, EM13LGG201, EM13LGG704, EM13LGG104 e EM13CHS502.	
Bibliografia	As referências a seguir foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento deste projeto. COOPERRIDER, D. L.; WHITNEY, D. <i>Investigação apreciativa: uma abordagem positiva para a gestão de mudanças</i> . Tradução: Nilza Freire. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006. HILL, N. <i>A lei do triunfo</i> . Tradução: Fernando Tude Souza. São Paulo: José Olympio, 2014. Investigação Apreciativa (<i>Kit Fora da Caixa</i>). Disponível em: < https://medium.com/educa%C3%A7%C3%A3o-fora-da-caixa/investigacao-apreciativa-kit-fora-da-caixa-1095e417ad52 >. Acesso em: 23 nov. 2019. MEDINA, C. <i>Entrevista: o diálogo possível</i> . São Paulo: Ática, 1986. <i>The Center For Appreciative Inquiry (site em inglês)</i> . Disponível em: < https://www.centerforappreciativeinquiry.net >. Acesso em: 23 nov. 2019.	
Produto final coletivo	Organizar uma Feira de Talentos para potencializar e divulgar as aptidões mapeadas com o uso das ferramentas apresentadas, favorecendo o intercâmbio de aprendizados por meio da viabilização de trocas durante a realização da feira.	
Produto final individual	Realizar o mapeamento de seus próprios talentos e aptidões com as ferramentas oferecidas e preparar uma forma criativa para apresentá-los na feira.	

Abertura: um convite à jornada

Antes de iniciar os projetos 4, 5 e 6 questione os estudantes sobre as perguntas a seguir para levantamento de suas concepções prévias a respeito de como se dão as relações entre seus projetos de vida e as pessoas que os cercam.

- Seu projeto de vida envolve outras pessoas?
- Como seu projeto de vida impacta as pessoas próximas e como ele é impactado por elas?
- Quais recursos são necessários para realizar seu projeto e como você pretende consegui-los?
- Como é possível comunicar para os outros seu projeto de vida?

Durante esses três projetos, é importante que os estudantes comecem a relacionar seus planos com as pessoas próximas. Eles devem desenvolver a sua percepção como seres sociais que influenciam os outros e são impactados por eles. Também devem perceber a importância de aspectos mais amplos de seu projeto, como o ambiente, a saúde das pessoas envolvidas etc.

Neste projeto, os estudantes desenvolverão sua capacidade de ouvir o outro, identificar suas crenças, compreender os motivos de suas atitudes e praticar a empatia com as pessoas que vivem à sua volta. Por meio de técnicas de entrevista e metodologias de levantamento de informações, aprenderão a pôr em prática um exercício diário para quem deseja pensar em seus projetos de vida: a compreensão.

Como atividade de aquecimento, Atena propôs um desafio de entrevistas em duplas. No entanto, os grupos maiores ainda serão de grande valia na análise dos resultados nessa etapa, proporcionando discussões mais ricas aos estudantes, que estarão entre os colegas com os quais têm mais afinidade.

Verifique a possibilidade de os estudantes construírem times por afinidade entre os membros. No entanto, se considerar mais apropriado, auxilie-os durante a formação dos grupos. Caso haja grupos com número ímpar de integrantes, solicite a alguém da primeira dupla que entrevistou o participante que estava aguardando, de maneira que todos participem.

Agora que sabemos como os times devem ser formados, vamos ao desafio!

Desafio de Atena

Para realizar bem as entrevistas e organizar uma boa Feira de Talentos, os estudantes precisam aprender alguns conceitos. Com a ajuda de Atena, que apresentou a chave-mestra, introduzimos uma nova ferramenta em nossa jornada: a Investigação Apreciativa, ou simplesmente IA. Essa abordagem inverte a lógica tradicional de resolução de problemas: em vez de focar no problema, ela ensina a pensar, ver e agir sob outra perspectiva, de maneira positiva.

Confira a seguir como essa atividade pode ser realizada.

Entrevistar

A ideia é que, ao fazer as perguntas indicadas no *Livro do Estudante*, ou outras que tenham formulado com base em suas experiências, os entrevistadores anotem apenas o lado positivo das respostas, criando assim uma lista de qualidades dos integrantes de todos os grupos.

A entrevista é o gênero textual que será explorado nesta parte. Partindo de uma lista de perguntas, o entrevistador conduzirá a conversa de modo a extrair as informações relevantes e positivas.

Segundo Medina, em seu livro *Entrevista: diálogo possível* (São Paulo: Ática, 1986), “A entrevista pode ser apenas uma eficaz técnica para obter respostas pré-pautadas por um questionário. Mas certamente não será um braço da comunicação humana, se encarada como simples técnica”. Para que não seja apenas a reprodução da técnica, auxilie os estudantes a ouvir com atenção e a interagir quando for possível.

Após o término das entrevistas, peça que discutam os resultados em grupo para aparar possíveis arestas e exercitar a negociação, trabalhada no Projeto 2, chegando assim a um consenso.

Compartilhar

Depois da entrevista, oriente os estudantes a compartilhar com os entrevistados o relatório geral de qualidades dos integrantes, para que todos avaliem e discutam juntos o inventário final de seus atributos.

Converse sucintamente sobre os resultados obtidos e solicite, como tarefa para casa, que pesquisem na internet e/ou junto a seus amigos e familiares quais profissões têm características que combinam com as anotações do grupo.

Pesquisar

Depois de descobrir os talentos das equipes e organizá-los numa lista, os estudantes deverão elaborar um quadro conforme o modelo apresentado, identificando: as habilidades levantadas; as profissões, as atividades e os negócios que condizem com essas habilidades; e qual o valor de seu exercício para a sociedade, em conformidade com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), facilmente encontrados na internet e já abordados no Projeto 3.

Sugerimos que essa etapa seja solicitada como trabalho para casa, como instrumento de avaliação, cujos critérios de nota devem ser estabelecidos por você.

Tarefas:

- **Quadro de talentos:** com as discussões já realizadas, cada estudante deverá elaborar suas respostas e levá-las numa folha de papel separada (digitada ou manuscrita), como se fosse uma ficha de roteiro para servir de guia na hora da apresentação.
- **Talentos compilados:** ao final de todas as apresentações, cada grupo reunirá suas fichas, compondo uma lista completa a ser entregue ao professor.

Um exemplo do que esperar como resposta dos estudantes é apresentado no quadro a seguir.

Talento ou habilidade (detectados na entrevista)	Profissões, atividades ou negócios	Valores desse trabalho à sociedade (ODS)
Ensinar os outros	1. Negócio: cursos de formação diversos.	2. Fome zero e agricultura sustentável: “pode-se oferecer diferentes cursos de formação que atendam às demandas locais”.
Ensinar os outros	2. Profissão: professor ou educador.	5. Igualdade de gênero: “pode-se estabelecer um ambiente de diálogo e tolerância dentro da sala de aula ou em espaços de educação informal, que permita combater o preconceito contra as minorias”.
Ensinar os outros	3. Atividade: professor voluntário para comunidades carentes.	4. Educação de qualidade: “pode-se promover uma educação inclusiva, desenvolvimento de programas de educação voluntária, garantindo o acesso da população mais pobre ao estudo”.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Visão é a arte de enxergar o invisível.

Jonathan Swift (1667-1745): Diplomata, escritor e clérigo irlandês, escreveu *Viagens de Gulliver* em 1726.

Onde as necessidades do mundo e os seus talentos se cruzam, aí está a sua vocação.

Aristóteles (c. 384-322 a.C.) foi um filósofo e cientista da Grécia antiga e uma das figuras intelectuais mais importantes do pensamento ocidental. Por suas contribuições pioneiras em todos os campos da filosofia e da ciência, bem como pela criação do campo da lógica formal, a identificação de várias disciplinas científicas e a exploração das relações entre elas, é considerado o primeiro verdadeiro cientista da história.

Quem tiver talento obterá o êxito na medida que lhe corresponda.

Isaac Asimov (1920-1992) nasceu na Rússia e ainda criança imigrou com a família para os Estados Unidos. Formou-se em bioquímica e foi professor dessa disciplina, mas sua paixão era a literatura. Escreveu ou editou mais de 500 livros, de vários gêneros, destacando-se, sobretudo, na área da ficção científica, com obras como *Eu, Robô* e a trilogia *A Fundação*.

Ao promover atividades de entrevista, trabalhando com esse gênero do discurso, e estimular a atividade de pesquisa e análise de informações, essas atividades colaboram para o desenvolvimento das habilidades **EM13LGG101** e **EM13LGG704** da BNCC: Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos; Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

Além disso, ao trabalhar questões relacionadas à identificação dos talentos, essas atividades possibilitam o desenvolvimento da **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias no processo de análise do discurso.

As atividades dessa Parte permitem a abordagem do tema contemporâneo transversal **trabalho**.

2ª PARTE

Apresentar

A exposição dos resultados das pesquisas pode ser feita por meio de uma *Feira de Talentos* para a turma, na qual os integrantes dos grupos falarão sobre suas possibilidades futuras em termos profissionais. Para melhor ilustrar suas escolhas, eles poderão trazer objetos pessoais, como instrumentos musicais, utensílios domésticos, artesanatos, entre outros, bem como apresentar pequenos vídeos, músicas ou recorrer a outras formas audiovisuais para demonstrar suas habilidades.

A ideia da feira é que os estudantes aprendam a identificar suas vocações e escolham quais talentos podem desenvolver como uma atitude empreendedora em sua vida. É bem provável que mais de um estudante revele a mesma aptidão e, nesse caso, ela poderá ser apresentada em conjunto para a turma, para otimizar o tempo de exposição da feira.

No início da segunda parte, explique brevemente o que é *brainstorming* e faça um sobre organização de eventos para colocar a turma no ritmo antes de finalizar o desafio de Atena com sua última parte: apresentar.

Nesse tipo de dinâmica em grupo, os participantes dizem todas as palavras que vêm à mente sobre determinado assunto para, ao final, obter um panorama completo de um tema específico. Essa técnica tem se mostrado eficaz na resolução rápida de questões direcionadas e será útil neste momento para que os estudantes se sintam parte e corresponsáveis pela atividade.

Você pode criar uma nuvem de palavras na lousa, como a da imagem apresentada, também conhecida como nuvem de *tags* (que significa etiqueta em inglês). Ou, se preferir e tiver recursos eletrônicos em sala, recorra a algum *site* na internet que disponibilize tal serviço gratuitamente. Neste momento, devem surgir termos como os ilustrados na nuvem a seguir. Quando esses conceitos já estiverem na roda, solicite o auxílio dos guias de cada grupo, de modo que todos tenham uma ideia mais precisa da organização do evento. Se possível, planeje com os estudantes como será a feira, assim como sua data, horário, localização e cronograma.

CATHERINE A. SCOTTON

empreendedorismo
horário data
negócios
local feira trabalho
atividades
talentos
evento
organização
duração
aptidões
habilidades

Sugestões de tutoriais de como criar nuvens de palavras (entre outras ferramentas) encontram-se na página <<http://inovae.hsed.ufscar.br/material-de-apoio/tutoriais/ferramentas-para-web-2-0>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

No Projeto 3, os estudantes viram algumas possibilidades para expor ideias de maneira simples e rápida e até criaram um “*MiniTed*” como atividade final. Procure aproveitar o engajamento da turma e encarregue-os de organizar o evento, orientando-os quanto às tarefas obrigatórias (escolhidas com base no *brainstorming*) para que ele funcione. Desse modo, eles poderão perceber o que dá certo e onde poderiam melhorar da próxima vez.

Ao promover diferentes formas de expressão e de apresentação por parte dos estudantes, com o objetivo de mostrar seus talentos em atividades profissionais diversas, essas atividades colaboram com o desenvolvimento das habilidades **EM13LGG101** e **EM13LGG201** da BNCC: Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos; Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

O conjunto de habilidades e atitudes desenvolvidas nessa parte possibilita o desenvolvimento da **competência geral 4** da BNCC: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou

visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias, no processo de análise do discurso.

As atividades dessa parte permitem a abordagem do tema contemporâneo transversal **trabalho**.

3ª PARTE

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Para lembrar a turma da discussão sobre os nossos talentos e despertar nos estudantes o interesse pela próxima atividade, proceda a uma breve contextualização teórica sobre a iniciativa #IamRemarkable, apresentada adiante.

Para ajudar os estudantes a consolidar os conhecimentos adquiridos sobre a maneira de identificar seus talentos, Atena apresenta a iniciativa #IamRemarkable, cujos objetivos são dar voz às minorias e enaltecer grupos sociais menos favorecidos na estrutura global moderna, como mulheres, negros, imigrantes e a comunidade LGBT. Essa iniciativa está relacionada ao empoderamento das minorias sociais. Uma discussão mais aprofundada sobre os conceitos envolvidos pode ser feita com base em: BAQUERO, R. V. A. Empoderamento: instrumento de emancipação social? – uma discussão conceitual. *Revista Debates*, 6, n. 1, 2012. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/debates/article/viewFile/26722/17099>>. Acesso em: 19 dez. 2019. Nesse artigo, a autora faz uma discussão a respeito do conceito de empoderamento, situando historicamente a origem do termo e identificando diferentes perspectivas.

A consulta aos dados e exemplos constitui um grande incentivo para levar os estudantes a adquirir confiança em si mesmos e a desenvolver as características cruciais da jornada aqui proposta. Pode-se aproveitar a oportunidade para solicitar que eles pensem e proponham outros exemplos, além dos apresentados no *Livro do Estudante*. Esse é um bom tema para o desafio individual. Vamos lá?

Ao promover debates e criar ambientes propícios para falar sobre as diferenças, as atividades colaboram para o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS502** da BNCC: Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

As atividades propostas que visam abordar o tema “empoderamento” e a iniciativa #IamRemarkable colaboram para o desenvolvimento da **competência geral 9** da BNCC: Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, desenvolvendo uma atividade de pesquisa sobre grupos sociais menos favorecidos e exclusão social no Brasil.

Desafio individual: construindo o caminho

Ao iniciar a próxima aula, depois da realização da Feira de Talentos, Profissões e Negócios, faça as seguintes perguntas que servirão de base para o próximo desafio:

- Assim como Einstein, você ou alguém que você conhece já duvidou de seus talentos? Se sim, consegue pensar agora em alguma habilidade que você ou essa pessoa não tenham notado?
- Assim como Jout Jout, você tem ou conhece alguém que tenha um talento atípico? Que tal pesquisar como talentos incomuns podem se transformar em formas de trabalho?

Além da dinâmica dos exemplos inesperados, como Einstein e Jout Jout, outra forma de inspirar a turma é com a dramaturgia. A indústria cinematográfica tem se aperfeiçoado cada vez mais na premissa aristotélica que diz que a “arte imita a vida”, desenvolvendo produções que nos permitem imergir em mundos que não teríamos a possibilidade de vivenciar em situações normais.

Para complementar, disponibilize a palestra de Emilie Wapnick “Por que alguns de nós não têm uma vocação específica?” (TED, 2015, 12min 19s). Ela está disponível em: <https://www.ted.com/talks/emilie_wapnick_why_some_of_us_don_t_have_one_true_calling?language=pt-br#t-169062>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Na palestra, Emilie Wapnick fala que, em geral, as pessoas têm mais de um talento e, com isso, mais de uma vocação. Sugere-se que a turma assista a ela como com-

plemento do conteúdo deste projeto, pois é utilizada uma linguagem apropriada à faixa etária dos estudantes. O tema abordado é muito importante e pode ser complementado com a reportagem “Vocação”, disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/vocacao/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Destine o restante da aula para que os estudantes re-dijam suas cartas, num momento de reflexão pessoal. Essa atividade pode ter caráter avaliativo se for realizada em sala. Para isso, reserve um momento no qual os alunos possam compartilhar o conteúdo das cartas com os colegas mais próximos e receber suas opiniões ou *feedbacks*.

Ao incentivar os estudantes a escrever suas cartas apresentando argumentos que os estimulem a desenvolver seus talentos identificados ao longo das atividades deste projeto, essas atividades possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG104** da BNCC: Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social. Além disso, essas atividades colaboram com o desenvolvimento da **competência geral 7** da BNCC: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Chegamos ao fim desta etapa e os estudantes estão mais conscientes de seus talentos e habilidades para desenvolver seus projetos de vida. Agora, eles já sabem do que precisam e quais talentos utilizar para atingir os objetivos escolhidos. Só precisam decidir qual de suas qualidades querem oferecer ao mundo.

Solicite aos estudantes que respondam às questões do *Livro do Estudante* em seus *diários de bordo* em sala e acompanhe suas reflexões. Caso prefira, peça que o façam em casa para manter suas percepções do processo ativas. Reitere a importância de sempre identificarem e registrarem o que estão aprendendo a cada projeto.

Bom trabalho e até a próxima!

Quadro-síntese

Projeto: 5	Título: Que objetivo pretendo alcançar?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Definir um projeto empreendedor a partir da especificação do tema, de pesquisas e contato com uma referência bem-sucedida, e da compreensão da visão, da missão e dos valores de tal iniciativa.	
Justificativa	Na escolha de um projeto empreendedor de sucesso, são essenciais algumas definições de planejamento, considerando-se a área de atuação, os princípios da iniciativa, seu papel social e o que será entregue às pessoas atendidas, além de projetar o próprio futuro, baseando-se em exemplos de sucesso no presente e no passado.	
Ferramentas	Teste das inteligências múltiplas, QRCode e Diagrama de Ishikawa.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais básicas: 3, 4 e 6. Competências específicas: LGG-3, 5 e 7; CHS-4. Habilidades: EM13LGG503, EM13CHS401, EM13LGG301 e EM13LGG701.	
Bibliografia	<p>As referências a seguir foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento deste projeto.</p> <p>BRASIL. Ministério da Educação. <i>Base Nacional Comum Curricular: educação é a base</i>. Brasília, DF: MEC [2018]. p. 11.</p> <p>CADERNOS PDE. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uem_sandrastellamarisahmadeid.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2019.</p> <p>CHESTER, R. <i>Pega a visão: verás que um filho teu não foge à luta</i>. São Paulo: Buzz, 2018.</p> <p>HOWARD, G. <i>Inteligências múltiplas: a teoria na prática</i>. Tradução: Maria Adriana Veríssimo Veronese e Maria Carmen Silveira Barbosa. São Paulo: Artmed, 1995.</p> <p>MARCONDES, O. <i>O poder de uma visão inspiradora: como o futuro ilumina o presente das organizações</i>. São Paulo: HSM, 2015.</p> <p>OCA. Disponível em: <https://mancilha.files.wordpress.com/2008/08/teste-intelig3aancias-multiplas.xls>. Acesso em: 23 nov. 2019.</p> <p>PERFIL Cognitivo. Disponível em: <http://perfilcognitivo.com.br/comecar/>. Acesso em: 23 nov. 2019.</p> <p>TESTE das inteligências múltiplas. Disponível em: <http://idaam.edu.br/ambiente/multiplas-inteligencias/teste-multiplas-inteligencias.html>. Acesso em: 23 nov. 2019.</p> <p>WIKIHOW: como fazer de tudo... Disponível em: <https://pt.wikihow.com/Criar-o-seu-Pr%C3%B3prio-Jogo-ou-Brincadeira>. Acesso em: 23 nov. 2019.</p>	
Produto final coletivo	Criar um jogo para representar os sonhos, a missão e a visão de empreendedores profissionais, entrevistados e convidados para a apresentação.	
Produto final individual	Preparar e elaborar uma apresentação que contemple alguma prática corporal para representar seus sonhos, missão e visão, a serem adivinhados pelos demais.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Chegamos à segunda etapa do *Campo da Visão Ampliada* e neste momento os estudantes definirão qual projeto de vida gostariam de desenvolver inicialmente, tomando como base os aprendizados do caminho que os trouxeram até aqui, partindo de onde vêm, como fazem suas escolhas e quais sonhos e desafios os movem.

Aqui os grupos identificarão pessoas que os inspiram a fim de saber mais sobre elas ou entrevistá-las. Para tanto, a sugestão é formar times com interesses, talentos ou habilidades em comum. Por exemplo, um time com mais aptidões relacionadas à música pode pesquisar sobre um músico ou produtor musical. Outro, mais inclinado à tecnologia, pode conversar com o dono de uma *startup*, entre outras possibilidades.

Para identificar essas habilidades em comum, peça aos estudantes que resgatem as anotações referentes aos desa-

fos realizados no Projeto 4 ou utilizem um teste baseado na teoria das inteligências múltiplas, criada pelo cientista Howard Gardner, ligado à Universidade de Harvard. Segundo Gardner, o conceito de inteligência tradicionalmente definido com base em testes de QI não é suficiente para descrever a grande variedade de habilidades cognitivas humanas.

O cientista descreveu em seus estudos a inteligência como a capacidade de resolver problemas e elaborar produtos. Ele sugere que a competência cognitiva do ser humano pode ser descrita por um conjunto de capacidades, talentos ou habilidades, as chamadas inteligências. Baseando-se em estudos e pesquisa, Gardner afirma em sua obra que todos temos tendências individuais – áreas de que gostamos e nas quais somos competentes –, que podem ser englobadas num dos seguintes tipos de inteligência identificadas em sua tese:

- linguística;
- musical;
- lógica/matemática;
- visual/espacial;
- corporal/cinestésica;
- interpessoal;
- intrapessoal;
- naturalista; ou
- existencial.

Informações detalhadas de como aplicar esse teste estão disponíveis em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uem_sandrastellamarisahmadeid.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2019. Essa é uma oportunidade interessante para entender melhor o perfil dos estudantes e alcançar aqueles que não estejam respondendo às abordagens desenvolvidas em sala de aula. Reconhecer e reforçar as habilidades dos estudantes pode despertar seu interesse e desenvolver sua autoconfiança e autoestima.

Além disso, esse reconhecimento permite promover condições de aprendizagem que façam da sala de aula um ambiente propício para o estudo e o desenvolvimento dos estudantes, respeitando os seus estilos de aprendizagem e estimulando-os por meio de metodologias variadas.

Se tiver interesse em se aprofundar no tema, sugerimos que confira o livro mais famoso de Gardner, *Estruturas da mente*, em que ele descreve as sete primeiras dimensões da inteligência mencionadas acima, propondo duas novas para completar seu estudo. O interessante nesse modelo é que ele vai além dos testes tradicionais da área, que levam em conta apenas as inteligências verbal e lógica/matemática.

GARDNER, H. *Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Tradução: Sandra Costa. São Paulo: Penso, 1994.

Agora que já conhecemos um pouco mais sobre os tipos de inteligência e formamos os times, vamos ao desafio!

Para este desafio, Atena propõe que a turma se inspire em mentores e pesquise sobre suas vidas, para apresentar aos demais colegas alguns casos de sucesso. A atividade será

dividida em duas etapas – conexão com a fonte e homenagem lúdica – e deverá ser iniciada nesta aula e finalizada na próxima, para que os estudantes tenham tempo suficiente para executar suas tarefas.

Conexão com a fonte

Inicie esta Parte falando sobre os tópicos indicados no *Livro do Estudante* a serem abordados durante as pesquisas e/ou entrevistas. Mencione que é de grande importância que, independentemente da possibilidade de entrevistar o mentor escolhido, realizem também uma pesquisa prévia e montem uma lista com os itens primordiais do que desejam apresentar sobre a pessoa.

Para os que conseguirem o contato desejado, instrua-os a treinar entre si antes de se comunicarem com a pessoa para estarem mais bem preparados, já que é bem provável que ela esteja acostumada com espetáculos e situações de cunho jornalístico. Esclareça que precisam ser rápidos, pois têm apenas uma semana para entregar a tarefa e o grupo ainda precisará organizar a forma de apresentação.

Ao realizar as entrevistas com suas personalidades favoritas, os grupos devem identificar alguns pontos que fizeram ou fazem parte das histórias que estão descobrindo. Dentre eles, a missão, a visão e os valores dos seus “alvos inspiradores”, que devem ser sintetizados em palavras-chave para o momento das apresentações na homenagem lúdica.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Uma longa viagem começa com um único passo.

Lao-Tsé foi um filósofo chinês que viveu no século VI a.C. Atribui-se a ele a autoria do *Tao Te Ching*, ou *Livro do Caminho e da Virtude*, a obra fundadora do taoísmo, que continua a influenciar várias correntes de filosofia espiritual e movimentos antiautoritários.

“– Gato de Cheshire... quer fazer o favor de me dizer qual é o caminho que devo tomar?”

– Isso depende muito do lugar para onde você quer ir – disse o Gato.

– Não me interessa muito para onde... – disse Alice.

– Não tem importância então o caminho que você tomar – disse o Gato.

– ... Contanto que eu chegue a algum lugar – acrescentou Alice como uma explicação.

– Ah, disso pode ter certeza – disse o Gato –, desde que caminhe bastante.”

Lewis Carroll (1832-1898), o autor de *As aventuras de Alice no País das Maravilhas*, ou simplesmente *Alice no País das Maravilhas*, foi um escritor e matemático inglês, cujo verdadeiro nome era Charles Lutwidge Dogson. Foi também diácono da Igreja Anglicana, além de pintor e fotógrafo amador.

Desafio de Atena

Homenagem lúdica

A criação de jogos ou apresentações artísticas que contemplem movimentos corporais, desafio e diversão, como fazer mímicas, dançar, caminhar no tabuleiro humano ou responder a *quizzes* enquanto jogam bola, é um meio para ampliar o repertório cultural da turma, desenvolver suas habilidades de interpretação, exercitar práticas corporais e estimular a criatividade de todos. Durante as práticas corporais, certifique-se de que os estudantes não ultrapassem seus limites físicos e se machuquem, orientando-os para o autocuidado do corpo.

O uso dos jogos para apresentar conteúdo em sala de aula é também um recurso interessante para manter a atenção e o envolvimento dos estudantes nas atividades, já que atuarão como agentes da construção do conhecimento, em vez de se limitar a assistir passivamente às apresentações das demais equipes. Esse preceito também está alinhado com as competências gerais da BNCC, que prescrevem, respectivamente, que devemos “valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural” e “utilizar diferentes linguagens [...], para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.”

Para otimizar o tempo de realização das dinâmicas, proponha aos grupos que façam ações esporádicas durante a semana de realização das pesquisas. Eles podem, por exemplo, criar um grupo em aplicativo de mensagens instantâneas com todos os membros da sala, no qual cada equipe se encarrega de postar, uma vez por dia, alguma dica que descobriu do seu empreendedor favorito, sem, contudo, fornecer maiores detalhes a respeito dele.

Apesar de não ser um jogo propriamente dito, esse recurso trabalha com uma ferramenta amplamente difundida entre os jovens e chega a todos, pois mesmo os que não dispõem desse meio de comunicação podem ser informados por outros integrantes do grupo ao chegar à escola no dia seguinte. Esse é um bom meio de incentivar o espírito competitivo da turma.

Outra sugestão é a utilização de QR Code. Cada time cria perguntas e respostas e, com aplicativos específicos disponíveis gratuitamente na internet, os transforma em QR Code. Depois é só espalhar os códigos pelas dependências da escola e estimular os estudantes a descobrir as dicas fornecidas pelos outros grupos.

Esse tipo de ferramenta é bem simples e passível de aplicação em diversas situações para tornar as aulas mais interativas. A pequena imagem quadriculada pode conter informações

que vão desde um cupom de desconto, por exemplo, até dados adicionais ou de acessibilidade para deficientes visuais em obras de museus.

A sigla QR provém do termo em inglês *Quick Response*, que significa resposta rápida, e compõe um código de barras 2-D lido com aplicativos de celular utilizando suas câmeras fotográficas. Basta pedir aos estudantes que procurem por “QR Code” nas lojas eletrônicas de aplicativos para seus *smartphones* e escolham um entre as diversas opções gratuitas.

Depois de instalar o aplicativo, os grupos poderão fazer as leituras dos códigos impressos e espalhados pela escola. Confira no *link* a seguir o artigo “Torne suas aulas mais interativas com QR Codes” do *site* Nova Escola, que traz exemplos de uso do recurso em situações educacionais: <<https://novaescola.org.br/conteudo/4733/blog-tecnologia-torne-suas-aulas-mais-interativas-com-qr-codes>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

Antes de começar as apresentações, confira quantas deverão ser realizadas e divida o tempo da aula de maneira que todos os grupos falem no mesmo dia. Ao finalizarem, retome os conceitos de missão, visão e valores fornecidos por você durante a mentoria, corrigindo possíveis equívocos que possam ter surgido nas falas das exposições.

Estar com esse conteúdo na ponta da língua será importante mais adiante. Então vamos a ele!

Essas atividades colaboram com o desenvolvimento das habilidades **EM13LGG503** e **EM13LGG701** da BNCC, ao incentivar que os estudantes estimulem a criatividade e proponham diferentes formas de apresentação, inclusive utilizando recursos tecnológicos como parte do processo: Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento; Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

O conjunto de atitudes e habilidades desenvolvidas nesta parte favorece o trabalho com as **competências gerais 3 e 4** da BNCC: Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural; Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias, na compreensão de formas de expressão.

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Por serem conceitos amplamente difundidos, apresentamos aqui as definições escolhidas para aplicação num negócio, projeto, empreendimento ou mesmo relacionadas diretamente a um profissional, que foram ou ainda são fundamentais para orientar e nortear as ações da pessoa escolhida.

- **Missão:** razão pela qual a empresa/empreendimento/profissional existe.
- **Visão:** onde a empresa/empreendimento/profissional deseja chegar.
- **Valores:** ideais de atitudes, comportamentos e resultados que devem estar presentes nos colaboradores e nas relações da empresa/empreendimento com seus clientes, fornecedores e parceiros.

Para facilitar a compreensão desses conceitos, peça que os estudantes pesquisem mais sobre o assunto e encontrem exemplos de missões, visões e valores de instituições presentes em seu cotidiano, como os apresentados no quadro a seguir.

EMPRESA	MISSÃO	VISÃO	VALORES
Faculdade de medicina da Universidade de São Paulo (FMUSP)	A Missão da FMUSP prende-se ao ensino de graduação e pós-graduação, à pesquisa, à cultura e extensão de serviços à comunidade, relacionadas à medicina, fisioterapia, fonoaudiologia e terapia ocupacional, dentro dos mais elevados preceitos éticos e morais.	Formar médicos, fisioterapeutas, fonoaudiólogos e terapeutas ocupacionais com sólida formação geral, formação básica profunda, treinamento nos três níveis de atenção à saúde (primário, secundário e terciário), elevada formação ética e humanista e aptos a exercer sua profissão.	As atividades desenvolvidas e a assistência prestada pela FMUSP estão comprometidas aos princípios de ética, respeito ao indivíduo, humanização, honestidade, pioneirismo e excelência.

Fonte: Missão, Visão e Valores. Faculdade de medicina da Universidade de São Paulo (FMUSP). Disponível em: <<http://www.fm.usp.br/fmusp/institucional/missao-visao-e-valores>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Para fixarem o conteúdo antes de iniciar as pesquisas, peça aos estudantes que respondam oralmente às seguintes perguntas:

- Pensando no porquê está aqui, como você define sua missão ao cursar o Ensino Médio?
- Ao completar seus estudos na Educação Básica, qual é sua visão de futuro para empreender em sua vida?
- Refletindo sobre tudo o que aprendeu até aqui, quais valores norteiam suas ações para alcançar seus objetivos? Está satisfeito com eles?

Caso considere necessário, disponibilize para os alunos o texto sobre missão, visão e valores disponível no site do Sebrae: <https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/ME_Missao-Visao-Valores.PDF>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Com as respostas em mãos, seguimos rumo aos projetos de vida!

Ao estimular os estudantes a definir sua Missão, Visão e Valores no contexto de seu Projeto e Vida, as atividades colaboram para o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS401** da BNCC: Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.

As atividades desta Parte também favorecem o desenvolvimento da **competência geral 6** ao estimular os estudantes para que, inspirados nas personalidades escolhidas, consigam desenvolver a missão, a visão e os valores de seus Projetos de Vida: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, na identificação das relações de trabalho e criação de empreendimentos ao meio em que se vive.

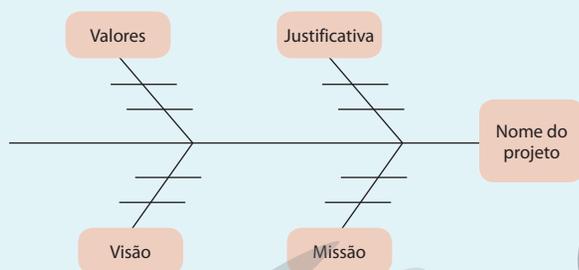
Desafio individual: construindo o caminho

Após a parte dedicada às apresentações dos estudantes sobre suas inspirações, destine o encontro seguinte para consolidar o conhecimento adquirido. Até aqui eles aprenderam, de diversas formas, as etapas necessárias para atingir o *status* de conhecedores de suas vocações e o que desejam fazer com elas. Então, vamos aos projetos!

É hora de instruir a turma a colocar suas ideias no papel e a desenvolver seus primeiros projetos de vida. Peça aos estudantes que resgatem todas as anotações do *diário de bordo*. Para facilitar a produção dos tópicos apresentados no *Livro do Estudante*, se achar necessário, solicite que antes utilizem o Diagrama de Ishikawa, para clarear e organizar as ideias.

Essa técnica, também conhecida como Diagrama de Causa e Efeito ou Diagrama de Espinha de Peixe, foi criada em 1943 pelo engenheiro químico japonês Kaoru Ishikawa (1915-1989). Amplamente difundida no âmbito do gerenciamento de processos, pois ajuda a organizar o raciocínio lógico, constitui a ferramenta ideal para os estudantes formarem o arranjo inicial de seus projetos, relacionando-os com sua missão, visão e valores.

Solicite que façam um desenho como o apresentado a seguir ou leve-o impresso, distribuindo-o para todos. Peça a eles que analisem as relações de causa e efeito de suas respostas nas etapas do *Desafio Individual* e organizem as informações que servirão para a montagem de seus projetos, anotando-as nas linhas abaixo dos títulos dos quadros principais.



Ao final, eles perceberão que, além de conhecer uma ferramenta importante e muito utilizada no mercado de trabalho, também terão as respostas do desafio individual mais claras e bem resolvidas em sua mente.

Por meio do desenvolvimento do Projeto de Vida de forma mais concreta, aplicando conceitos aprendidos até este momento e definindo o esqueleto que ajudará os estudantes na realização do projeto, estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG301** da BNCC: Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias, na interpretação de conceitos individuais transpostos num ambiente social utilizando-se de diferentes linguagens.

Reflexão final: entendendo onde chegamos

Ao final deste processo, a turma terá feito suas escolhas e nossos viajantes finalmente serão capazes de enxergar o futuro que estão empreendendo nesta jornada. Olhar para trás e reconhecer todo o aprendizado adquirido no caminho percorrido é primordial para seguir em frente e atingir a próxima etapa.

Oriente os estudantes a fazer suas reflexões e a documentar seus sentimentos. A definição de seus alvos foi traçada, mas eles ainda precisam descobrir como atingi-los.

Vamos a essa descoberta!

Quadro-síntese

Projeto: 6	Título: Do que preciso para chegar lá?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Conceituar os recursos tangíveis e intangíveis, e os capitais humanos, intelectuais e naturais para contextualizá-los na cadeia produtiva, buscando formas sustentáveis de consumo e de produção, além de mapear os recursos necessários para empreender seus projetos.	
Justificativa	Levar os estudantes a compreender a utilização das matérias-primas no processo de produção, como levantá-las, calculá-las e minimizar seus impactos socioeconômica e ambientalmente para a manutenção da sustentabilidade.	
Ferramentas	5W2H e aplicativo gratuito para gerenciamento de projetos.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 2 e 8. Competências específicas: CNT-3; CHS-3. Habilidades: EM13CHS304, EM13CNT307, EM13CNT306 e EM13CHS301.	
Bibliografia	As referências a seguir foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento deste projeto. HILL, N. <i>The law of success: the master wealth-builder's complete and original lesson plan for achieving your dreams</i> . [s.l.]: Penguin, 2008. p. 10. HUBBARD, D. W. <i>Como mensurar qualquer coisa: encontrando o valor do que é intangível nos negócios</i> . Tradução: Ebreia de Castro Alves. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2009. NAKAGAWA, M. <i>Ferramenta: 5W2H – Plano de ação para empreendedores</i> . Disponível em: < https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/5W2H.pdf >. Acesso em: 27 nov. 2019.	
Produto final coletivo	Mapear e quantificar recursos de diferentes naturezas envolvidos na produção de um bem ou na prestação de um serviço existente no mercado, a ser pesquisado pelos grupos.	
Produto final individual	Mapear e quantificar recursos de diferentes naturezas envolvidos na realização de seu projeto de vida.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Nesta etapa do programa para empreender seus projetos de vida, o desafio dos estudantes será decifrar e mapear as possibilidades que os levarão a alcançar seus objetivos. Além de resgatar as competências aprendidas desde o início da jornada, agora eles passarão a refletir sobre a aplicação prática de seus projetos individuais, sem esquecer que, para chegar a eles, é necessário o exercício coletivo.

Este projeto trata dos processos de produção e suas matérias-primas, assim como dos impactos ambientais e sociais decorrentes das escolhas realizadas por seus responsáveis. Eles afetam todo o ecossistema, podendo levar a resultados desastrosos e até irreversíveis. Para suscitar o interesse dos estudantes pelo tema, lembre a animação *Wall-E* (2008) e o documentário

apresentado pelo ex-vice-presidente estadunidense Al Gore, *Uma verdade inconveniente*: um aviso global (2006).

Caso alguns não conheçam esses filmes, sugira que assistam aos *trailers* ou, caso tenha algum recurso multimídia disponível em sala de aula, mostre um trecho para os estudantes. São histórias que abordam aspectos como industrialização, poluição industrial, excesso de lixo, esgotamento de matéria-prima, desmatamento, aquecimento global, mudanças climáticas e doenças decorrentes do estilo de vida moderno. Elas ajudarão a refletir sobre os impactos da produção e consumo de simples objetos aparentemente inofensivos, mas que podem causar danos a todo o planeta.

Depois dessa breve discussão de cerca de 5 minutos, e já com os grupos formados após o sorteio, peça a um representante geral da sala para ler o texto apresentado no *Desafio de Atena* e dê início à gincana.

Desafio de Atena

Para aquecer, Atena propõe uma gincana destinada a mostrar aos estudantes que os objetos não surgem magicamente, mas requerem um processo com planejamento, etapas bem definidas e o uso de recursos para concretizar seus objetivos. O desafio coletivo consiste em olhar ao redor e perceber o que há por trás dos itens encontrados, conforme as orientações do *Livro do Estudante*.

A ideia é que leiam as perguntas e reflitam rapidamente sobre as possibilidades de resposta para cada um dos elementos e depois saiam em busca deles, trazendo consigo o que encontrarem. Essa atividade possibilita o desenvolvimento da criatividade dos estudantes e sua capacidade de criar soluções. Dependendo do ambiente da sua escola, alguns recursos não estarão disponíveis ou mesmo não poderão ser transportados para a sala de aula. Nesses casos, a turma poderá representá-los com fotografias tiradas no momento da competição, imagens encontradas em pesquisas na internet ou, em último caso, citar exemplos do que teriam trazido. Estimule a autonomia dos estudantes para que eles localizem esses elementos ou, se for o caso, investiguem possíveis formas de representá-los. Caso considere válido, amplie a atividade falando com os estudantes sobre as propriedades e aplicações dos materiais. Para isso, pode-se pedir, por exemplo, que eles localizem materiais plásticos utilizados como embalagens.

Procure delimitar um tempo máximo de realização da gincana, por exemplo, 15 minutos, e ofereça para o primeiro grupo a completá-la algum tipo de incentivo, como crédito de tempo em outra tarefa cronometrada ou dica na realização para uma próxima atividade. Em contrapartida, para não se dispersarem e respeitarem o tempo sem prejudicar o andamento da aula, diminua o tempo dos grupos que se atrasarem.

Para a tabulação dos dados, a proposta é utilizar uma ferramenta de gestão de projetos. Há vários aplicativos gratuitos disponíveis e que podem se adequar às necessidades do projeto.

Se não tiverem acesso à internet ou aos aplicativos de gestão de projetos, escreva cada pergunta numa folha de bloco autoadesivo ou papel colorido e afixe-os na lousa ou na parede, formando colunas para que as respostas sejam “depositadas” nelas. Use uma mesa ou cadeiras de apoio para acomodar os objetos, ou o que mais a sua criatividade permitir, mostrando o paralelo do que está fazendo fisicamente no universo digital.

Quando voltarem, refaça as perguntas pedindo que cada grupo mostre o que encontrou e analise junto com eles o que descobriram, num momento de interação recíproca entre os grupos. Embora a atividade se destine a estimular a reflexão sobre a cadeia produtiva, sem delimitar respostas como certas ou erradas, no *Livro do Estudante* você encontra algumas dicas de possibilidades de resultados da gincana. Aproveite-as para facilitar a observação e a conclusão da tarefa.

Nessa atividade, o importante é incentivar os estudantes a identificar e mapear uma grande diversidade de recursos utilizados na produção de diferentes objetos. Trata-se de uma forma lúdica de compreender o conceito de recursos tangíveis e intangíveis, que serão detalhados na contextualização teórica na próxima aula.

Ao compreender que os objetos à nossa volta têm uma história prévia de construção e não desaparecem quando já os utilizamos ou não os queremos mais, conscientizamo-nos de nossa responsabilidade para com a cadeia produtiva e de consumo. Enfatize que a obtenção da matéria-prima para a produção e o descarte de produtos deve ser feita com a maior sustentabilidade possível.

Encerre a parte com a discussão do resultado da gincana e inicie a aula seguinte recapitulando o resultado obtido para dar continuidade à análise focalizando o item 2, como está proposto no desafio.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

O que é abundância? Um nome, nada mais; ao sensato basta o necessário.

Eurípedes (485-406 a.C.), ao lado de Ésquilo e Sófocles, foi um dos grandes dramaturgos e poetas da antiga tragédia grega. Dentre seus escritos destacam-se *Medeia* e *As Bacantes*. Suas obras recriam mitos gregos e discutem ideias filosóficas, focalizando o lado mais obscuro da natureza humana.

São os conceitos, as ideias, as imagens, e não mais as coisas, que têm verdadeiro valor na nova economia. São a imaginação e a criatividade humanas, e não mais o patrimônio material, que encarnam doravante a riqueza.

Jeremy Rifkin (1943-), escritor e economista estadunidense, crítico e analista da economia global.

Projetos

Projeto 7 ☆ Geral Arquivos Parceiros

Quando e por quem foi inventado? + Adicionar informação	Que tipo de problema o(a) inventor(a) procurava solucionar? + Adicionar informação	Os outros objetos foram inventados antes deste para solucionar o mesmo problema? + Adicionar informação	De que materiais (ou matérias-primas) é feito? + Adicionar informação
--	---	--	--

Ao estimular os estudantes a analisar as propriedades dos materiais e suas aplicações, as atividades desta aula podem favorecer o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT307** da BNCC: Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano. As atividades dessa parte também possibilitam o desenvolvimento da **competência geral 2** da BNCC: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias ao se desenvolver uma atividade para analisar a composição de alguns materiais, sua origem, propriedades e aplicações. Com isso, os estudantes terão uma melhor compreensão de como as aplicações de um objeto influenciam na escolha de seus componentes e matérias-primas.

2ª PARTE

Contabilizando os recursos tangíveis e intangíveis para o projeto

Para alcançar a finalidade desta etapa, que é mostrar do que a turma necessita para concretizar seus projetos de vida, devemos nos aprofundar um pouco mais. Para isso, destaque o item 2, "Um objeto que se usa para expressar ideias", e oriente uma pesquisa sobre algum objeto encontrado pelos grupos. Fica a seu critério complementar os estudos direcionando a atividade para diferentes áreas, como consumo de água, energia, recursos naturais ou ciclos de produção de bens, entre outros.

Esse direcionamento pode ser feito no momento de responder às perguntas, por exemplo: o grupo 1 aborda o consumo de água para a produção; o 2 analisa a emissão de poluição nas fábricas que produzem o objeto escolhido; o 3 dá prioridade aos recursos naturais utilizados para a produção e como eles são extraídos do meio ambiente; e assim por diante.

Dessa forma, otimiza-se o tempo e, após as opiniões de todos os grupos, a lista das perguntas apresentadas no *Livro do Estudante* estará respondida. Esclareça que o resultado da pesquisa não precisa contemplar todas as perguntas propostas, limitando-se ao que o grupo puder descobrir.

Conduza a apresentação solicitando que cada grupo converse sobre as perguntas apresentadas e em seguida organize um diálogo sobre as percepções e descobertas de cada um, para então consolidar a conceitualização teórica.

Com base nos resultados, inicie a aplicação dos significados de recursos tangíveis e intangíveis, necessários para que os estudantes sigam em frente no *Campo da Visão Ampliada*.

Ao propor atividades nas quais os estudantes deverão pesquisar sobre os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto de vida e quais impactos esses recursos geram, essas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS304** da BNCC: Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, no estudo dos impactos socioambientais da cadeia produtiva.

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Finalizada a gincana, peça para que leiam a Mensagem de Atena. Para fixar melhor os conceitos, remeta os estudantes à realidade prática da atividade da parte anterior, fazendo as seguintes perguntas:

- O tempo empreendido na realização da gincana é recurso tangível ou intangível? *Intangível*.
- Seus *diários de bordo* e canetas para anotação dos resultados da análise são recursos tangíveis ou intangíveis? *Tangíveis*.
- A análise empreendida nas perguntas para saberem o que deviam procurar é recurso tangível ou intangível? *Intangível*.
- As ferramentas utilizadas para a tabulação dos resultados da gincana são recursos tangíveis ou intangíveis? *Tangíveis*.
- A negociação entre os integrantes do grupo para decidir qual resposta era a melhor antes de saírem em busca dos resultados é recurso tangível ou intangível? *Intangível*.
- Os objetos que recolheram durante a gincana são recursos tangíveis ou intangíveis? *Tangíveis*.

Certifique-se da compreensão do conceito de tangibilidade e intangibilidade e finalize a exposição da matéria levando os estudantes a identificar os tipos de capital. Anote na lousa os três termos (humano, intelectual e natural), para que os tenham visíveis, e facilite o exercício. Peça aos estudantes que identifiquem as categorias com base nas seguintes perguntas, cada uma das quais admite mais de uma resposta:

- Os participantes de cada grupo são capitais humanos, intelectuais ou naturais? *Humanos*.
- As descobertas a que chegaram foram possíveis com o emprego de capital humano, intelectual ou natural? *Humano e Intelectual*.
- Os objetos que recolheram foram produzidos com capital humano, intelectual ou natural? *Humano, Intelectual e Natural*.

Nos tópicos “Todo empreendimento humano deixa marcas” e “Quem paga o preço pelo lucro das empresas?”, vimos que esses conceitos, quando aplicados a uma realidade industrial, podem gerar as chamadas externalidades econômicas, tanto positivas quanto negativas, causando impactos imprevistos na sociedade. Compreendido o resultado prático do que o processo produtivo é capaz de gerar, sugerimos algumas ideias que podem (e devem) ser previstas para garantir melhorias a todos.

A reciclagem já é uma velha conhecida, mas hoje se ramifica em alguns conceitos mais específicos, capazes de atender inclusive a uma demanda de produção de mercado, gerando lucro, renda, empregos e abrindo novas possibilidades de trabalho, independentemente da faixa econômica de investimento. Vamos falar do **upcycling** e da **logística reversa**.

O termo inglês *upcycling* designa a reutilização criativa e atualmente é empregado para impulsionar uma economia baseada na criatividade, que se propõe reutilizar os resíduos da cadeia produtiva principal, que antes seriam descartados, transformando-os em novos produtos, de maneira a aproveitar o máximo possível dos recursos disponíveis. Seu principal objetivo é evitar o desperdício, diminuindo a necessidade de novos insumos, o que reduz não apenas a extração de matéria-prima, mas também o uso de energia elétrica e água, bem como, conseqüentemente, a emissão de gases gerados pela indústria no meio ambiente.

A logística reversa, por sua vez, é o procedimento de recolha dos resíduos físicos pós-consumo (como embalagens vazias, calçados usados, aparelhos eletrônicos ultrapassados, entre outros) pelos próprios produtores iniciais, para que tais insumos sejam reinseridos na linha de produção em programas de responsabilidade ambiental.

Logística reversa

O produto pode ser remanufaturado, evitando geração de mais resíduos e disponibilizando matéria-prima no estágio secundário para o setor produtivo. Esse processo, por sua vez, exige investimento na reversão do ciclo, o que nem sempre é lucrativo, mas é muito benéfico ao meio ambiente.

CONSUMIDOR

Ao adquirir um novo equipamento, o consumidor pode se desfazer do antigo. O objeto antigo, por sua vez, pode retornar ao processo produtivo para a fabricação de outros produtos.



LOJA

Os comerciantes e fabricantes devem assumir o compromisso de facilitar o retorno dos produtos ao processo produtivo, evitando destinos finais inadequados. Dessa forma, são fundamentais para a implementação de um descarte adequado, retornando às indústrias.



DESCARTE

Ao ser descartado, o produto precisa retornar ao processo produtivo, evitando o desperdício de matéria-prima e reduzindo a geração de resíduos. Para isso, o descarte deve ser feito de forma adequada.



REVERSÃO

Após sua utilização, o produto ou material do qual é constituído, retorna ao processo produtivo para remanufatura, ou seja, transformação em um novo produto.



INDÚSTRIA

O setor produtivo deve investir no processo industrial de reversão de processos, mesmo que na maioria dos casos lucre com a obtenção de uma matéria-prima de menor custo, prejudicando o meio ambiente.



Incentive os estudantes a citar exemplos de *upcycling* ou logística reversa e peça que conversem com seus familiares e colegas sobre o assunto, identificando as marcas com responsabilidade social presentes em seu cotidiano. Essa é uma ótima forma de obter exemplos conscientes para seus projetos de vida e finalizar a parte, deixando essa tarefa para eles.

Ao aplicarem os resultados da pesquisa na elaboração de maneiras eficientes de economizar recursos, gerando mais economia e preservando o ambiente, essas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT306** da BNCC: Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem como comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental, podendo fazer uso de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos. Essas atividades também possibilitam o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS301** da BNCC: Problematicar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, na identificação e tabulação das formas de uso dos recursos disponíveis, bem como na extração segura e sustentável de tais recursos. Também é possível trabalhar junto ao professor de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na identificação de novas formas de produção e na proposição de melhorias da cadeia produtiva, rumo ao consumo consciente.

Desafio individual: construindo o caminho

Depois de compreender melhor o funcionamento da cadeia produtiva, a obtenção de insumos para a confecção dos objetos e a responsabilidade social e ambiental que as empresas têm nesse meio, chegou a hora de os estudantes aplicarem esses conceitos aprendidos aos seus projetos de vida.

Para que possam organizar melhor as ideias, peça aos estudantes que estudem o texto do *Caminho pessoal*, que apresenta a ferramenta **5W2H**, cuja denominação é resultante das palavras em inglês *what, why, where, when* e *who* para os “Ws”, e *how* e *how much* para os “Hs”. Criada pela indústria automobilística japonesa para a melhoria dos procedimentos implantados na gestão da qualidade, essa técnica parte da premissa de que devemos levantar as informações relativas a sete pontos essenciais, que, segundo o Sebrae, são:

- 1) o que (**what**) deve ser feito? Ação ou atividade a ser executada, ou, ainda, o problema ou desafio a ser solucionado;
- 2) por que (**why**) deve ser implementado? Justificativa dos motivos e objetivos do que deve ser executado ou solucionado;
- 3) quem (**who**) é o responsável pela ação? Definição de quem será(serão) o(s) responsável(is) pela execução do que foi planejado;
- 4) onde (**where**) deve ser executado? Informação sobre onde cada um dos procedimentos será executado;
- 5) quando (**when**) deve ser implementado? Cronograma sobre quando ocorrerão tais procedimentos;
- 6) como (**how**) deve ser conduzido? Explicação sobre como serão executados os procedimentos para atingir os objetivos preestabelecidos;
- 7) quanto (**how much**) vai custar a implementação? Limitação de quanto custará cada procedimento e o custo total do que será feito.

Para saber mais, acesse o documento do Movimento Empreenda *Ferramenta: 5W2H – Plano de ação para empreendedores*, criado pelo professor de empreendedorismo do Instituto de Ensino e Pesquisa (Insper), Marcelo Nakagawa, e disponibilizado pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae) na página <<https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Anexos/5W2H.pdf>> (Acesso em: 29 nov. 2019).

Munido de todas essas informações, oriente os estudantes a reproduzir em seus *diários de bordo* o diagrama apresentado no *Livro do Estudante*, que indica algumas perguntas-chave sobre as áreas determinantes de seus projetos, tais como: dinheiro, espaço, tempo, conexões e conhecimento. Dê um tempo de cerca de 15 minutos para que respondam às

perguntas individualmente e concluam mais esta etapa na direção dos seus projetos de vida.

Reserve o final da aula para o item *Sala dos Espelhos*, de modo que os estudantes possam conversar uns com os outros sobre os resultados a que chegaram, compartilhar suas experiências individuais e ouvir as reflexões dos colegas. Essa é uma boa forma de aprimorar o aprendizado e esclarecer alguns pontos de seus próprios projetos, caso tenham ficado inseguros. Esse momento também é ideal para verificarem a indicação da *Lanterna* e finalizarem mais esta etapa da jornada.

Na seção *Pausa para pensar* são abordados temas de saúde mental e social, focando na relação do estudante com as pessoas de seu convívio. Converse com eles sobre a importância de manter relacionamentos saudáveis para o projeto de vida, indicando como diversos problemas individuais de saúde (estresse, ansiedade e outros) podem ser desencadeados por relacionamentos abusivos.

O desconhecimento de transtornos mentais e os cartazes de campanhas sobre relacionamentos abusivos ajudam a contextualizar algumas vulnerabilidades juvenis e mostram maneiras de reconhecer quando o aluno está sendo abusado ou abusivo. Se possível, peça que façam projeções sobre os relacionamentos que precisarão manter para o projeto de vida de cada um e quais seriam as características desses relacionamentos.

As atividades da seção *Pausa para pensar* possibilitam o desenvolvimento da **competência geral 8** da BNCC: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

Reflexão final: entendendo onde chegamos

Entender do que se precisa para alcançar nossos objetivos é muito importante, porém é ainda mais importante saber como fazê-lo da maneira mais adequada e sustentável possível. Os estudantes estão encontrando seus caminhos, mas ainda têm um longo percurso a fazer.

Nesta fase apresentamos alguns conceitos financeiros e inserimos a turma no universo do mapeamento, tão significativo para o dia a dia. Desbravar o mundo dos recursos e capitais será crucial para que, mais adiante, os estudantes consigam tirar seus projetos do papel e se sintam determinados a implantar suas ideias.

Mas saber do que se precisa é apenas uma parte do todo e partiremos em seguida para o plano de ação, estruturando-o e indicando novas ferramentas de planejamento estratégico para a turma atingir na *Escalada da Autorrealização*.

Até breve!

Atividade de vivência coletiva

Para fechar cada módulo certos de que a turma obterá a melhor experiência possível, propomos uma atividade de transição com a presença da comunidade numa vivência coletiva no ambiente escolar. Para designar a passagem entre os desafios da narrativa da jornada aqui desenvolvida, recorreremos à metáfora da **ponte**. Nela, os estudantes deverão planejar uma tarefa a ser realizada com a participação de seus familiares, colegas, professores e funcionários da escola, para que a experiência promova uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem.

Ao final de cada um dos três módulos deste programa com os três projetos que compõem cada parte, reserve quatro encontros antes de iniciar a próxima fase da jornada (ou encerrá-la por completo). Esse intervalo é essencial para que os estudantes assumam seu protagonismo e coloquem em prática o que aprenderam, expondo suas experiências e trocando informações sobre suas vivências ao longo desse processo.

Dedique o primeiro desses dois encontros a transmitir as instruções necessárias para a realização da tarefa e a divisão dos grupos. No segundo, acompanhe o planejamento empreendido, certificando-se de que os estudantes estão no caminho desejado e proporcionarão um bom encontro com a comunidade. O terceiro será a experiência em si e pode ocorrer num final de semana para aproveitar melhor as atividades, ampliando a participação dos convidados. O quarto encontro será destinado à avaliação coletiva do processo.

No primeiro encontro dessa travessia, comece apresentando a mensagem de felicitação de Atena e introduza o texto do desafio. Lembre-os de que a liberdade de escolha não significa fazer sem planejar e que eles devem organizar a vivência de acordo com as premissas apresentadas no *Livro do Estudante*. Relembre os estudantes das etapas de planejamento aprendidas durante todos os projetos até agora e ajude-os a organizar os grupos.

Reserve o restante do período do encontro para o planejamento das atividades e circule entre os estudantes, auxiliando-os em suas criações. Esta é uma ótima forma de interagir com a comunidade e fazer com que a turma se sinta engajada na apropriação do conteúdo e do espaço escolar.

No encontro seguinte, cada grupo deve apresentar o andamento do projeto. Esclareça as eventuais dúvidas e incentive os alunos a dar sugestões, de modo que aprendam a emitir e receber opiniões, sempre de maneira respeitosa e visando aprimorar o trabalho mútuo. Como facilitador do processo, ajude-os a providenciar autorizações, materiais e a infraestrutura necessária.

Se julgar importante, detalhe cada tarefa para que os alunos apresentem os resultados para a comunidade escolar durante o evento.

No dia da vivência, a comunidade será convidada a participar e nela ocorrerá a apresentação das demais tarefas.

No encontro seguinte à realização da vivência, reúna os grupos e faça uma avaliação coletiva de todo o processo. As questões a seguir podem servir de modelo para a avaliação. Acrescente outras, se julgar pertinente.

- Como você avalia o evento como um todo? Indique pontos positivos e pontos negativos.
- Como avalia o desempenho do seu grupo? O que você acha que poderia ser feito diferente?
- Que atividades no trabalho em grupo fizeram você refletir sobre si mesmo?
- Que problemas você identificou e quais seriam suas causas?
- Como avalia sua participação em seu grupo? Aponte como seu desempenho poderia ser melhorado.
- Que talentos você observou em seus companheiros de equipe?
- Que *feedbacks* você poderia dar para seus colegas sobre o desempenho deles?
- Como essas descobertas podem ajudar você em seu caminho em direção ao futuro?
- O que essa experiência pode trazer de aprendizado?
- Como você pode aproveitar essa experiência para construir seu projeto de vida?
- Como você analisa a contribuição do projeto para o entorno social e a comunidade?

Até a *Escalada da Autorrealização!*

Ponte 2:

Veja a seguir a frase motivadora apresentada nesta ponte e uma breve biografia do seu autor.

O que dá o verdadeiro sentido ao encontro é a busca, e é preciso andar muito para se alcançar o que está perto.

José Saramago (1922-2010), escritor português, ganhador do Prêmio Nobel e autor de diversos livros, como *Ensaio sobre a cegueira* e *Memorial do convento*.

Esta atividade pode colaborar com o desenvolvimento das habilidades **EM13LGG101**: Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos, **EM13LGG103**: Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais), e **EM13LGG303**: Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.

As diferentes formas de apresentação permitem trabalhar habilidades distintas e a participação de professores de diversas áreas. Competências específicas: LGG-1 e 3.

O terceiro módulo, também composto de três projetos, instruirá os estudantes a planejar as suas ideias, trabalhando com os objetivos que desejam realizar e analisando os diversos cenários que podem aparecer em seus caminhos ao avaliarem os benefícios e malefícios de suas decisões e as suas possibilidades de adaptação, caso algo não saia como o esperado.

Como nossa narrativa permeia uma viagem, cujo ponto de partida foi o *Labirinto das Escolhas* e a parada seguinte será o *Campo da Visão Ampliada*, continuamos rumo à *Escalada da Autorrealização* para que os estudantes estejam preparados para tomar suas decisões de maneira lógica e consciente para empreenderem os seus projetos de vida.

Assim, como nos módulos anteriores, no início de cada

projeto sempre serão propostos questionamentos, como uma atividade de aquecimento. Ela visa incentivar os estudantes a refletir livremente sobre alguns aspectos que serão tratados em cada etapa antes de receberem os conceitos teóricos que os cercam. Dessa forma, obterão o conhecimento prático da aplicabilidade desse conteúdo em suas vidas, e isso é primordial para os seus projetos de vida.

É importante contar com a participação de todos, escolhendo alguns estudantes para desempenhar papéis mais ativos ao longo da jornada sempre que tiver a oportunidade, independentemente do projeto que estejam realizando. Mas lembre-se de que, para tornar essa participação mais instigante, as escolhas devem ser realizadas pela própria turma.

PROJETO



Aonde quero chegar?

Quadro-síntese

Projeto: 7	Título: Aonde quero chegar?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Identificar endereços, calcular distâncias com períodos de tempo e custos, traçar rotas e negociar atividades, a partir do desenvolvimento de objetivos e metas.	
Justificativa	Os estudantes aprenderão a planejar suas ações, estabelecendo critérios organizacionais de definição de objetivos e metas, com a utilização de ferramentas em diversas linguagens e disponíveis nos mais variados suportes.	
Ferramentas	Scrum, Método SMART e Kanban.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 4 e 6. Competências específicas: MAT-2; CHS-1; LGG-3. Habilidades: EM13MAT201, EM13CHS106 e EM13LGG305.	
Bibliografia	As referências a seguir, relacionadas com a gestão de projetos, foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento das aulas. FERREIRA, F. W. <i>Planejamento sim e não: um modo de agir num mundo em permanente mudança</i> . 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1988. p. 15-19. SUTHERLAND, J. <i>Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo</i> . Tradução: Nina Lua. 2. ed. São Paulo: Leya, 2016. 27 BEST SMART goals examples for small businesses in 2019. Disponível em: < https://fitsmallbusiness.com/smart-goals-examples/ >. Acesso em: 30 nov. 2019.	
Produto final coletivo	Planejar, em equipe, um passeio seguindo as rotas indicadas e traçando estratégias para a realização da atividade.	
Produto final individual	Desenhar um mapa pessoal incrementando o projeto de vida com objetivos e metas SMART.	

Abertura: um convite à jornada

Antes de iniciar o projeto, faça os questionamento a seguir aos alunos para identificar suas concepções prévias sobre alguns aspectos relacionados ao projeto de vida.

- Como seu projeto de vida pode ajudar a atingir objetivos globais?
- Mesmo sendo individual, você acha que ele pode influenciar outras pessoas?
- Qual é a importância de que as pessoas tenham um projeto de vida?

Existe uma idade correta para atingir seus objetivos?

Nessa etapa, é importante que os alunos percebam seu projeto de vida como parte do mundo. Mesmo projetos individuais e, aparentemente, menores e mais simples, relacionam-se com objetivos globais de melhoria de qualidade de vida e o aluno deve perceber que inclusive pequenas mudanças fazem diferença. É importante também mostrar que o aluno é livre para escolher seu projeto e decidir como e quando desenvolvê-lo. Deixe claro que esse projeto deve-se basear na análise de dados e conhecimentos, além de respeitar questões ambientais, cidadãos e de saúde.

Chegamos à terceira etapa da nossa jornada para empreender projetos de vida, e agora os desafios concentram-se no âmbito do planejamento. Mais uma fase foi superada e os estudantes finalmente chegaram à *Escalada da Autorrealização*, que representa a superação das montanhas e guiará a turma até a última etapa.

Como vimos no *Campo da Visão Ampliada*, uma jornada se torna mais amena quando realizada com companheiros de viagem para ajudar a compreender o caminho e a superar seus obstáculos. Introduza as orientações de Crio para a organização de novos grupos e confira algumas dicas para esse momento no *Livro do Estudante*. É importante que, até o final desta parte, todos estejam inseridos num grupo e tenham assimilado as diretrizes para cumprir o primeiro desafio desta nova etapa como tarefa de casa. Ao trabalhar com grupos, é importante diversificar a prática pedagógica, buscando atender às características e às necessidades de cada aluno. Nesse aspecto, a formação de novos grupos é fundamental, pois permite o desenvolvimento de habilidades e atitudes variadas. Isso porque, em grupos diferentes, novas dinâmicas são estabelecidas e muitas vezes os alunos passam a assumir papéis distintos.

Reserve 5 minutos para que os estudantes reúnam-se em grupos e utilizem a ferramenta disponibilizada por você (como GPS ou mapa das redondezas). Em seguida, oriente-os a ler as instruções do *Desafio de Crio* e a se organizar para obter algumas informações de suas equipes, necessárias para a realização da atividade antes do próximo encontro. Ao planejar e executar a atividade, certifique-se de que em cada item os estudantes:

- 1) Listem os endereços de todos os integrantes da equipe:

- calculem a distância entre cada um para chegar ao ponto central da equipe;
- escolham um endereço fornecido por você (forneça algumas referências, como um restaurante, *shopping* ou centro cultural, próximos da escola);
- determinem a distância entre o ponto central identificado e o endereço escolhido.

- 2) Verifiquem como cada integrante do grupo chega à escola diariamente (de carro particular ou compartilhado, transporte público, bicicleta, a pé, entre outros), para organizarem uma carona entre si:

- escolham os integrantes da equipe que compartilharão as caronas;
- combinem a carona com as demais pessoas envolvidas (familiares, por exemplo), se houver necessidade;
- coloquem em prática a carona saindo do endereço de partida escolhido até a escola.

- 3) Conversem sobre suas preferências de passeio:

- definam um local para ir juntos;
- planejem o passeio, escolhendo a residência de um integrante da equipe para que todos se reúnam ali antes de partir para o local determinado;
- façam o passeio.

Resalte a importância da presença de um responsável durante a realização da atividade. Com essas informações em mãos, os estudantes entenderão na prática como planejar seus projetos, estabelecendo metas e objetivos e implantando ações para alcançá-los.

Uma boa ferramenta para essa etapa é o **Scrum**, uma metodologia de gestão de projetos desenvolvida em meados de 1993 pelos estadunidenses Jeff Sutherland (1941-) e Ken Schwaber (1945-), com o intuito de aprimorar a indústria tecnológica de criação de *softwares*.

Até aquele momento, os processos eram lentos e nem um pouco confiáveis por se basearem no método conhecido como “cascata”, no qual um projeto é iniciado e passa pelas etapas planejadas previamente sem que haja interação entre o solicitante e o projetante, nem tampouco correções de percurso e/ou adaptações no produto antes de sua finalização. Posteriormente percebeu-se que esse processo estava sujeito a erros.

O Scrum, em poucas palavras, consiste em identificar um objetivo, criar uma equipe para concretizá-lo e destacar um membro para ser o interlocutor de mediação das etapas do projeto, sempre lembrando que sua construção é contínua. Como esse processo é mutável e provavelmente passará por adaptações ao longo de seu desenvolvimento, mudar o representante desse grupo também será uma atitude natural e atende às diretrizes passadas a eles.

Caso decida usar essa metodologia em sala de aula, seque algumas terminologias importantes:

- **Product Owner** (dono do produto): é o cliente, contratante ou, no nosso caso, as equipes que definem os objetivos que se deseja atingir;

- *Scrum Master* (mestre Scrum): é o interlocutor, o elo entre o contratante e o desenvolvedor ou, no nosso caso, os líderes rotativos das equipes;
- *Team Scrum* (time Scrum): são as equipes que executarão as tarefas em qualquer situação.

Aproveite esses conceitos e, com base na formação dos times, designe um mestre e repasse os três objetivos que eles devem cumprir. Com as equipes formadas, identifique-as e peça que estabeleçam as metas de **tempo** e **custo** que desejam cumprir em cada etapa.

Agora, sim, estamos prontos para o desafio coletivo!

Desafio coletivo: aquecendo os calcanhares

O *Desafio de Crio* está pautado no planejamento coletivo de objetivos e metas a serem alcançados e na maneira como os grupos os cumprirão. Depois das orientações do tópico anterior para os preparativos da atividade, os grupos precisam empreender suas rotas e realizar os percursos estabelecidos. Mas antes devem definir quem fará o quê. A divisão de tarefas no trabalho em equipe é importante para a organização das etapas e fundamental para se alcançar os resultados esperados.

Antes de começar, oriente-os a ler as instruções do tópico “A roleta: como usar a liderança rotativa”. Peça a eles que reflitam sobre habilidades e talentos desenvolvidos nos projetos anteriores e, com base em suas aptidões individuais, estabeleçam as responsabilidades de cada membro das equipes. As responsabilidades podem ser divididas de acordo com possíveis etapas do desafio listadas a seguir.

Etapas do desafio
Levantamento dos endereços
Pesquisa de endereços
Identificação da visita
Estabelecimento de rotas
Negociação da carona
Realização da carona
Definição do local de passeio
Determinação do ponto de encontro do passeio
Projeção dos gastos
Realização do passeio
Anotação dos gastos

Oriente as equipes a desmembrar os três objetivos, criando etapas para a realização de cada um deles e, posteriormente, a listar as atividades dessas partes, designando um líder para acompanhá-las. Indique possíveis tarefas, como as mencionadas na tabela anterior, mas neste momento de planejamento, não os direcione nem corrija os argumentos dos grupos. É importante para o processo de ensino e aprendizagem que eles mesmos percebam, ainda que posteriormente, onde erraram e/ou onde poderiam melhorar.

Vale a pena explorar ou decupar em etapas o processo de planejamento das tarefas, com o objetivo de os estudantes entenderem que precisaram estabelecer um procedimento para planejar as rotas. Por exemplo, para cumprir o primeiro objetivo, foi necessário empreender algumas etapas, como:

- levantar o endereço de cada membro da equipe;
- identificar o ponto central entre os endereços levantados;
- escolher um dos endereços indicados pelo professor;
- calcular a distância entre o ponto central identificado e o endereço escolhido;
- calcular o tempo e o custo do trajeto referente ao item anterior;
- comparar os dados calculados com as metas predefinidas pela equipe;
- traçar uma rota para chegar mais perto dessas metas.

Por fim, estimule-os a definir o que é meta e o que é objetivo nesse processo, lembrando-os de ter isso em mente ao realizar a tarefa. Definir os objetivos a serem desenvolvidos ao longo de cada tarefa ajuda no seu planejamento e realização. Além disso, os estudantes devem anotar o consenso do grupo em seus *diários de bordo* para apresentá-lo posteriormente ao restante da turma. Para cada rota estabelecida, eles devem ter respostas às perguntas propostas no *Livro do Estudante*.

Na abertura e no decorrer deste projeto, serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

O sonho é a realização de um desejo.

FREUD (1856-1939) foi um médico e psicólogo austríaco e é considerado o pai da psicanálise.

Perseguir sem cessar uma meta: esse é o segredo do sucesso.

ANNA PAVLOVA nasceu em 1881 em São Petersburgo, na Rússia, e morreu em Haia, na Holanda, em 1931. Com seu talento e sua figura carismática, revolucionou o balé clássico entre o fim do século XIX e a primeira metade do século XX, incentivando a prática da dança.

Ao levar os alunos a realizar os diversos tipos de cálculos propostos, as atividades desta aula colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13MAT201** da BNCC: Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Matemática e suas Tecnologias na investigação de desafios e questões de impacto social.

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Inicie a segunda aula recapitulando os objetivos e, em seguida, dê aos estudantes cerca de 15 minutos para que respondam às perguntas apresentadas ao final do tópico da roleta, registrando-as em seus *diários de bordo*. Enquanto isso, reproduza-as na lousa em colunas e solicite aos líderes dos grupos que vão à frente para anotar resumidamente seus resultados, os quais serão analisados ao final. Conduza as apresentações por mais dez minutos em média, de maneira que todos dialoguem sobre suas descobertas e compreendam se chegaram ou não aos objetivos definidos na etapa de planejamento.

Após todas as respostas, pergunte a cada grupo se consideram ter atingido suas metas e anote com um sinal (“ok” ou inscrição em cor diferente) a cada retorno positivo. Cuide para que justifiquem suas respostas e sejam sinceros, pois quem chegou mais perto de alcançá-las poderá ganhar pontos extras na nota.

Com base nessa dinâmica, é chegada a hora de aplicar os conceitos do tema, ligando as definições de **planejamento**, **objetivos** e **metas** às apresentações dos grupos. Vamos começar com o “Recado de Crio aos viajantes”, que, para explicar o ato de planejar, nos traz a etimologia da palavra *improviso*.

Destaque que o planejamento é fundamental para a realização das tarefas. Para exemplificar, resalte que até mesmo as apresentações devem ser planejadas. Para isso, eles devem organizar o que será falado levando em conta fatores como o tempo disponível, o público-alvo e a quantidade de informações. Em seguida, destaque que o improviso pode colaborar na resolução de novos problemas que possam surgir ao longo das tarefas. Por exemplo, em uma apresentação, eles podem dividir as falas e eventualmente, um dos integrantes da equipe pode esquecer de mencionar uma informação importante. Nesse caso, a equipe pode improvisar e complementar a fala do colega.

Com base nessas informações, peça que eles analisem alguma das tarefas realizadas pelo grupo e respondam às perguntas a seguir:

- O que vocês acham que poderiam ter feito de diferente para cumprir seus objetivos?
- Que impacto o planejamento poderia causar no alcance dos objetivos?

Em seguida, fale sobre as definições de planejamento, objetivos e metas para consolidar esse conhecimento, tal qual estão descritas no *Livro do Estudante*. Apenas para recapitular:

- **Planejamento:** é o oposto de improviso e significa antecipar as etapas de algo de acordo com suas necessidades e consequências, acompanhar a execução de suas ações, bem como corrigir, revisar e criticar constantemente o processo até sua realização;
- **Objetivo:** é o primeiro passo de todo planejamento, ou seja, aquilo que pretendemos alcançar ao realizar uma ação, o resultado que desejamos alcançar, onde pretendemos chegar quando escolhermos o destino;
- **Meta:** é cada etapa de um objetivo, descrita e quantificada, para obter uma visão fracionada do todo e perceber as

necessidades de ação para cada passo, em direção ao cumprimento do objetivo final e completo.

Com esses conceitos em mente, como atividade de casa, peça que estudem o **método SMART** apresentado no tópico “Como se monta um planejamento?”, pois a próxima proposta de atividade será iniciada com esse método.

Exemplo: “Planejar três rotas de trajeto” – estudantes do Ensino Médio

Para iniciar a atividade, revise brevemente o significado do acrônimo SMART e analise os exemplos apresentados no *Livro do Estudante* com a turma. A atividade do desafio coletivo pode servir de modelo de exercício, de modo que os estudantes aprendam na prática como empregar a teoria de Peter Drucker. Peter Ferdinand Drucker (1909-2005) foi um administrador austríaco reconhecido pelos seus pensamentos sobre os efeitos da globalização na economia em geral e nas organizações. Para facilitar, transcreva o objetivo na lousa e peça aos estudantes que digam as respostas enquanto as anotam de modo que tenham um gabarito de exemplo durante a realização do desafio individual.

Planejar e executar em grupo três rotas de trajeto, que contemplem uma visita ao endereço escolhido dentre os indicados pelo professor, partindo do ponto central identificado entre os integrantes da equipe, uma carona compartilhada entre eles até a escola, e um passeio combinado partindo da residência de um deles.

Específico: *preencher durante a atividade em sala.*

Mensurável: *preencher durante a atividade em sala.*

Atingível: *preencher durante a atividade em sala.*

Relevante: *preencher durante a atividade em sala.*

Temporal: *preencher durante a atividade em sala.*

Com o conteúdo rememorado, é hora de ir ao próximo desafio!

Ao estimular os alunos a utilizar diferentes tipos de linguagens e gêneros textuais, as atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CHS106** da BNCC: Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e icônica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O conjunto de habilidades e atitudes desenvolvidas nesta parte permite o trabalho da **competência geral 4** da BNCC: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais na elaboração de conteúdo a partir da utilização de métodos de planejamento e organização corporativos.

3ª PARTE

Desafio individual: construindo o caminho

É chegada a hora de os estudantes planejarem seus próprios caminhos, com base no conteúdo estudado até aqui. Peça que retomem suas anotações sobre as definições de missão, visão e valores que escolheram para sua jornada e leiam o tópico “Caminho pessoal”, no qual encontrarão instruções para elaborar três objetivos.

O *Livro do Estudante* traz um quadro-modelo que os ajudará a tabular suas ideias. Instrua-os a utilizar o mesmo formato de campos para descrever em seus *diários de bordo* os objetivos e metas que desejam alcançar. Acompanhe o desenvolvimento dos estudantes, pois estão num momento de reflexão individual, e aproveite para dar algumas dicas práticas de organização durante o momento da produção.

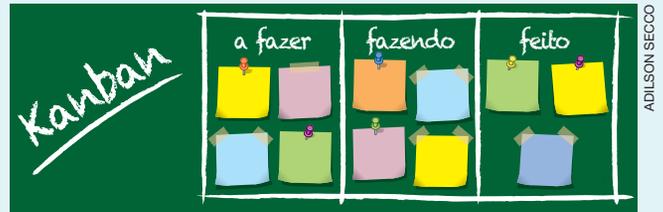
Algumas pessoas conseguem facilmente se organizar apenas com anotações e textos, mas outras são mais visuais e precisam ter uma divisão clara das etapas do desenvolvimento de seu pensamento, literalmente “desenhando” para chegar a um bom resultado. Esta é uma ótima oportunidade para aprender mais uma forma de ordenação: o **método Kanban**.

Criado no Japão durante a década de 1950, para ser implementado como melhoria na linha de produção de uma empresa automobilística, o método propõe um sistema de acompanhamento de ações bastante parecido com o Scrum, que já vimos. Mais simplificado, o Kanban emprega a sinalização por quadros, chamados de **cartões**, para o andamento do fluxo de trabalho, e sua matéria-prima são sobretudo os blocos autoadesivos.

De fácil aquisição, valor acessível e encontrados nas mais diferentes cores e formatos, esses blocos, também conhecidos como *post-its*, constituem um aliado importante no universo do planejamento, sendo muito utilizados inclusive no ambiente corporativo. Uma premissa da metodologia Kanban é acompanhar o andamento do projeto de perto, sabendo exatamente em que estágio cada atividade se encontra.

Para que os estudantes consigam visualizar melhor tal recurso, providencie alguns blocos autocolantes para que os utilizem em sala e, se não conseguir os modelos comerciais que já vêm prontos, leve pedaços de papel (preferencialmente coloridos) e um rolo de fita adesiva. Assim, o efeito será o mesmo e a turma poderá decidir se deseja se organizar nas mesas ou numa superfície como a parede, sem danificá-la.

Orientie-os a desenhar três colunas – “a fazer”, “fazendo” e “feito” – e a inserir nelas os cartões dos objetivos e/ou metas descritos, como vemos na imagem de exemplo. Essa atividade pode motivá-los a organizar um painel individual em suas residências e projetar nele o que desejarem, desde o planejamento de sua festa de aniversário ou a organização das tarefas domésticas até o estudo antes das avaliações.



ADILSON SECCO

Estipule 15 minutos para que concluam e conversem sobre a atividade ao terminá-la. Lembre-se de reservar o final desta parte para a passagem pela *Sala dos Espelhos*, que é uma excelente oportunidade para os alunos se autoavaliarem e darem *feedbacks* para os colegas.

Ao estimular o uso de diferentes linguagens, as atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG305** da BNCC: Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Concluimos mais um projeto e é chegada a hora de os estudantes registrarem o que aprenderam e como se sentiram durante esse processo, respondendo às perguntas propostas no *Livro do Estudante* sobre seus parceiros de jornada e sobre si mesmos. Lembre-os de utilizar o *diário de bordo* neste momento, pois o registro de tais informações sempre será importante no futuro.

Acompanhamos a turma no processo de planejarem seus destinos, reunindo tudo o que aprenderam no *Labirinto das Escolhas* e no *Campo da Visão Ampliada* para colocar em prática nesse novo caminho que se abre rumo à *Escalada da Autorrealização*. Mostramos a eles que sem planejamento não alcançamos os objetivos e metas traçados e que dispomos de diversas ferramentas para nos ajudar nesse percurso.

Sugira que fechem o projeto lendo as *Descobertas e aprendizados* e que consultem a *Lanterna*, pois, assim como você tem indicações bibliográficas de aprimoramento do conteúdo na ficha descritiva dos projetos, eles também recebem recomendações para se aprofundar no tema estudado. Dessa forma, chegarão mais preparados para a próxima etapa, a qual será descobrir do que precisam para atingir os objetivos escolhidos, aprendendo a executar seus planos de ação para a realização de seus projetos de vida.

Até breve!

As habilidades e atitudes desenvolvidas nesta parte possibilitam o trabalho da **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Matemática e suas Tecnologias no levantamento de dados e na aplicação de cálculos em atividades cotidianas.

Quadro-síntese

Projeto: 8	Título: Qual é meu plano de ação?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Criar planos de ação definindo tarefas, calculando prazos, orçamentos e atribuindo responsabilidades aos integrantes de um projeto.	
Justificativa	Os estudantes aprenderão a identificar as tarefas importantes e urgentes de um projeto e a organizá-las num cronograma com o estabelecimento de prazos e orçamentos, além de definir os responsáveis por cada atividade para controle e implantação de planos de ação.	
Ferramentas	Cronograma, Matriz de Gestão de Tempo, Diagrama de Gantt e Agenda.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competência geral: 5. Competências específicas: MAT-2 e 4; LGG-7. Habilidades: EM13MAT203, EM13MAT406 e EM13LGG701.	
Bibliografia	As referências a seguir, relacionadas com a gestão do tempo, foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento das aulas. ALLEN, D. <i>A arte de fazer acontecer</i> . Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: Sextante, 2015. <i>CAUSA mortis: o sucesso e o fracasso das empresas nos primeiros 5 anos de vida</i> . Disponível em: < http://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/SP/Anexos/causa_mortis_2014.pdf >. Acesso em: 3 dez. 2019. KLINK, A. <i>Cem dias entre céu e mar</i> . São Paulo: Companhia de Bolso, 2005.	
Produto final coletivo	Elaborar o planejamento da celebração de uma data festiva definida pelo professor.	
Produto final individual	Desenvolver um plano de ação utilizando as ferramentas estudadas para estruturar a realização de seu projeto de vida.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Chegamos à segunda etapa da *Escalada da Autorrealização* e os projetos de vida da turma estão começando a tomar forma. Os estudantes já tiveram contato com muitas informações até aqui, refletindo sobre si mesmos e a sociedade em que vivem, mas agora está na hora de colocarem esse conhecimento em prática ao esquematizar seus planos e metas e desenvolver habilidades e atitudes.

Neste projeto, eles aprenderão como estruturar alguns dados importantes para um bom planejamento, pautados principalmente nos pilares do tempo, do orçamento e das responsabilidades, apresentados aqui.

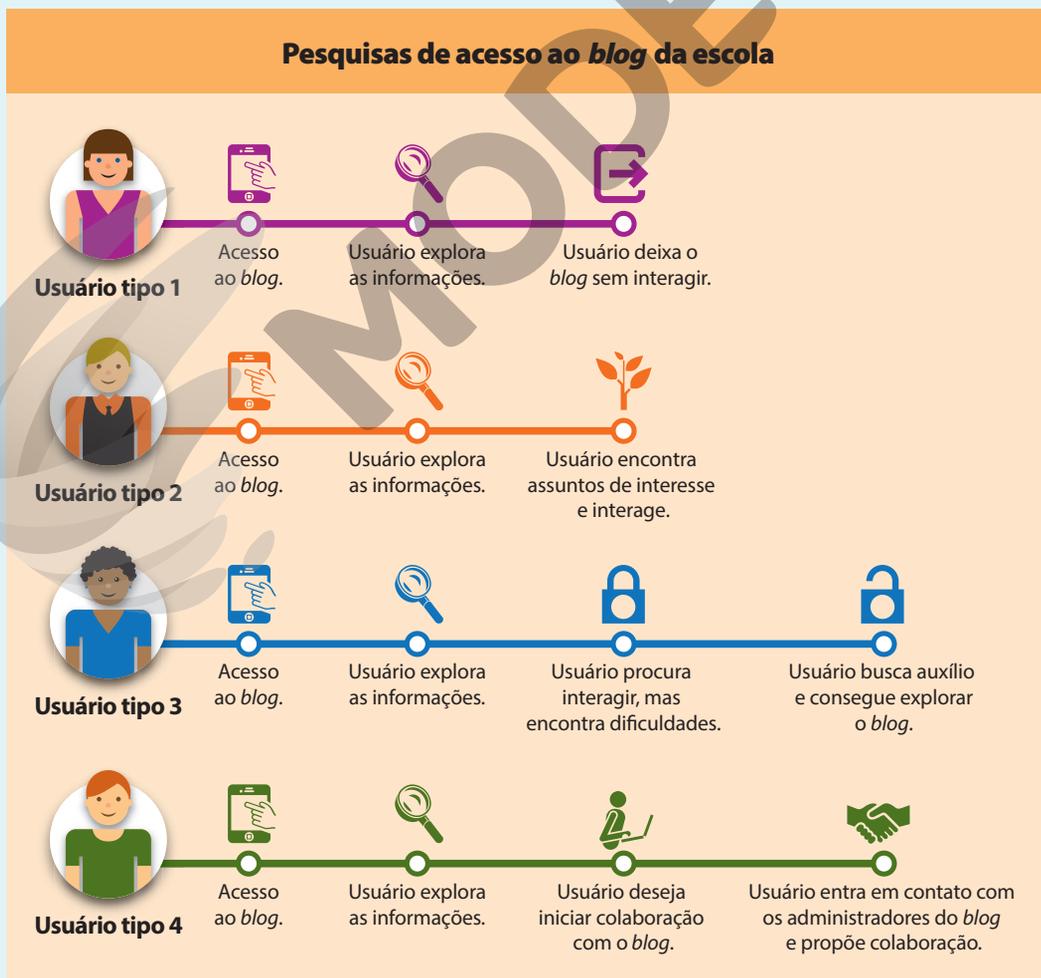
Para a abertura dos trabalhos, os grupos deverão ser formados de acordo com as datas de aniversário dos estudantes,

agrupadas em trimestres sequenciais, de maneira que se formem quatro equipes: a primeira com os aniversariantes de janeiro a março; a segunda de abril a junho; a terceira de julho a setembro; e a quarta de outubro a dezembro. Essa divisão trimestral é importante, pois será reutilizada mais adiante, mas, se a quantidade de integrantes ficar muito desigual, você poderá equilibrá-la da maneira que julgar melhor.

Aproveite o momento para inserir o conceito de **cronograma** e explicar à turma suas possíveis variações. Em poucas palavras, a etimologia do termo provém do grego, em que *khronos* significa tempo, e *gramma*, algo escrito ou desenhado. Cronograma é, portanto, a representação gráfica resultante do tempo que alguém dedicou ou dedicará a uma atividade ou, no nosso caso, a um projeto.

Um cronograma pode ser empregado para os mais diversos temas e, por isso, apresenta características que o personalizam e especificam para o conteúdo que se deseja

programar. Pode ser elaborado por período, indicando tarefas diárias, semanais, quinzenais, mensais, bimestrais, trimestrais, semestrais, anuais, bienais, ou de periodicidade irregular, ou, ainda, adotar padrões gráficos especiais para cada modalidade, como as que vemos a seguir:



Visitação – Fábrica de produtos farmacêuticos

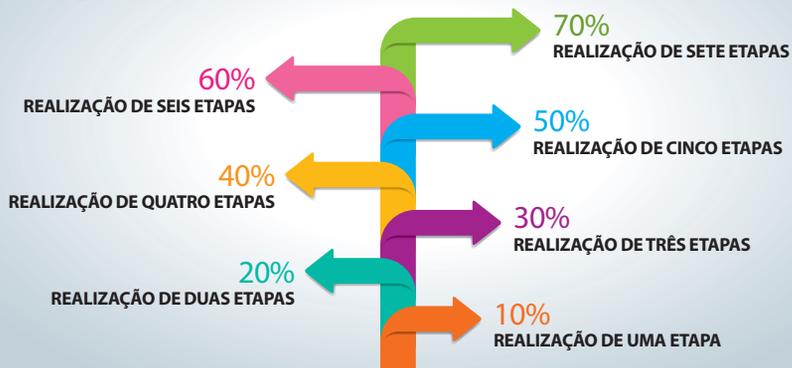


Fases da vida



Cronograma

Cronograma da pesquisa bibliográfica em grupo com dez etapas: divisão dos grupos, escolha das referências, pesquisa na internet, leitura de livros e revistas, agrupamento das informações obtidas, decisão de como reunir os dados, produção em grupo do relatório, revisão do relatório, publicação dos dados e discussão.



Mostre diferentes tipos de cronogramas para os alunos e ressalte que eles podem ter diferentes elementos, como os mencionados a seguir.

- **Cor:** blocos de cores diferentes.
- **Período:** grupos temporais.
- **Data:** dias específicos.
- **Hora:** horários específicos.
- **Pessoa:** nomes dos integrantes do projeto.
- **Atividade:** ações atribuídas.
- **Etapa:** conjuntos de ações atribuídas.
- **Linha do tempo:** progressão de eventos.
- **Ilustração:** imagens personalizadas.
- **Ícone:** imagens padronizadas.
- **Fotografia:** imagens reais.
- **Tamanho:** aumento e/ou diminuição por grau de importância.

Agora que os estudantes já sabem um pouco sobre cronogramas e entenderam o que vem pela frente, vamos ao primeiro desafio!

Na abertura e no decorrer deste projeto, serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Boa sorte é o que acontece quando a oportunidade encontra o planejamento.

THOMAS EDISON (1854-1931) foi um empresário estadunidense e talvez um dos maiores inventores da história, tendo registrado mais de duas mil patentes. Entre seus inventos estão a lâmpada incandescente e o fonógrafo.

Quem não leva a sério a preparação de algo está se preparando para o fracasso.

BENJAMIN FRANKLIN (1706-1790) foi um editor, jornalista, diplomata, político, cientista e inventor estadunidense. Foi um dos líderes da Revolução Americana, tendo assinado a Declaração da Independência, o Tratado de Paz e a Constituição, documentos fundamentais na criação dos Estados Unidos. Autodidata, aprendeu idiomas, instrumentos musicais e se aprofundou em pesquisas e experimentos científicos ligados à meteorologia e à eletricidade. Inventou o para-raios, as lentes bifocais, entre outros objetos.

2ª PARTE

Desafio coletivo: aquecendo os calcanhares

Para aquecer, nada melhor que organizar uma comemoração! Leia o *Desafio de Crio* e siga suas orientações ao pensar em algumas datas emblemáticas do próximo

trimestre. Você pode levar várias opções prontas e deixar que os grupos escolham as que preferirem, distribuindo uma diferente para cada equipe, ou atribuindo a mesma para todas. O importante é que os critérios de avaliação sejam os mesmos, independentemente do tipo de evento que a turma realizar.

Agora, você desempenhará o papel de cliente que solicita uma proposta para o evento que se aproxima. Mas, seja qual for a data comemorativa escolhida, os seguintes pontos deverão ser abrangidos:

- 1) Definição do objetivo: faça uma breve recapitulação do conceito tratado no *Projeto 7* e dê alguns minutos para que os grupos preencham este tópico.
- 2) Elaboração de metas: faça uma breve recapitulação do conceito também tratado no *Projeto 7* e dê alguns minutos para que os grupos preencham este tópico.
- 3) Mapeamento dos recursos necessários: faça uma breve recapitulação dos conceitos tratados no *Projeto 6* e dê alguns minutos para que os grupos preencham este tópico.
- 4) Elaboração do plano de ação: introduza o conceito da **Matriz de Gestão do Tempo** e solicite que seu quadro seja utilizado no preenchimento dos itens:
 - a) *lista de tarefas;*
 - b) *prazos de entrega;*
 - c) *atribuição de responsabilidades;*
 - d) *planejamento de receitas e custos.*

A Matriz de Gestão do Tempo é uma excelente ferramenta para gerenciar o que de fato é importante realizar. Pode-se dizer que foi criada pelo ex-presidente dos Estados Unidos Dwight Eisenhower (1890-1969), entre os anos de 1953 a 1961, quando desenvolveu o hábito de classificar suas tarefas diárias entre **importantes** e **não importantes** e subdividi-las entre **urgentes** e **não urgentes**.

Segundo Marcelo Nakagawa, num artigo para o *Movimento Empreenda* do Sebrae, “o ideal é que o empreendedor concentre suas ações no que é importante, mas ainda não urgente. Em situações assim, sempre terá tempo para planejar da forma mais eficiente e executar com maior eficácia”. Confira o quadro na página seguinte elaborado por esse autor.

Ao utilizar essa ferramenta, os estudantes terão mais capacidade de desenvolver uma proposta comercial do evento escolhido e concorrer ao processo de seleção do contrato fictício. Oriente-os a discutir sobre suas anotações, deixando claro que as respostas realizadas em sala de aula podem ser repensadas para a entrega final, pois normalmente um plano passa por revisão.

- 5) Entrega do plano: seria interessante que o plano de ação a ser entregue, além de estar em envelope lacrado, contemplasse uma página de apresentação com logomarca e informações do grupo, complementando os itens prescritos no desafio. Instrua-os a definir uma imagem que os represente, discutindo seu significado, e a tomar essa ideia como base para criar uma identidade visual para suas “empresas”. Existem diversos *sites* que

disponibilizam gratuitamente imagens para a criação de logotipos, como o canva.com, mas os estudantes também podem escolher algo como um adesivo encontrado facilmente em lojas de artigos escolares ou mesmo fazer um desenho, caso alguns integrantes dos grupos tenham tal habilidade.

- 6) Execução do plano: os planos de ação serão entregues em momento posterior para sua avaliação, e o time vencedor será divulgado no terceiro e último encontro deste projeto. A concretização do plano escolhido ficará a cargo da Direção da escola, que deverá aprovar sua implantação, bem como um calendário de atividade extracurricular.

É urgente e precisa ser...	realizado esta semana?	Não importante e urgente		Importante e urgente	
	realizado hoje?	3		1	
Não é urgente...	e pode ser feito em esse mês?	Não importante e não urgente		Importante e não urgente	
	e pode ser feito em até um ano?	4		2	
		e ainda atrapalha?	e não tem utilidade?	necessário?	crítico?
		Não é importante...		É importante e...	

Fonte: Ferramenta: matriz de gestão do tempo. Movimento empreenda. Disponível em: <info.endeavor.org.br/ferramenta-matriz-tempo>. Acesso em: 14 jan. 2020.

CATHERINE A. SCOTTON

As atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13MAT203** da BNCC: Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Matemática e suas Tecnologias na tomada de decisões com base em análise e levantamento de dados para a implantação de ações.

3ª PARTE

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

É chegada a hora da entrega dos documentos que serão avaliados para a escolha do plano de ação vencedor. Inicie a abordagem com uma solenidade para que a turma entre no clima da concorrência. Peça que escolham um líder com atribuições de “diretoria/gestão” em cada grupo, e que este entregue o plano ao cliente e acompanhe a verificação de contemplação dos dados prescritos. Caberá a você conferir o preenchimento dos seis pontos elencados por Crio, como uma forma de protocolo.

Em seguida, diga que a data da divulgação do resultado será estabelecida posteriormente e que todos os concorrentes deverão estar presentes para receber o “prêmio”, se

forem contemplados; assim como ocorre numa licitação ou edital (excluindo-se situações de força maior a serem avaliadas, caso ocorram). Você também pode preparar um comunicado, como o modelo aqui sugerido, para afixar na porta da sala na ocasião, a fim de formalizar e tornar a atividade mais instigante.

O tempo de execução de um plano, projeto, atividade ou qualquer outra tarefa que se deseje planejar pode ser controlado por um cronograma, cujo modelo indicado aqui para os estudantes é o **Diagrama de Gantt**. Trata-se de um gráfico que registra os avanços no processo de gerenciamento de projetos. Apesar de já ter sido explicado no *Livro do Estudante*, vale reforçar que seu formato mais completo deve conter os seguintes pontos: descrição, data de início, data de término, período de duração, responsável(eis) e relacionamento da atividade (se houver).

CATHERINE A. SCOTTON

Nome Completo da Escola

COMUNICADO DE CONVOCAÇÃO PARA A POSSE DOS APROVADOS
NO DESAFIO DE CRIO DO PROJETO 8 DO PROGRAMA EXPEDIÇÕES PARA O FUTURO

Comunicamos que o Cliente, Professor da disciplina INSERIR O NOME DA DISCIPLINA, no uso de suas atribuições legais, previstas no capítulo que trata do tema "Qual é meu plano de ação?", convoca os integrantes dos grupos concorrentes do Projeto 8, para a nomeação do plano de ação vencedor, nos termos do disposto no Desafio de Crio.

Local e data

Assinatura do Professor

Em relação à gestão do orçamento, na internet encontramos gratuitamente diversas planilhas de controle automatizado. No entanto, todas visam ao mesmo objetivo dos antigos livros-caixa: manter o controle de entrada e saída de verba no projeto. No conteúdo direcionado à turma, há algumas indicações dessas planilhas, assim como um modelo manual que pode ser facilmente implementado em qualquer tipo de situação sem recorrer à tecnologia para obter o resultado esperado.

Por fim, temos os braços, que indicam as atribuições de tarefas e responsabilidades aos integrantes das atividades.

Essa é uma questão essencial para qualquer ferramenta de gerenciamento de projetos e desde o início deste programa já tivemos várias atribuições de responsabilidades. Lembra-se do guia de viagem da turma no início ou do “*scrum master*” mais adiante? Eram designações para que tais indivíduos se responsabilizassem por determinada ação, e assim deve ocorrer num projeto bem planejado.

Agora que os estudantes já conhecem os critérios utilizados para a definição do plano de ação vencedor, encerre a parte convocando todos para o resultado da concorrência apresentada na parte seguinte.

Ao trabalhar o Diagrama de Gantt, as atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13MAT406** da BNCC: Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de *softwares* que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Matemática e suas Tecnologias na elaboração de planilhas de dados para planejamento e solução de problemas.

Desafio individual: construindo o caminho

É chegada a hora de anunciar a proposta vencedora e premiar os integrantes do grupo que a apresentaram. Diga brevemente aos que não foram escolhidos como poderiam melhorar seu desempenho e reitere a necessidade de retomarem esse aprendizado para seus próprios caminhos no desafio individual desta parte.

Em seguida, introduza o *Recado de Crio aos viajantes* para dar início à próxima fase. Nele, é citado o estudo *Causa mortis: o sucesso e o fracasso das empresas nos primeiros 5 anos de vida*, produzido pelo Sebrae em julho de 2014. Com base nos números fornecidos nesse estudo os estudantes terão uma ideia do impacto do planejamento no mercado de trabalho.

O estudo completo é bastante abrangente e retrata as três principais áreas na temática: planejamento prévio, gestão empresarial e comportamento empreendedor. Essas questões são apontadas como causas no fechamento das empresas em seus primeiros anos e constituem pontos que serão trabalhados em algum momento deste programa. Para verificar o estudo completo, acesse o site <http://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/SP/Anexos/causa_mortis_2014.pdf> e confira mais alguns dados interessantes para expor em sala de aula se desejar. Acesso em: 4 dez. 2019.

Após a mensagem, peça aos estudantes que consultem seus *diários de bordo* e pesquisem em suas anotações dos *Projetos 6 e 7* os objetivos, metas e mapeamentos definidos para seus empreendimentos particulares, de maneira que apliquem os dados a um plano de ação individual, nos mesmos moldes do realizado anteriormente. Reserve cerca de 15 minutos para eles utilizarem as ferramentas que conheceram e esclareça eventuais dúvidas.

Reserve o tempo que considerar adequado para falar sobre a relevância de terem os dados desses planos sempre à mão, para que no decorrer do processo possam estar em contato contínuo com as tarefas, prazos, orçamentos e responsabilidades, além de ter a oportunidade de ajustar o curso de algo, se necessário. Para isso, é importante que utilizem alguma ferramenta de controle diário, como uma **agenda**.

Assim como os *diários de bordo*, cadernos de aula, blocos de notas ou simples cadernetas de contatos, as agendas servem para manter à vista dados de valor resumidos num mesmo lugar. Modalidades como os *planners*, datados como

os calendários e que ainda têm páginas avulsas para anotações de diferentes naturezas, são muito úteis para manter o controle de um projeto e alinhar todas as informações da ampulheta, livro-caixa e brasões, isto é, cronograma, orçamento e responsabilidades. Há opções eletrônicas disponíveis gratuitamente tanto para a versão *desktop* como para *smartphones*, as quais também podem ser compartilhadas.

Para demonstrar como se utiliza a ferramenta, pode-se abrir o aplicativo num projetor para que todos vejam como funciona, criando algum evento qualquer de amostragem.

Se não tiver como mostrar em sala, sugira que os estudantes baixem os aplicativos em seus celulares ou nos de um familiar ou colega, para que possam usar a ferramenta por algum tempo de maneira experimental e compreender na prática o conteúdo apresentado, como forma de melhoria no controle de seus processos. Talvez comecem a recorrer a ela para programar seus estudos, datas de avaliações, entregas de trabalhos ou até passeios com os amigos nos fins de semana.

Ao estimular o contato dos alunos com tecnologias digitais, estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13LGG701** da BNCC: Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

As habilidades e atitudes desenvolvidas ao longo desta parte, possibilitam o trabalho da **competência geral 5** da BNCC: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias na disseminação de atividades e responsabilidades relacionadas ao planejamento de um projeto.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Finalizamos mais uma etapa desta jornada. Antes, porém, reserve aquele tempinho para que os estudantes passem pela *Sala dos Espelhos* e reflitam sobre as já tradicionais perguntas, anotando tudo para a posteridade em seus *diários de bordo*. Observar o caminho trilhado e perceber o quanto evoluíram faz parte do processo de ensino e aprendizagem, assim como do caminho rumo aos seus projetos de vida.

A turma está quase superando a *Escalada da Autorrealização*, faltando apenas um obstáculo para atingirem a terceira e última etapa do programa. No próximo projeto descobriremos quais resultados eles pretendem atingir com os planos de ação idealizados e como devem agir diante dos prováveis imprevistos.

Até breve!

Quadro-síntese

Projeto: 9	Título: Que resultados pretendo atingir?	Partes sugeridas: 3
Objetivo	Identificar cenários, levantar indicadores de desempenho e contornar imprevistos durante o processo de realização de metas e objetivos.	
Justificativa	Os estudantes aprenderão a reconhecer os cenários otimistas, realistas e pessimistas para realizar seus objetivos, bem como a distinguir os tipos de indicadores e selecionar os mais apropriados para levar adiante seus projetos.	
Ferramentas	Jogo Quente ou Frio, KPIs e Indicadores.	
Competências gerais e habilidades da BNCC	Competências gerais: 2, 6 e 8. Competências específicas: MAT-1 e 3; CHS-4; CNT-3. Habilidades: EM13MAT316, EM13MAT301, EM13CNT301, EM13MAT101 e EM13CHS402.	
Bibliografia	As referências a seguir, relacionadas com a gestão de desempenho, foram selecionadas para auxiliá-lo durante o desenvolvimento das aulas. DUHIGG, C. <i>O poder do hábito: por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios</i> . Tradução: Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Objetiva, 2017. FRANCISCHINI, A. S. N.; FRANCISCHINI, P. G. <i>Indicadores de desempenho: dos objetivos à ação: métodos para elaborar KPIs e obter resultados</i> . Rio de Janeiro: Alta Books, 2019. MINISTÉRIO Público do Estado de São Paulo (MPSP). <i>Manual de indicadores de desempenho</i> . Disponível em: < http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Centro_de_Gestao_Estrategica/ManualIndicadores.pdf >. Acesso em: 5 dez. 2019.	
Produto final coletivo	Identificar indicadores de sucesso, projetar cenários e elaborar caminhos alternativos para prever diferentes resultados.	
Produto final individual	Identificar indicadores de sucesso, projetar cenários e elaborar caminhos alternativos para prever diferentes resultados para seu projeto de vida.	

1ª PARTE

Abertura: um convite à jornada

Chegamos à terceira etapa da *Escalada da Autorrealização*, em que os estudantes aprenderão a planejar seus projetos e a traçar objetivos a partir de um plano de ação. A turma está quase chegando ao topo da montanha e é importante que aprendam a contornar imprevistos. A ideia central aqui é que construam cenários otimistas, realistas e pessimistas para um mesmo propósito e proponham estratégias adequadas para lidar com os resultados obtidos.

Nesta etapa, os estudantes já participaram de muitos grupos diferentes e entenderam que cada um deles tem habilidades específicas para superar determinados desafios. Aqui, é importante que exercitem a atitude empreendedora do poder de decisão e formem seus times livremente, tendo como premissa o caminho já percorrido e os desafios que ainda têm pela frente.

Para facilitar o desenvolvimento das atividades futuras deste projeto, é recomendável formar grupos com **quatro membros** cada um, podendo-se acrescentar mais um, de maneira equilibrada, se a quantidade de estudantes na sala não for um múltiplo exato, pois esse número influenciará a execução do desafio coletivo. E a **quantidade de grupos deverá obrigatoriamente ser par**, pois o jogo se dará em duplas de equipes que atuarão em duas rodadas cada uma.

Após a formação dos times, uma boa forma de incentivar os estudantes a entrar no clima do desafio que os espera é mostrar de forma lúdica como o pensamento rápido e a capacidade de adaptação a situações imprevistas podem levá-los a alcançar seus objetivos. Para isso, disponibilize o filme *O menino que descobriu o vento* (2019), com duração de 1h53min. Se não for possível, indique que assistam após a aula, pois, de qualquer maneira, servirá de referência para eles no desafio individual.

Trata-se de um filme baseado em fatos reais que conta parte da história de um jovem do Malawi, país africano, que se

esforça para adquirir conhecimentos com o objetivo de construir uma hélice para a geração de energia eólica. Com a hélice ele consegue obter energia para um gerador, que começa a bombear água para ser usada na agricultura, pois a terra estava improdutiva em razão da seca característica da região.

No desenrolar da trama, podemos observar que as dificuldades do personagem principal podem refletir os dilemas encontrados em nossas próprias experiências, em situações extremas de planejamento a curto e longo prazo e resolução de imprevistos, sejam eles justos ou não, mas sempre necessários.

O filme também traz elementos de crítica social que podem ser explorados. Isso pode ser feito mostrando como as escolhas e planos feitos por indivíduos ou um grupo de pessoas tem diversos impactos em outros indivíduos. Também é possível explorar os riscos de realizar planejamentos sem muitos conhecimentos sobre os possíveis resultados.

Desafio coletivo: aquecendo os calcanhares

Para aprenderem a lidar com os diferentes cenários de uma mesma estratégia, Crio propõe desta vez o **Jogo Quente ou Frio**, que envolve a previsão de metas que se deseja atingir. Nele, as equipes se enfrentarão em duplas para cumprirem os objetivos de esconder e localizar um objeto, ou chegar o mais perto dele, e analisar o resultado obtido.

Haverá sempre dois grupos, o **desafiante** e o **desafiado**, e a dinâmica é basicamente esta: enquanto o primeiro grupo esconde o objeto escolhido, o segundo elabora suas estratégias, traçando possíveis rotas e adequações do percurso durante a empreitada, de acordo com a projeção realizada dos possíveis cenários: otimista, realista e pessimista, de resolução da atividade. Depois, os papéis se invertem, de modo que todas as equipes sejam desafiadas e, ao final, avalia-se o sucesso dos planejamentos para determinar a equipe vencedora.

Para otimizar o tempo de aula, propomos que essa atividade seja realizada num espaço mais amplo que a sala, como a quadra de esportes ou o pátio recreativo da escola, de maneira que todos os grupos possam jogar cada rodada ao mesmo tempo. Dessa forma, haverá apenas duas rodadas com as equipes distribuídas em pares. Para facilitar, numere-as sequencialmente e determine, por exemplo, que as ímpares serão desafiadas primeiro.

Atue como facilitador do jogo e observe os seguintes aspectos em cada ponto elencado:

- Objetivo:** as equipes desafiadas devem ficar num local distante do local em que está sendo realizado o jogo, como a cantina, o refeitório ou as escadas de acesso, conversando sobre sua estratégia. Enquanto isso, as equipes desafiadas espalham pelo caminho obstáculos como mochilas, blusas ou cadernos, ou mesmo utilizam os bancos e as plantas disponíveis para esconder os objetos escolhidos.
- Equipes:** todas devem ser compostas de 4 ou 5 integrantes no início do jogo e, depois de dois ciclos de passos, podem escolher se desejam continuar da mesma forma ou deixar apenas aquele que acreditam estar mais perto de cumprir o objetivo, para aumentar suas chances, desta forma:
 - As equipes com 4 integrantes dispõem de 12 passos ao todo e, depois de todos darem 2 passos cada um (8 no total), decidem se continuarão assim ou se deixarão apenas um integrante encarregado de dar os passos restantes. Se decidirem pela continuação, terão mais um ciclo de 1 passo para cada um (4 no total, completando os 12); se decidirem pela eliminação, o integrante remanescente terá mais 4 passos para fechar a rodada;
 - As equipes com 5 integrantes dispõem de 15 passos ao todo e, depois de todos darem 2 passos cada um (10 no total), podem escolher se continuarão como estão ou se deixarão os passos finais apenas para um de seus integrantes. Se decidirem pela continuação, cada equipe terá mais um ciclo de 1 passo (5 no total, completando os 15); se decidirem pela eliminação, o integrante remanescente terá mais 5 passos para fechar a rodada.
- Materiais:** as equipes desafiadas devem escolher objetos que caibam na palma da mão, como uma caneta, um chaveiro ou um fone de ouvido, cuidando para que não sejam muito pequenos, como um clipe de prender papel, a ponto de prejudicar os adversários, nem muito grandes, como uma garrafa de água, que é facilmente identificada. Peça à escola uma fita métrica para utilizar no momento da conferência dos resultados obtidos no jogo.

- Preparação e mecânica:** as equipes desafiadas e desafiadas devem fazer algumas anotações antes, durante e depois da realização do jogo para elaborar suas análises e determinar os vencedores. Para isso, devem obedecer às seguintes regras:
 - As equipes desafiadas devem fazer três estimativas de cenários possíveis para seu desempenho, dadas as condições do ambiente, o perfil das equipes que as desafiaram e a estratégia adotada. Peça que um representante de cada equipe anote numa folha à parte, para entrega, os itens do quadro a seguir ou leve-o impresso para distribuir à turma, agilizando o exercício.

Equipe n. _____			
Resultado estimado	1 – Cenário otimista	2 – Cenário realista	3 – Cenário pessimista
	o melhor resultado possível a ser obtido pela equipe	o resultado mais provável a ser obtido pela equipe	o resultado mínimo que a equipe poderia aceitar
O objetivo será alcançado em:	_____ passos	_____ passos	_____ passos

- As equipes desafiadas devem dizer quais são os objetos escondidos e depois indicar, passo a passo, para cada um dos desafiados, quem está mais quente e quem está mais frio (mais próximo ou mais distante de cada objeto).
- Os integrantes das equipes desafiadas devem dar cada passo simultaneamente para que os desafiados possam fazer a contagem com precisão.
- Os obstáculos que estiverem no caminho devem ser incluídos na busca ou ser contornados (não vale subir em objetos, como cadeiras ou mesas) e cada passo necessário para tal será contabilizado.

5) **Registro e resultado:** durante a execução do jogo, acompanhe as anotações dos registros e auxilie os jogadores no que precisarem; ao final das duas rodadas, recolha todas as fichas das equipes, transcreva no quadro os resultados parciais obtidos, analise-os com a turma e declare os vencedores. Para facilitar esse momento, confira a seguir algumas instruções para a tomada de notas:

- As equipes desafiadas devem registrar os **indicadores** de desempenho dos desafiados enquanto procuram os objetos. Peça que um representante de cada equipe anote numa folha à parte, para entrega, os itens do quadro a seguir ou leve-o impresso para distribuir à turma, agilizando o exercício.

Equipe n. _____			
Resultado alcançado	Número total de integrantes na equipe	Número de passos usados pela equipe	Distância em centímetros da equipe até o objeto
O objetivo foi alcançado com:	_____ integrantes	_____ passos	_____ centímetros

Ao final desta parte, a turma saberá o que é um imprevisto e como ele pode ser superado. Na próxima, seguiremos com alguns conceitos importantes sobre tais indicadores.

Na abertura e no decorrer deste projeto serão apresentadas frases que podem orientar e motivar os estudantes no desenvolvimento das atividades. Veja a seguir as frases e uma breve biografia dos seus autores.

Caminhante, não há caminho.

Se faz caminho ao caminhar...

ANTONIO MACHADO nasceu em Sevilha, na Espanha, em 1875, e morreu exilado na França em 1939. Foi um dos mais importantes poetas espanhóis, integrando o movimento literário conhecido como “Geração de 98” e o Modernismo. Com uma linguagem depurada, sóbria e clara, suas poesias versam sobre a natureza do ser humano e sua interioridade, a inquietação pela busca do sentido da vida e a angústia diante da passagem do tempo. Também escreveu peças de teatro e se dedicou à tradução.

A vida só pode ser compreendida olhando-se para trás, mas só pode ser vivida olhando para a frente.

SOREN KIERKEGAARD (1813-1855) nasceu e morreu em Copenhague, na Dinamarca. Filósofo, poeta, teólogo e crítico social, é considerado o precursor da filosofia existencialista por se preocupar em refletir principalmente sobre os objetivos, as causas e as consequências das ações do ser humano no âmbito da realidade que o cerca.

Ao levar os alunos a analisar diferentes cenários, as atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13CNT301** da BNCC: Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.

Estas atividades também possibilitam o trabalho da habilidade **EM13MAT316**: Resolver e elaborar problemas, em diferentes contextos, que envolvem cálculo e interpretação das medidas de tendência central (média, moda, mediana) e das medidas de dispersão (amplitude, variância e desvio padrão).

As habilidades e atitudes desenvolvidas nesta parte favorecem o trabalho da **competência geral 2** da BNCC: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Pode-se atuar transversalmente com os(as) professores(as) da área de Ciências da Natureza para verificar como os alunos construíram estimativas e planos para atingir os objetivos.

Contextualização teórica: sabendo onde estamos pisando

Inicie a abordagem recapitulando como foi o jogo quente ou frio com os estudantes reunidos novamente em grupos e conduza uma análise um pouco mais aprofundada dos mecanismos utilizados, dos resultados obtidos e do que poderia ter sido feito de diferente. Resgate as fichas com as informações das rodadas e peça que anotem em seus *diários de bordo* as próximas reflexões.

Introduza o texto do tópico “Lápis e borracha: sempre prontos para mudanças”, traçando um paralelo entre essas duas ferramentas com alguns aplicativos para celular amplamente utilizados, como os de trânsito, que conseguem refazer suas rotas rapidamente caso o motorista erre o caminho ou encontre uma árvore caída pela frente; os de atividade física, que adaptam os treinos com base na evolução registrada pelo usuário quanto a suas dificuldades ou facilidades na execução dos movimentos; os de fotos e estilo de vida, que recalculam constantemente suas preferências de visualização com base nas “curtidas” em perfis alheios, entre tantas outras opções cotidianas e próximas da realidade dos estudantes.

Em seguida, solicite que respondam às perguntas apresentadas na “Análise dos resultados”, conversando entre si, destinando para essa atividade cerca de 15 minutos. O *Livro do Estudante* traz algumas possibilidades de respostas para ajudá-lo neste momento de acompanhamento e supervisão de suas discussões, cuidando para que não ultrapassem um limite seguro de tempo.

Após as discussões, organize os grupos para que apresentem suas respostas, compartilhando as observações realizadas com os demais estudantes da sala. Além disso, eles devem ponderar as resoluções a que os outros grupos chegaram, anotando as informações úteis para melhorar e exercitar seus caminhos individuais no próximo desafio mais adiante.

Com o jogo devidamente analisado, é chegada a hora da *Pausa para pensar*, adicionando um pouco mais de conteúdo e apresentando um novo conceito aos projetos de vida da turma. Escolha um representante geral para ler em voz alta a *Mensagem de Crio aos viajantes* e em seguida explique a aos estudantes o que o jogo quente ou frio tem a ver com os *Key Performance Indicators*, mais conhecidos como **KPI**.

Comece aprofundando mais a compreensão de tais indicadores que, além de ser indicadores-chave de *performance* de uma empresa, também servem para mensurar o desempenho de seus diferentes processos. Os resultados obtidos nos KPI permitem quantificar a realização das atividades internas, levando os envolvidos – sejam funcionários

de uma empresa ou simples participantes de um projeto – a perceber o quanto contribuem para o sucesso (ou não) desses números.

Além de facilitar a comunicação da visão e missão, já trabalhadas no *Projeto 5* desta obra, os KPI também ajudam a traçar as metas, de modo a se possa atualizar, melhorar e/ou corrigir o planejamento estratégico. Com eles, é possível aplicar uma mudança efetiva no plano de ação com base no cenário otimista, realista ou pessimista que se apresenta.

No entanto, para compreender bem a sua importância, os estudantes precisam entender a **diferença entre o KPI e a métrica**, para não se confundir ao planejar as estratégias de seus projetos. Tanto um quanto outro são indicadores, porém, enquanto as métricas indicam os dados brutos de determinado tema, os KPI apontam para os resultados que podem ser obtidos com o uso de tais dados.

Por exemplo, no jogo quente ou frio, as equipes desafiadas tinham como métricas as características de seus adversários, o espaço físico disponível, o tipo de obstáculos que enfrentariam, a quantidade de passos que poderiam dar etc. Os resultados de suas jogadas, anotados pelas equipes desafiadas, por sua vez, são os indicadores obtidos, que poderão ser confrontados com os cenários previamente estabelecidos para a percepção de suas realizações.

Esse desempenho é comumente medido com base no estabelecimento de **índices, metas e tolerâncias**, que, em linhas gerais, são respectivamente: os números que retratam a execução das tarefas; o que se deseja atingir, segundo a determinação de valores e períodos (quando houver necessidade); e o limite aceitável da *performance*, caso não se cumpra o objetivo de acordo com o previsto.

Os indicadores ainda são divididos tipologicamente, com uma grande variação de possibilidades definidas a partir das necessidades da área a que se referem. São facilmente encontrados tipos como: estratégicos, produtivos, financeiros, quantitativos, qualitativos, processuais, competitivos, ou de eficiência, eficácia, capacidade, lucratividade, valor, entre outros. Um exemplo de indicadores específicos de uma área pode ser encontrado no *Manual de indicadores de desempenho* do Ministério Público do Estado de São Paulo (MPSP), disponível na página do Centro de Gestão Estratégica: <http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/Centro_de_Gestao_Estrategica/ManualIndicadores.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2019.

Dessa forma, encerramos a contextualização teórica do *Desafio de Crio* e preparamos os estudantes para compor seus próprios cenários de atuação e indicadores desejados, aprimorando os planos até então desenvolvidos parte empreender seus projetos de vida. Na próxima parte, seguiremos com a aplicação do desafio individual e o fechamento da *Escalada da Autorrealização*.

Ao trabalhar a interpretação de diferentes dados, as atividades desta parte colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13MAT101** da BNCC: Interpretar criticamente situações econômicas, sociais e fatos relativos às Ciências da Natureza que envolvam a variação de grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação, com ou sem apoio de tecnologias digitais.

As atividades desta parte também possibilitam desenvolver a habilidade **EM13CHS402**: Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.

Ao abordar o tema saúde, esta parte possibilita o desenvolvimento da **competência geral 8**: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Matemática e suas Tecnologias na definição de indicadores e adequação de resultados e também na elaboração de gráficos comparativos de variações dos índices de desempenho.

3ª PARTE

Desafio individual: construindo o caminho

Inicie a terceira e última parte deste projeto retomando os conceitos aprendidos no encontro anterior sobre como prever cenários e estabelecer indicadores eficientes. Para ilustrar, apresente à turma um caso de sucesso como o do empresário estadunidense Chris Gardner (1954-), que teve sua história retratada na produção cinematográfica *A procura da felicidade* (2007), protagonizada pelo ator estadunidense Will Smith.

Gardner, atualmente, além de empresário, também é investidor, corretor da bolsa de valores, palestrante e escritor, mas sua vida nem sempre foi tão bem-sucedida assim. De pesquisador da área médica a sem-teto e, depois, milionário, ele é um exemplo de como as adversidades devem ser enfrentadas com planejamento e perseverança.

Em sua história, vemos como a persistência pode afetar drasticamente nossas vidas, tanto para melhor como para pior. Por isso, um bom planejador tem de saber reconhecer quando deve investir em sua estratégia inicial e passar por sacrifícios ou quando é melhor corrigir o curso do seu planejamento, ajustando e melhorando continuamente os processos e ações de seus projetos.

Peça aos estudantes que assistam a esse filme e pergunte a eles se conhecem mais casos como o de Chris Gardner, seja de pessoas famosas ou anônimas do seu bairro ou mesmo de sua família. Após um breve período de discussão, solicite que

leiam individualmente as instruções do item *Caminho pessoal* e respondam às três perguntas apresentadas.

Confira algumas dicas para esse momento:

- 1) O *Projeto 7* apresentou o que são metas e os estudantes as definiram preenchendo um quadro com seus três principais objetivos. Agora, peça a eles que resgatem esse conteúdo em seus *diários de bordo* e acrescentem uma coluna de **resultados** com base no que haviam anotado.

Objetivo 1	
Metas	
1	
2	
3	
Resultados	
1	
2	
3	
Objetivo 2	
Metas	
1	
2	
3	
Resultados	
1	
2	
3	
Objetivo 3	
Metas	
1	
2	
3	
Resultados	
1	
2	
3	

- 2) Com base no quadro atualizado e preenchido com as metas e resultados dos objetivos traçados no *Projeto 7*,

solicite aos estudantes que façam uma lista de **indicadores** organizados de acordo com sua numeração, como no exemplo a seguir.

- Objetivo 1, Meta 1, indicadores:
 - Objetivo 1, Meta 2, indicadores:
 - Objetivo 1, Meta 3, indicadores:
 - E assim por diante com os demais objetivos 2 e 3.
- 3) À semelhança do item anterior, peça que façam uma lista substituindo a palavra indicadores por **métricas** que, como você explicou na parte anterior, são os dados brutos que podem nos levar aos resultados esperados.
- Objetivo 1, Meta 1, métricas:
 - Objetivo 1, Meta 2, métricas:
 - Objetivo 1, Meta 3, métricas:
 - E, novamente, assim por diante, com os demais objetivos 2 e 3.

Durante o desafio, circule entre as mesas e auxilie a turma no que for necessário, cuidando sempre do tempo disponibilizado para o exercício, de modo que não ultrapasse cerca de 15 minutos. Assim, ao final, você ainda terá um período para que os estudantes compartilhem suas experiências e passem ao item *Sala dos Espelhos* para refletir sobre seus processos de aprendizagem, o que deve ser feito em seguida e sem intervalo.

No último *Pausa para pensar* do capítulo, são abordados aspectos que mostram a importância do aluno e de sua participação individual na saúde coletiva, utilizando os exemplos de vacinação e de transmissão de doenças pelo *Aedes aegypti*. Reforce a ideia de que uma atitude individual impacta diversas outras pessoas e de que há responsabilidade individual na situação de saúde de uma comunidade, cidade ou país. No endereço <<https://portal.fiocruz.br/noticia/vacinacao-saude-direito-e-cidadania>> (acesso em: 20 dez. 2019), há informações que ajudam a mostrar a relação entre saúde individual e direitos coletivos. A atividade em grupo é um bom exercício para que os alunos utilizem os conhecimentos aprendidos nos projetos na área de saúde, inclusive com o estabelecimento de metas alcançáveis.

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento da habilidade **EM13MAT301** da BNCC: Resolver e elaborar problemas do cotidiano, da Matemática e de outras áreas do conhecimento, que envolvem equações lineares simultâneas, usando técnicas algébricas e gráficas, com ou sem apoio de tecnologias digitais.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências da Natureza com o objetivo de averiguar se os estudantes escolheram índices adequados para verificar o alcance das metas e dos resultados.

Reflexão final: entendendo aonde chegamos

Concluímos mais um projeto e, com ele, a última etapa do programa, representada pela *Escalada da Autorrealização*. Este foi o momento de introduzir o planejamento nos projetos de vida da turma, traçando metas, mapeando ferramentas, estruturando planos de ação, identificando cenários e criando indicadores para que eles cumpram seus objetivos.

Ao descobrirem quais **resultados pretendiam atingir**, eles adentraram no universo da realização, que é tarefa a ser desenvolvida em sua vida daqui em diante. A seguir, é chegado o momento de compartilhar suas jornadas com quem sempre esteve ao lado deles.

Vamos ao topo!

As atividades da reflexão final colaboram com o desenvolvimento da **competência geral 6** da BNCC: Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Pode-se atuar transversalmente com os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na detecção de indicadores de desempenho e a sua aplicação prática.

Atividade de vivência coletiva

Para fechar cada módulo, propomos uma atividade de transição com a presença da comunidade, em uma vivência coletiva no ambiente escolar. Para designar a passagem entre os desafios da narrativa da jornada aqui desenvolvida, recorreremos à metáfora da **ponte**. Nela, os estudantes planejam uma tarefa e a realizaram com a participação de seus familiares, colegas, professores e funcionários da escola, para que a experiência promovesse uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem.

Ao finalizar os três módulos deste programa com a realização dos nove projetos propostos, reserve o tempo que considerar adequado para que os estudantes, mais uma vez, assumam seu protagonismo e demonstrem na prática o que aprenderam, expondo suas experiências e os projetos de vida que escolheram empreender ao longo desse processo.

Para a organização do encontro, divida a turma em **exatamente oito grupos**, preferencialmente definidos com base nas habilidades de cada um para o desempenho das tarefas descritas no *Livro do Estudante*. Se preferir, apresente uma das modalidades de agrupamento disponíveis nas etapas das pontes:

- grupos independentes: sem uma regra específica como as utilizadas nos projetos nem indicações de quantidade máxima ou mínima de integrantes, desde que todos participem ativamente no planejamento e na execução do desafio, com a possibilidade de ter membros individuais;
- grupos iguais aos de um projeto: a partir da escolha de uma das regras apresentadas em algum dos três projetos realizados no módulo que está sendo encerrado, para todos os estudantes da sala, sem a possibilidade de ter membros individuais.

Coloque as duas modalidades propostas em votação e defina a preferida pela maioria.

Planeje com os estudantes as atividades e circule entre eles, auxiliando-os em suas criações. Essa é uma ótima forma de interagir com a comunidade e fazer com que a turma se sinta engajada na apropriação do conteúdo e do espaço escolar.

Com os grupos divididos pela última vez, informe como será a distribuição das tarefas partindo das seguintes premissas:

Destine o **primeiro** desses encontros para transmitir as instruções necessárias para a realização da tarefa. Discuta com todos cada item a ser providenciado, certificando-se de que os estudantes compreenderam o que devem planejar para proporcionar um bom encontro com a comunidade. Comece apresentando a mensagem de felicitação de Crio e introduza o texto da “Mensagem dos Guias aos viajantes”. Lembre-os de que todos terão responsabilidades para o grande evento de fechamento deste ciclo e que devem aproveitar as ferramentas fornecidas ao longo de todo este processo para desempenhá-las.

No **segundo** encontro, acompanhe o andamento do planejamento e resolva possíveis dúvidas ou corrija desvios na organização do evento de encerramento, fornecendo suporte nos detalhes que os estudantes não conseguiram resolver sozinhos ou em situações que necessitem de autorizações de funcionários e/ou departamentos da escola a que eles não têm acesso direto, como a Diretoria, por exemplo, dependendo da

estrutura de sua unidade. Aproveite as dicas fornecidas no *Livro do Estudante* para garantir que tudo está saindo como planejado.

No **terceiro** e último encontro será realizado o grande evento de exposição dos projetos de vida planejados pela turma. Combine com os estudantes o horário de chegada antes dos convidados, para que tenham tempo hábil para montar e organizar suas exposições. Assim, o momento em que todos estiverem presentes será uma ocasião de confraternização e compartilhamento de experiências inesquecível.

Estas atividades colaboram com o desenvolvimento das habilidades **EM13LGG102**: Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade; **EM13LGG202**: Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias; **EM13LGG302**: Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação; e **EM13CNT302**: Comunicar, para públicos variados, em diversos contextos, resultados de análises, pesquisas e/ou experimentos, elaborando e/ou interpretando textos, gráficos, tabelas, símbolos, códigos, sistemas de classificação e equações, por meio de diferentes linguagens, mídias, tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), de modo a participar e/ou promover debates em torno de temas científicos e/ou tecnológicos de relevância sociocultural e ambiental.

Além disso, elas permitem desenvolver a **competência geral 7** da BNCC: Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Competências específicas: LGG-1, 2 e 3; CNT-3.

Veja a seguir a frase motivadora apresentada e uma breve biografia do seu autor.

A verdadeira coragem é ir atrás de seu sonho mesmo quando todos dizem que ele é impossível.

CORA CORALINA (1889-1985), pseudônimo de Anna Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, foi uma poetisa e contista goiana, considerada uma das mais importantes escritoras brasileiras do século XX. Começou a escrever aos 14 anos de idade, e em seus escritos predominam elementos do cotidiano, das coisas simples da vida.

Obrigado e até a próxima!

Documentos oficiais do MEC

As referências a seguir são documentos oficiais elaborados por órgãos governamentais que foram utilizadas tanto para definir a estrutura da obra como para fornecer as informações necessárias para o desenvolvimento dos projetos: BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília: MEC, 2013. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Referenciais curriculares para elaboração de itinerários formativos. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/DCEIF.pdf>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Temas contemporâneos transversais na BNCC. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2020.

Referências sobre metodologias ativas

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre metodologias ativas:

ALENCAR, M. N. *Origem da metodologia de projetos, seu significado, trajetória e contribuições nos processos educativos*. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica) – Cefet-MG, Belo Horizonte, 2011.

ALVES, F. *Design de Aprendizagem com uso de Canvas*. São Paulo: DVS Editora, 2016.

ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras – um guia completo: do conceito à prática*. São Paulo: DVS Editora, 2014.

BACICH, L.; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENDER, W. N. *Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI*. Porto Alegre: Penso, 2015.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. *Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa*. São Paulo: Saraiva, 2017.

HOLANDA F. L. L. et al. *O professor no ensino híbrido*. Porto Alegre: Penso, 2019.

MARKHAM, T.; LARMER, J.; RAVITZ, J. (org.). *Aprendizagem baseada em projetos: guia para professores de Ensino Fundamental e Médio*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MARZANO, R. J.; PICKERING, D. J.; POLLOCK, J. E. *Ensino que funciona: estratégias baseadas em evidências para melhorar o desempenho dos alunos*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MOURA, D. G.; BARBOSA, E. F. *Trabalhando com projetos: planejamento e gestão de projetos educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2011.

Referências sobre projeto de vida

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre o desenvolvimento de projetos de vida:

BRASIL. Ministério da Educação. Projeto de vida: ser ou existir? Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/200-projeto-de-vida-ser-ou-existir>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

COSTA, A. C. G. O adolescente como protagonista. Ministério da Saúde. *Cadernos: juventude, saúde e desenvolvimento*. Brasília: Secretaria de Saúde, 1999.

DAMON, W. *O que o jovem quer da vida?*. São Paulo: Summus, 2009.

FRAIMAN, L. *Projeto de vida: 100 dúvidas*. São Paulo: Metodologia OPPE, 2013.

MASCARENHAS, M.; HERNANDES, V. *Projeto de vida para jovens*. Foz do Iguaçu: Epígrafe, 2015.

MATERIAL do educador: aulas de projeto de vida: 1º e 2º anos do Ensino Médio. Escolha da escolha: Instituto de Corresponsabilidade pela Educação (ICE).

Disponível em: <<http://www.iema.ma.gov.br/wp-content/uploads/2016/12/MATERIAL-DO-EDUCADOR-AULAS-DE-PROJETO-DE-VIDA.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

MORAN, J. *A importância de construir projetos de vida na educação*. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/10/vida.pdf>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

TRUTMANN, Nathalie. *Manual para sonhadores: voe alto, siga seu coração e vire um empreendedor de sua vida*. Rio de Janeiro: Leya, 2013.

Referências sobre leitura inferencial

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre leitura inferencial.

BORTONE, M. E.; MARTINS, C. R. B. *A construção da leitura e da escrita: do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

DELL'ISOLA, R. P. L. *Leitura: inferência e contexto sociocultural*. Belo Horizonte: Formato/Saraiva, 2001.

MOSS, B.; LOH, V. S. *35 estratégias para desenvolver a leitura com textos informativos*. Porto Alegre: Penso, 2012.

Referências sobre pensamento computacional

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre pensamento computacional.

BRACKMANN, C. P. *Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na educação básica*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/172208>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

INSTITUTO AYRTON SENNA. *Pensamento computacional e programação como ferramentas de aprendizagem*. Disponível em: <<https://www.institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/meu-educador-meu-idolo/materialdeeducacao/pensamento-computacional-e-programacao-como-ferramentas-de-aprendizagem.html>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

Referências sobre avaliação

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre avaliação.

CONKLIN, J. *A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Education Horizons, v. 83, n. 3, 2005.

CHUEIRI, M. S. F. Concepções sobre a avaliação escolar. *Estudos em avaliação educacional*, São Paulo, v. 19, p. 39, 49-64, jan.-abr. 2008.

GARCIA, C. A. de M. Professora usa mapas mentais para substituir avaliação. *Porvir*, 13 jul. 2016. Disponível em: <<http://porvir.org/professora-usa-mapas-mentais-para-substituir-avaliacao/>>. Acesso em: 5 jan. 2020.

FREITAS, L. C.; SORDI, M. R. L.; MALAVASI, M. M. S.; FREITAS, H. C. L. *Avaliação educacional: caminhando pela contramão*. Petrópolis: Vozes, 2009. 88p.

PERRENOUD, P. et al. *As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Referências sobre juventude e educação

As referências a seguir podem ser usadas para complementar as informações sobre educação de jovens.

COSTA, A. C. G. *Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2001.

KORMAN DIB, S. *Juventude e projeto profissional: a construção subjetiva do trabalho*. Tese (Doutorado) — Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

PORVIR. *Relatório Nossa escola em (re)construção*. 2019. Disponível em: <<https://porvir.org/nossaescolarelatorio/>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

ZANELLI, F. F. *Novos fluxos na busca por oportunidades: trajetória de jovens nas periferias da cidade*. São Paulo: Fundação Itaú Social, 2016.

EXPEDIÇÃO FUTURO

PROJETO DE VIDA

Organizadora: Editora Moderna

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna.

Editoras responsáveis:

Andy de Santis

Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP). Mestra pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação (área de concentração: Currículo) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Especialista em Marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM-SP). Educadora e consultora financeira.

Rita Helena Bröckelmann

Licenciada em Ciências e Biologia pelo Centro Universitário da Fundação Educacional Guaxupé (MG). Especialista em Manejo de Doenças de Plantas pela Universidade Federal de Lavras (MG). Lecionou Biologia e Ciências em escolas públicas e particulares de São Paulo. Editora.

1ª edição

São Paulo, 2020

Elaboração dos originais:

Andy de Santis

Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SP). Mestre pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação (área de concentração: Currículo) pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Especialista em Marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM-SP). Educadora e consultora financeira.

Luciano Vieira Francisco

Licenciado em História pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL-SP). Mestre em Ciências (programa: História Social) pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP-SP). Professor, *designer* instrucional e consultor em gestão da informação.

Roberta Amaral Sertório Gravina

Licenciada em História pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL-SP). Bacharela em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia e Ciência da Informação da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP-SP). Bibliotecária, consultora e gestora em ciência da informação.

Edição de texto: Dino Santesso Gabrielli, Flávia Esteves Reis, Luciana Keler M. Corrêa,

João Messias Júnior, Bruna Quintino de Moraes, Ana Carolina de Almeida Yamamoto

Leitura técnica: Prof. Dr. Antonio Carlos Rodrigues de Amorim

Preparação de texto: Silvana Cobucci

Gerência de *design* e produção gráfica: Everson de Paula

Coordenação de produção: Patrícia Costa

Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues

Coordenação de *design* e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite

Projeto gráfico: Daniel Messias

Capa: Mariza de Souza Porto

Ilustração: Rogério Soud

Coordenação de arte: Wilson Gazzoni Agostinho

Edição de arte: Alexandre Francisco da Silva Pereira, Cristiane Cabral, Edivar Goularth, Mônica Maldonado, Tiago Gomes

Editoração eletrônica: Essencial Design Produção Editorial

Ilustrações de vinhetas: Daniel Messias

Coordenação de revisão: Elaine Cristina del Nero

Revisão: Dirce Y. Yamamoto, Leandra Trindade, Maria Clara Paes, Nair H. Kayo, Renata Palermo, Sandra G. Cortés, Vera Rodrigues

Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron

Pesquisa iconográfica: Cristina Mota, Junior Rozzo

Coordenação de *bureau*: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Expedição futuro / organizadora Editora Moderna ; obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ; editoras responsáveis Andy de Santis, Rita Helena Bröckelmann. – 1. ed. – São Paulo : Moderna, 2020.

Projeto de vida.

1. Autoconhecimento 2. Autorrealização 3. Ensino médio - Programas de atividades 4. Projeto de vida - Protagonismo juvenil e perspectivas I. Santis, Andy de. II. Bröckelmann, Rita Helena.

19-32309

CDD-373

Índices para catálogo sistemático:

1. Projeto de vida : Protagonismo juvenil : Ensino médio 373

Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/10014

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
Fax (0__11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020
Impresso no Brasil



APRESENTAÇÃO

Caro Estudante,

Seja bem-vindo! A partir de agora, você está convidado para uma grande jornada. Para aquecer a conversa, que tal começar com um teste-relâmpago? Responda às perguntas abaixo com a primeira ideia que lhe vier à cabeça:

- Qual é seu maior sonho?
- O que você pode fazer para melhorar o mundo em que vivemos?
- O que pretende fazer depois que terminar o Ensino Médio?
- Qual é seu projeto de vida?

Se ficou na dúvida sobre o que responder, então este livro poderá ser muito útil a você.

Você está vivendo um momento único da sua história. Nos próximos anos, terá que fazer escolhas importantes que vão influenciar sua trajetória de vida. Você precisa se preparar para tomar decisões coerentes com seus sonhos.

Sabemos que não é tão simples decidir a direção a tomar. Por isso queremos convidar você a vir conosco numa jornada para descobrir mais sobre quem você é, o que tem a compartilhar com o mundo e como dele se apropriar. Em resumo, queremos ajudá-lo a empreender seu **projeto de vida**, passo a passo.

Boa viagem!



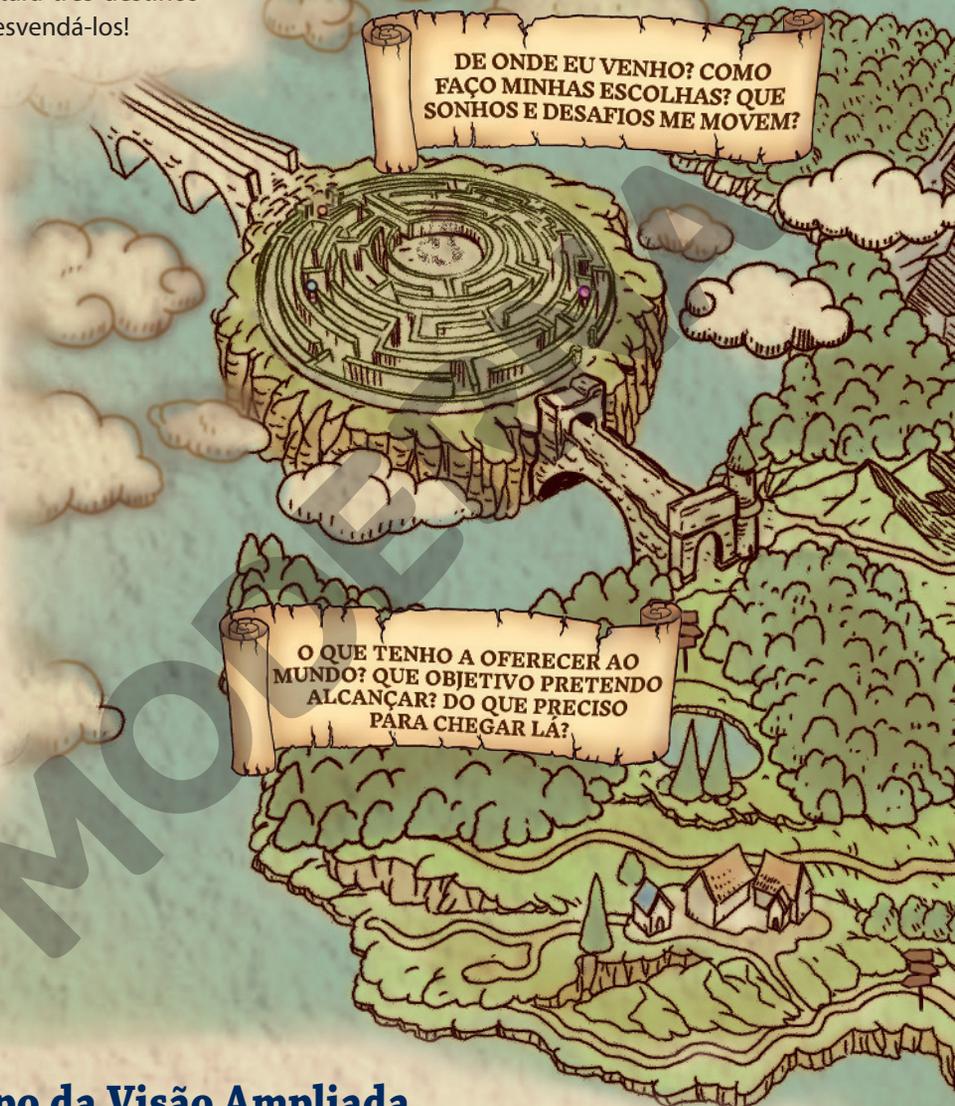
MAPA DA JORNADA

Ao longo desta jornada, você visitará três destinos principais. Acompanhe o mapa para desvendá-los!

Labirinto das Escolhas

A primeira etapa da jornada é uma viagem interior. Você desvendará mistérios sobre si mesmo que revelarão respostas cruciais para ajudá-lo a tomar decisões mais conscientes ao longo do caminho. Para encontrar a saída do *Labirinto das Escolhas*, você terá que cumprir algumas tarefas propostas pelo Oráculo que ajudarão você a conhecer mais sobre si mesmo.

Depois de cumprir todas as missões do *Labirinto das Escolhas*, você e seus amigos serão chamados a superar um desafio final, atravessando a ponte que os conecta à próxima fase da expedição. Fique ligado!



Campo da Visão Ampliada

A segunda etapa da jornada é um desafio de observação. É hora de escolher um objetivo, mapear recursos e decidir como usar com mais eficiência os meios e ferramentas que lhe garantam a energia necessária para manter a vitalidade até a conquista do objetivo final.

Você verá o que já tem e o que ainda precisa desenvolver para seguir adiante, rumo a seu futuro. Para enxergar mais alto e mais longe, terá que responder às perguntas de *Atena*, fiel escudeira da Sabedoria da Floresta.

Será bem-sucedido quem conseguir usar com inteligência os recursos existentes em si mesmo, nas pessoas ao seu redor ou os que recebe do ambiente, cuidando para que a travessia continue proveitosa para os demais viajantes. O desafio final do *Campo da Visão Ampliada* destrava a ponte que leva à próxima fase da expedição. Prepare-se!

Escalada da Autorrealização

A terceira e última etapa da viagem é um teste de resistência. Você vai planejar e traçar sua rota para chegar ao topo, mas os desafios e obstáculos estarão por toda parte, e muitos tentarão fazê-lo desistir da jornada. Você precisará de flexibilidade para criar caminhos alternativos, alterar rotas e se esgueirar por fendas estreitas. Com foco, persistência, disciplina e, principalmente, muita coragem, você terá mais forças para desbravar o futuro. Crio será seu guia nessa fase.

O resultado da sua dedicação será a concretização de seu planejamento e a celebração da jornada com seus amigos.

No fim da escalada, você poderá enxergar o horizonte de possibilidades que se abre à sua frente e estará mais preparado para realizar seu projeto de vida!



AONDE QUERO CHEGAR? QUAL É
MEU PLANO DE AÇÃO? QUE
RESULTADOS PRETENDO ATINGIR?



MAPA DA JORNADA

No início dos projetos, das Pontes e do Topo há uma lista das competências gerais (CG), competências específicas (CE) e habilidades da BNCC trabalhadas em cada parte.

Etapas da jornada

Cada passo dessa jornada tem um propósito, nada está aqui por acaso. Antes de mergulhar nesta jornada, conheça o que vai encontrar ao longo do caminho. Cada projeto está organizado assim:



ABERTURA

É o convite para entrar e se surpreender. Uma mensagem, um enigma ou pensamento, acompanhados de uma imagem, no início de cada projeto, destinam-se a provocar sua curiosidade e inspirar você a seguir adiante.



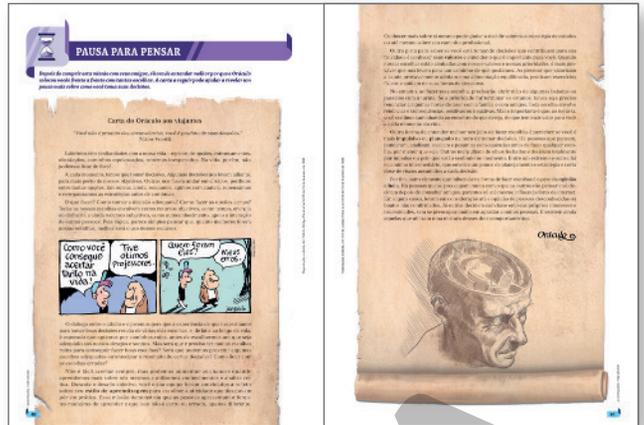
DESAFIO COLETIVO

A cada projeto, você será convidado a se reunir com um time de viajantes e realizar uma missão em equipe proposta pelo Oráculo, por Atena ou por Crio, nossos guias nesta jornada.



PAUSA PARA PENSAR

Nessa seção, você poderá entender melhor os porquês de cada desafio, refletir sobre eles e aprofundar seus conhecimentos. Nossos guias darão a você e a seus companheiros de viagem todas as informações necessárias. Em alguns casos, também serão feitas reflexões sobre como a saúde pode influenciar seus projetos.



CAMINHO PESSOAL

Apresente um projeto de vida e explique como ele é importante para você. Apresente um projeto de vida e explique como ele é importante para você. Apresente um projeto de vida e explique como ele é importante para você.

Recursos e Impactos tangíveis

- Quais são os recursos necessários para implementar o projeto?
- De onde vão vir os recursos? Como são os recursos?
- De que forma os recursos vão ser utilizados? Para quais fins, objetivos, resultados?
- Como os recursos vão ser utilizados? Para quais fins, objetivos, resultados?

Recursos e Impactos intangíveis

Tempo e Saúde

- De que forma o tempo vai ser utilizado? Para quais fins, objetivos, resultados?
- De que forma a saúde vai ser utilizada? Para quais fins, objetivos, resultados?

Conhecimentos e Habilidades

- De que forma os conhecimentos e habilidades vão ser utilizados? Para quais fins, objetivos, resultados?

CAMINHO PESSOAL

Em seguida, você será convidado a pôr em prática o que aprendeu para empreender seu projeto de vida. Só você poderá realizar essa travessia.

SALA DOS ESPELHOS

Aqui, você poderá refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu a respeito de você mesmo e sobre seus parceiros de jornada a cada desafio superado. Também há uma proposta de debate de questões relacionadas aos desafios.

SALA DOS ESPELHOS

Refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu a respeito de você mesmo e sobre seus parceiros de jornada a cada desafio superado.

Distrito de Berlim

Você vai viajar de volta ao Distrito de Berlim para registrar suas experiências, suas ideias e suas descobertas. Você vai registrar suas ideias e suas descobertas. Você vai registrar suas ideias e suas descobertas.

Atividade em grupo

Atividade em grupo para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu a respeito de você mesmo e sobre seus parceiros de jornada a cada desafio superado.

DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Descubra o que você aprendeu e compartilhe com os outros. Descubra o que você aprendeu e compartilhe com os outros. Descubra o que você aprendeu e compartilhe com os outros.

Letras

Letras e descobertas para compartilhar e aprender juntos. Letras e descobertas para compartilhar e aprender juntos. Letras e descobertas para compartilhar e aprender juntos.

DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Momento de um rápido resumo do projeto e um convite para seguir adiante, rumo ao próximo desafio. São disponibilizadas sugestões de materiais para aprofundar o que foi abordado nos projetos.

Antes de continuar, vale a pena ler o recado deixado pelos guias de nossa expedição.



Aviso aos viajantes: Preparem-se para fortes emoções!

A consulta a este *Quadro de sentimentos* será solicitada em vários momentos desta obra.

Saudações, viajante!

Você já deve ter notado que esta jornada envolverá muitas e fortes emoções. Está preparado para lidar com elas?

Uma pessoa tem alta inteligência emocional quando consegue reconhecer, avaliar e lidar com seus sentimentos e os dos outros. No entanto, raramente estamos preparados para essa missão, pois em nossa sociedade as emoções e os sentimentos são pouco valorizados. Certamente, você já ouviu frases como estas: “Engole esse choro”, “Menino grande não pode ter medo”, “Isso não é motivo para ficar tão brava”, “Deixe de frescura e volte para sua tarefa”.

Observações desse tipo nos levam a reprimir emoções e a não sabermos identificá-las muito bem, ocasionando dificuldade para nos expressar e nos comunicar. Ao longo desta jornada, você será convidado a explorar o que sente diante dos desafios, das missões, das tarefas e das pessoas com quem vai conviver.

Para ajudá-lo a aumentar sua capacidade de articular seus sentimentos e descrever seu estado emocional, compartilhamos as listas a seguir. Nesse projeto, você será convidado a consultá-las para escolher a palavra que melhor define o que sente.

QUADRO DE SENTIMENTOS

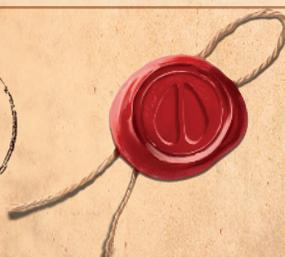
Quando minhas necessidades **ESTÃO** sendo atendidas, provavelmente me sinto:

à vontade	consciente	exuberante	pleno
absorto	contente	exultante	radiante
agradecido	criativo	falante	relaxado
alegre	curioso	fascinado	resplandecente
alerta	despreocupado	feliz	revigorado
aliviado	emocionado	glorioso	satisfeito
amistoso	empolgado	gratificado	seguro
amoroso	encantado	grato	sensível
animado	encorajado	inspirado	sereno
atônito	engraçado	interessado	surpreso
ávido	entretido	livre	terno
bem-humorado	entusiasmado	maravilhado	tocado
calmo	envolvido	maravilhoso	tranquilo
carinhoso	equilibrado	motivado	útil
complacente	esperançoso	orgulhoso	vigoroso
compreensivo	esplêndido	otimista	vivo
concentrado	estimulado	ousado	
confiante	excitado	pacífico	
confiável	extasiado	plácido	

Quando minhas necessidades NÃO ESTÃO sendo atendidas, provavelmente me sinto:

abandonado	consternado	furioso	oprimido
abatido	culpado	hesitante	perplexo
aflito	deprimido	horrorizado	perturbado
agitado	desamparado	hostil	pesaroso
alvorçado	desanimado	impaciente	pessimista
amargo	desapontado	impassível	péssimo
amargurado	desatento	incomodado	preguiçoso
amedrontado	desconfiado	indiferente	preocupado
angustiado	desconfortável	infeliz	rancoroso
ansioso	descontente	inquieta	receoso
apático	desesperado	inseguro	rejeitado
apavorado	desencorajado	insensível	relutante
apreensivo	desiludido	instável	ressentido
arrepentido	desolado	irado	segregado
assustado	despreocupado	irritado	sem graça
aterrorizado	encabulado	irritante	sensível
atormentado	encrocado	irritável	sobrecarregado
austero	enojado	letárgico	solitário
bravo	entediado	magoado	sonolento
cansado	envergonhado	mal-humorado	soturno
cético	exagerado	malvado	surpreso
chateado	exaltado	melancólico	taciturno
chato	exasperado	monótono	temeroso
chocado	fraco	mortificado	tenso
ciumento	frustrado	nervoso	triste
confuso	fulo	obcecado	

Oráculo



Assinado por Oráculo, por Atena e por Crio.

Fonte consultada: ROSENBERG, M. *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. São Paulo: Ágora, 2006.

Pronto para começar? Agora só falta conferir o que tem na sua mochila de viagem!



MAPA DA JORNADA



Prepare-se, a aventura começa agora!

Para colocar o pé na estrada, temos de pensar em tudo o que vamos precisar na viagem e levar conosco o essencial. Agora que você já conhece o mapa, é hora de apresentar os itens que te ajudarão nessa jornada. Vamos lá ver?



Cinto de ferramentas

Companheiro indispensável na jornada, o *cinto de ferramentas* estará sempre por perto para ajudar você a superar os desafios e a solucionar os enigmas que surgirem no caminho. Sempre que ele aparecer, você receberá uma ferramenta útil para usar nesta e em outras viagens que resolver fazer na vida. Aproveite!



Fonte



Bússola



Lupa



Balança



Roleta



Chave mestra



Termômetro



Lápis e borracha



Livro-caixa



Brasão

As ferramentas a seguir são as mais utilizadas e estão presentes em todos os projetos desta viagem:



Agenda de Contatos

Uma travessia como esta é mais rica e divertida na companhia de amigos. Muitas tarefas deverão ser cumpridas em grupo. Quando a *agenda de contatos* aparecer, é hora de se reunir com seu time para enfrentarem, juntos, os desafios do caminho. Aproveite para se conectar com pessoas diferentes, fazer novos amigos, descobrir habilidades e saber a quem recorrer em outras empreitadas.



Diário de bordo

Ao longo da trilha, você terá paradas estratégicas para registrar pensamentos, sentimentos e ideias sobre as experiências vividas na jornada. Escolha um caderno para usar como *diário de bordo*, no qual vai anotar reflexões e manter suas principais lições sempre à vista.



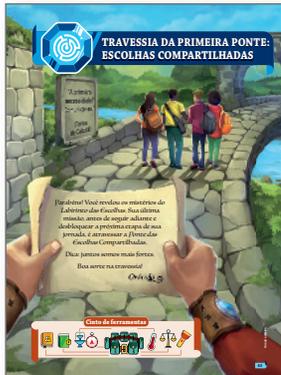
Lanterna

A *lanterna* ilumina os cantinhos escondidos do seu caminho e o ajuda a ampliar seu conhecimento sobre o percurso. Sempre que a lanterna aparecer, você terá indicações de livros, filmes, séries, *sites*, *blogs* ou jogos relacionados aos desafios de cada etapa.

Agora que você já sabe para onde vamos e o que levar, está pronto para começar a jornada. Pegue sua mochila, consulte o mapa sempre que precisar e junte-se a seus amigos!

Atravessando Pontes e alcançando o Topo

Após cada Módulo desta obra, é elaborada uma finalização para refletir sobre o que foi aprendido e o que você descobriu sobre si mesmo e sobre seus companheiros. Propomos uma vivência com a comunidade para que você compartilhe suas descobertas. As Pontes conectam os módulos, e o Topo é uma oportunidade de pensar sobre o que foi feito e comemorar suas descobertas.



PONTE 1

Na **Travessia da primeira Ponte: escolhas compartilhadas**, abre-se uma oportunidade de mostrar o que foi aprendido no **Labirinto das Escolhas** para a comunidade escolar e para pessoas próximas. É um excelente momento para treinar e desenvolver habilidades criativas e de comunicação, assim como comunicar seus desafios e descobertas, o que pode ajudar você a encontrar novas orientações e conhecimentos.

PONTE 2

Quando chegar à **Travessia da segunda Ponte: visões compartilhadas**, após passar pelo **Campo da visão ampliada**, você terá a oportunidade de comunicar novamente seus aprendizados, agora de forma mais integrada com seus colegas. O evento organizado nessa ponte será uma oportunidade de exercitar o trabalho em equipe e a criatividade, ajudando a mostrar e descobrir diferentes visões da comunidade escolar sobre temas cotidianos.



TOPO

No **Chegando ao Topo: jornadas compartilhadas**, etapa que sucede a **Escalada da Autorrealização**, você e seus colegas comunicarão o resultado do que aprenderam e descobriram nessa jornada. É também um momento de comemoração entre você, seus colegas e a comunidade escolar e pode ser um ponto de partida para colocar em prática o seu projeto de vida!



EXPLORANDO A BNCC

Caro Estudante,

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que apresenta as aprendizagens essenciais que todos os estudantes do Brasil devem aprender durante a Educação Básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio).

Esses conhecimentos estão estruturados em competências gerais e específicas e habilidades. Na tabela a seguir, você pode conhecer quais competências gerais e habilidades estão sendo utilizadas no desenvolvimento de cada projeto desta obra.

Para conhecer as competências específicas da Base consulte a tabela *Explorando as competências específicas da BNCC* no final deste livro.

Cada habilidade é identificada por um **código alfanumérico** cuja composição é a seguinte:

EM 13 LGG 103

O primeiro par de letras indica a etapa de **Ensino Médio**

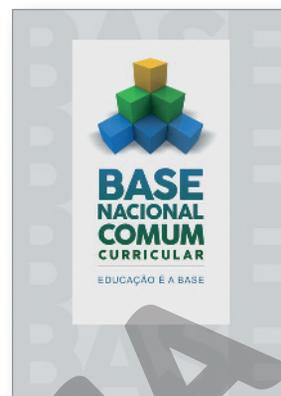
O primeiro par de números (13) indica que as habilidades descritas podem ser desenvolvidas em qualquer série do Ensino Médio, conforme definição dos currículos.

A segunda sequência de letras indica a área (três letras) ou o componente curricular (duas letras):

- LGG** = Línguas e suas Tecnologias
- LP** = Língua Portuguesa
- MAT** = Matemática e suas Tecnologias
- CNT** = Ciências da Natureza e suas Tecnologias
- CHS** = Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Os números finais indicam a competência específica à qual se relaciona a habilidade (1º número) e a sua numeração no conjunto de habilidades relativas a cada competência (dois últimos números).

Vale destacar que o uso de numeração sequencial para identificar as habilidades não representa uma ordem ou hierarquia esperada das aprendizagens. Cabe aos sistemas e escolas definir a progressão das aprendizagens, em função de seus contextos locais.



REPRODUÇÃO

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

MÓDULO 1 – LABIRINTO DAS ESCOLHAS

Projeto 1 – De onde eu venho?

Competências gerais da Educação Básica

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Habilidades	(EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.
	(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.
	(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
	(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Projeto 2 – Como faço minhas escolhas?

Competências gerais da Educação Básica	4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
	6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
	7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
Habilidades	(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).
	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.
	(EM13LP33) Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.
	(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.

Projeto 3 – Que sonhos e desafios me movem?

Competências gerais da Educação Básica	5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
	10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



EXPLORANDO A BNCC

Habilidades	(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.
	(EM13CNT206) Discutir a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.
	(EM13CNT207) Identificar, analisar e discutir vulnerabilidades vinculadas às vivências e aos desafios contemporâneos aos quais as juventudes estão expostas, considerando os aspectos físico, psicoemocional e social, a fim de desenvolver e divulgar ações de prevenção e de promoção da saúde e do bem-estar.
	(EM13CNT309) Analisar questões socioambientais, políticas e econômicas relativas à dependência do mundo atual em relação aos recursos não renováveis e discutir a necessidade de introdução de alternativas e novas tecnologias energéticas e de materiais, comparando diferentes tipos de motores e processos de produção de novos materiais.

Travessia da primeira Ponte: Escolhas compartilhadas

Competência geral da Educação Básica	7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
Habilidades	(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
	(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.
	(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
	(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.
	(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.
	(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas interseções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

MÓDULO 2 – CAMPO DA VISÃO AMPLIADA

Projeto 4 – O que tenho a oferecer ao mundo?

Competências gerais da Educação Básica	4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
	6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Competências gerais da Educação Básica	7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
	9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
Habilidades	(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
	(EM13LGG201) Utilizar diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
	(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.
	(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.
	(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

Projeto 5 – Que objetivo pretendo alcançar?

Competências gerais da Educação Básica	3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
	4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
	6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
Habilidades	(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.
	(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.
	(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.
	(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

Projeto 6 – Do que preciso para chegar lá?

Competências gerais da Educação Básica	2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
	8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.



EXPLORANDO A BNCC

Habilidades	(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.
	(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.
	(EM13CNT306) Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem como comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental, podendo fazer uso de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos.
	(EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.

Travessia da segunda Ponte: Visões Compartilhadas

Habilidades	(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
	(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).
	(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.

MÓDULO 3 – ESCALADA DA AUTORREALIZAÇÃO

Projeto 7 – Aonde quero chegar?

Competências gerais da Educação Básica	4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
	6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
Habilidades	(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.
	(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
	(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

Projeto 8 – Qual é meu plano de ação?

Competência geral da Educação Básica	5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
---	--

Habilidades	(EM13MAT203) Aplicar conceitos matemáticos no planejamento, na execução e na análise de ações envolvendo a utilização de aplicativos e a criação de planilhas (para o controle de orçamento familiar, simuladores de cálculos de juros simples e compostos, entre outros), para tomar decisões.
	(EM13MAT406) Construir e interpretar tabelas e gráficos de frequências com base em dados obtidos em pesquisas por amostras estatísticas, incluindo ou não o uso de <i>softwares</i> que inter-relacionem estatística, geometria e álgebra.
	(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

Projeto 9 – Que resultados pretendo atingir?

Competências gerais da educação básica	2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
	6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
	8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
Habilidades	(EM13MAT101) Interpretar criticamente situações econômicas, sociais e fatos relativos às Ciências da Natureza que envolvam a variação de grandezas, pela análise dos gráficos das funções representadas e das taxas de variação, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
	(EM13MAT316) Resolver e elaborar problemas, em diferentes contextos, que envolvem cálculo e interpretação das medidas de tendência central (média, moda, mediana) e das medidas de dispersão (amplitude, variância e desvio padrão).
	(EM13MAT301) Resolver e elaborar problemas do cotidiano, da Matemática e de outras áreas do conhecimento, que envolvem equações lineares simultâneas, usando técnicas algébricas e gráficas, com ou sem apoio de tecnologias digitais.
	(EM13CHS402) Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.
	(EM13CNT301) Construir questões, elaborar hipóteses, previsões e estimativas, empregar instrumentos de medição e representar e interpretar modelos explicativos, dados e/ou resultados experimentais para construir, avaliar e justificar conclusões no enfrentamento de situações-problema sob uma perspectiva científica.

Chegando ao Topo: Jornadas Compartilhadas

Competência geral da Educação Básica	7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
Habilidades	(EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.
	(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
	(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.
	(EM13CNT302) Comunicar, para públicos variados, em diversos contextos, resultados de análises, pesquisas e/ou experimentos, elaborando e/ou interpretando textos, gráficos, tabelas, símbolos, códigos, sistemas de classificação e equações, por meio de diferentes linguagens, mídias, tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), de modo a participar e/ou promover debates em torno de temas científicos e/ou tecnológicos de relevância sociocultural e ambiental.



SUMÁRIO

Módulo 1 Labirinto das Escolhas **20**

Projeto 1 – De onde eu venho? **22**

- Desafio do Oráculo 23
- Pausa para pensar 31
- Caminho pessoal 33
- Sala dos espelhos 34
- Descobertas e aprendizados 35

Projeto 2 – Como faço minhas escolhas? **36**

- Desafio do Oráculo 37
- Pausa para pensar 40
- Caminho pessoal 42
- Sala dos espelhos 47
- Descobertas e aprendizados 48

Projeto 3 – Que sonhos e desafios me movem? **49**

- Desafio do Oráculo 50
- Pausa para pensar 55
- Caminho pessoal 58
- Pausa para pensar 59
- Sala dos espelhos 61
- Descobertas e aprendizados 62

Travessia da primeira Ponte: escolhas compartilhadas **63**

Módulo 2 Campo da Visão Ampliada **68**

Projeto 4 – O que tenho a oferecer ao mundo? **70**

- Desafio de Atena 71
- Pausa para pensar 76
- Caminho pessoal 78
- Sala dos espelhos 79
- Descobertas e aprendizados 80

Projeto 5 – Que objetivo pretendo alcançar? **81**

- Desafio de Atena 82
- Pausa para pensar 86
- Caminho pessoal 90
- Sala dos espelhos 91
- Descobertas e aprendizados 92

Projeto 6 – Do que preciso para chegar lá?	93
• Desafio de Atena.....	94
• Pausa para pensar.....	97
• Caminho pessoal.....	100
• Pausa para pensar.....	102
• Sala dos espelhos.....	104
• Descobertas e aprendizados.....	105
Travessia da segunda Ponte: visões compartilhadas	106

Módulo 3 Escalada da Autorrealização **110**

Projeto 7 – Aonde quero chegar?	112
• Desafio de Crio.....	113
• Pausa para pensar.....	115
• Caminho pessoal.....	119
• Sala dos espelhos.....	121
• Descobertas e aprendizados.....	122
Projeto 8 – Qual é meu plano de ação?	123
• Desafio de Crio.....	124
• Pausa para pensar.....	130
• Caminho pessoal.....	132
• Sala dos espelhos.....	133
• Descobertas e aprendizados.....	134
Projeto 9 – Que resultados pretendo atingir?	135
• Desafio de Crio.....	136
• Pausa para pensar.....	138
• Caminho pessoal.....	141
• Pausa para pensar.....	142
• Sala dos espelhos.....	144
• Descobertas e aprendizados.....	145

Chegando ao Topo: jornadas compartilhadas **146**

Explorando as Competências específicas da BNCC **152**

Referências bibliográficas **159**

MÓDULO

1

LABIRINTO DAS ESCOLHAS



Videotutorial

- Assista ao videotutorial sobre a dimensão Autoconhecimento.

Conhecer a si mesmo é o primeiro passo para fazer as escolhas certas no presente e planejar o futuro. Seja bem-vindo ao *Labirinto das Escolhas*! Sua jornada começa aqui. O Oráculo será seu guia nesta travessia repleta de enigmas, mistérios e desafios que exigirão coragem, ética e trabalho colaborativo, mas serão recompensados com descobertas preciosas sobre você e seus companheiros de viagem.

QUE SONHOS E
DESAFIOS ME MOVEM?

CONHECE-TE A



PROJETO 1

DE ONDE EU VENHO?

Sua origem é o ponto de partida da aventura. Os desafios desta etapa o ajudarão a despertar para algo muito valioso que você traz dentro de si e que pode orientar suas decisões hoje e no futuro.

PROJETO 2

COMO FAÇO MINHAS ESCOLHAS?

Diante de um labirinto repleto de opções e caminhos, cada aventureiro reage de uma maneira. Depois de cumprir as missões desta fase da jornada, será mais fácil saber como você vai se comportar diante de suas escolhas.

PROJETO 3

QUE SONHOS E DESAFIOS ME MOVEM?

Descobrir os desafios que o mundo enfrenta e escolher o que mais mobiliza seus sonhos e desejos de mudança abre uma passagem neste labirinto. Você enfrentará monstros reais por aqui, mas será bem-sucedido se passar a encarar os desafios como oportunidades para seu autoconhecimento e maturidade no âmbito individual e social.

TRAVESSIA DA PRIMEIRA PONTE

ESCOLHAS COMPARTILHADAS

Ao final do *Labirinto das Escolhas*, você encontrará uma ponte e precisará atravessá-la para destravar o próximo estágio e continuar a jornada. O segredo está em não deixar ninguém para trás.

COMO FAÇO
MINHAS ESCOLHAS?

DE ONDE EU VENHO?

TI MESMO (SÓCRATES)



PROJETO 1

DE ONDE EU VENHO?

Esta é uma atividade de aquecimento. Solicite um voluntário para ser o Guia da turma nesta jornada e peça-lhe que leia a mensagem do Oráculo em voz alta. Em seguida, antes de virar a página para realizar os desafios, desperte a curiosidade dos alunos perguntando o que acham que o Oráculo quis dizer com esse enigma. Ouça as contribuições e convide-os a continuar a atividade.

“Conhece-te
a ti mesmo”
(Sócrates)

Se você escolheu chegar até aqui,
está pronto para o primeiro desafio!

O melhor lugar para começar
uma aventura é olhar para dentro
de si mesmo.

Dica: A história do outro pode
revelar mais sobre você
do que imagina.

Boa sorte na jornada!

Oráculo

Cinto de ferramentas



Divida a turma em grupos. Incentive os estudantes a trabalhar com colegas novos, para enriquecer a troca de informações. O ideal é formar grupos pequenos para que não se dispersem na discussão, mas se a turma for muito grande, forme equipes maiores. Uma boa maneira de fazer essa divisão é sortear os grupos, por contagem aleatória. Por exemplo, caso queira formar cinco grupos, conte de 1 a 5 repetidas vezes, apontando para cada estudante

Caro viajante,

Se deseja superar o *Labirinto das Escolhas*, aí vai a primeira missão que o Oráculo lhe destinou. Coragem, determinação e capacidade de analisar informações serão fundamentais neste momento. Além dessas habilidades, você terá que montar um time. O Oráculo aconselha que o desafio seja realizado por um grupo formado por aventureiros diferentes, utilizando a regra a seguir.

até o último participante. Em seguida, peça que se reúnam de acordo com os números indicados. Quanto mais números na contagem, maior a quantidade de grupos (com menos integrantes).



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se com alguns aventureiros com quem ainda não fez nenhuma atividade este ano.

BNCC

- CG 1, 3, 6, 7
- CE: LP - 1 e 7;
CHS - 1 e 5;
LGG - 2
- EM13LP12
- EM13CHS502
- EM13LGG202
- EM13CHS104
- EM13CHS106



DESAFIO DO ORÁCULO

Pedro e Joana têm 16 anos. Assim como você, eles têm interesses, preferências, dúvidas, medos e desejos. Desafio você a ler a história deles e, com seu grupo, localizar e interpretar as pistas espalhadas ao longo do texto para entender melhor quem eles são.

O enigma de Pedro e Joana

Pedro nasceu na periferia do município mais violento do Brasil. Sua mãe e seu pai têm os nomes mais comuns entre brasileiros, e o número de irmãos de Pedro é igual à taxa de fecundidade brasileira no ano em que ele nasceu. A família de Pedro sempre tirou seu sustento da atividade econômica mais abundante do Estado onde vive, porém, desde que seu avô materno se mudou do campo para a cidade, a renda mensal da família diminuiu e hoje equivale à média do rendimento domiciliar *per capita* dos brasileiros. Quando Pedro tinha 10 anos, seu pai saiu de casa e jamais retornou, deixando toda a responsabilidade pela família a cargo de sua mãe.

Outro dia, Pedro teve de preencher um formulário com dados cadastrais e declarou sua cor de pele, que equivale a uma das mais citadas pelos brasileiros no último Censo Demográfico. Ele é descendente da mistura entre um povo nativo brasileiro e outro trazido de outro continente durante o século XVIII, vindo em embarcações, para que seus integrantes fossem comercializados.

Para resolver este enigma, lembre-se de que você conta com seu *cinto de ferramentas*, disponível ao longo do texto. Nele, você sempre encontrará dicas de onde e como desvendar as informações para solucionar o **Desafio do Oráculo**. Fique atento ao ícone de uma ferramenta!

No mesmo formulário, Pedro teve que responder se estuda ou trabalha atualmente. Ele assinalou a opção que equivale à situação de cerca de 15% dos jovens brasileiros e 17% dos jovens da América Latina e do Caribe.

Aos sábados, Pedro se reúne com os amigos para ouvir e criar músicas juntos. O estilo mais apreciado por ele é composto de rimas e poesias e surgiu no final do século XX nos Estados Unidos. Em suas músicas, ele fala sobre sua vida, sua comunidade, seus valores e crenças. Aos domingos, ele costuma ir ao centro religioso ajudar sua avó, que trabalha como voluntária por lá. Essa religião foi a que mais cresceu no Brasil nos últimos trinta anos.

Além da música, Pedro se interessa pelas Ciências Humanas e, quando concluir o Ensino Médio, tem a intenção de se tornar um profissional habilitado a prestar assistência em assuntos jurídicos, defendendo judicial ou extrajudicialmente os interesses de seus futuros clientes. Seu maior desejo é combater injustiças, principalmente as cometidas contra pessoas menos favorecidas. Ele ouviu dizer que a Universidade Federal de seu Estado está entre as melhores do país em sua área de estudos. Ele sabe que, se obtiver a pontuação necessária no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) para cursar a faculdade, terá de mudar de cidade e precisa juntar dinheiro. Para isso, Pedro faz como 15% dos jovens brasileiros, que decidem entre trabalhar ou estudar. Apesar de seus esforços, ele teme que a violência em sua cidade o impeça de concretizar seus planos para o futuro.



ILUSTRAÇÕES: TOM VENTRE

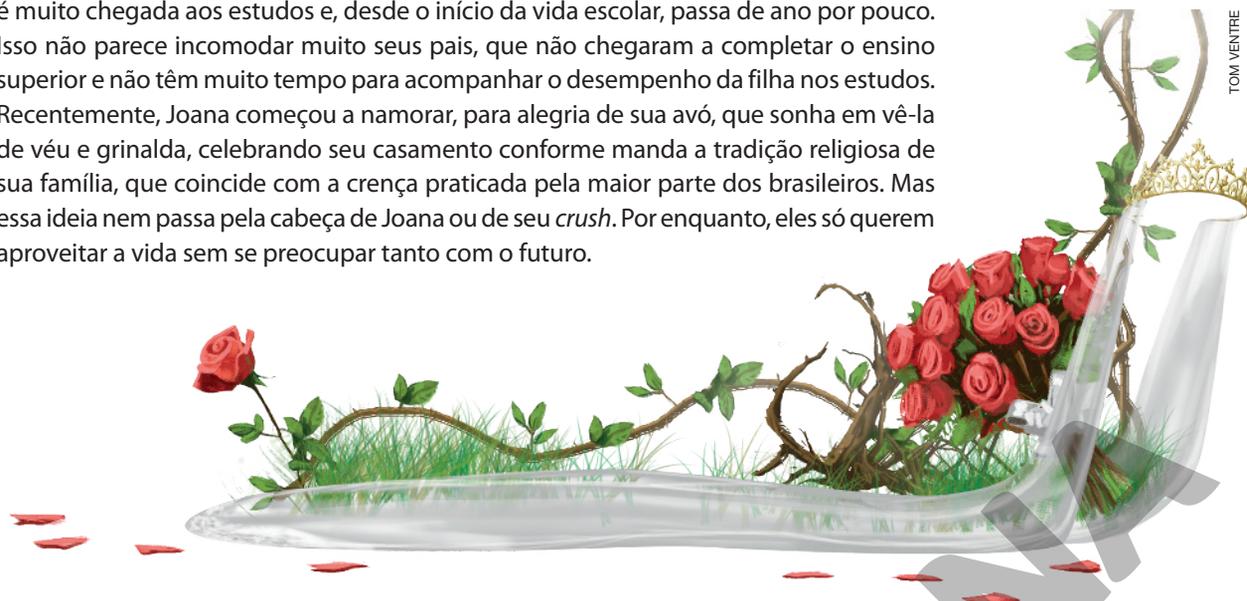


Joana nasceu e vive no município mais populoso do Estado e com o maior Produto Interno Bruto (PIB) do país. Seus pais são empresários do ramo alimentício e têm um estabelecimento que serve refeições originárias da região dos avós paternos de Joana, imigrantes do país que historicamente trouxe a maior quantidade de estrangeiros para povoar o Brasil no início do século XX. Todos os sábados, ela leva as amigas para almoçar no estabelecimento de sua família, enquanto escutam histórias contadas por sua avó sobre as aventuras de sua juventude. Após o almoço, ela chama um motorista por aplicativo para levá-las ao *shopping center* mais antigo do país, inaugurado em novembro de 1966.

Seu passatempo preferido é olhar vitrines e comprar peças e acessórios de diferentes épocas para combiná-los em *looks* inusitados, tendo uma preferência especial pelo estilo da década marcada pela juventude simbolizada pela filosofia “paz e amor”. Ela acredita que isso poderá se transformar em sua profissão futuramente, embora seus pais desejem que ela siga a tradição da família e dê continuidade aos negócios, que geram uma renda anual equivalente a 30 vezes o rendimento médio dos brasileiros. Como esse assunto sempre é motivo de discussões em casa, Joana percebeu que, para realizar seu sonho, precisará provar aos pais que tem talento para empreender no mundo da moda. Determinada, iniciou um *videoblog* para expor e vender suas criações pela internet e já conquistou um número de seguidores que, de acordo com a mais recente Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) do IBGE, totaliza 2% dos brasileiros que acessam a internet. Joana usa o dinheiro obtido com as vendas para comprar novas peças e gastar com sua paixão desde a infância: bichos de pelúcia.

Apesar de estudar na escola com a maior pontuação no Enem de seu Estado, Joana não é muito chegada aos estudos e, desde o início da vida escolar, passa de ano por pouco. Isso não parece incomodar muito seus pais, que não chegaram a completar o ensino superior e não têm muito tempo para acompanhar o desempenho da filha nos estudos. Recentemente, Joana começou a namorar, para alegria de sua avó, que sonha em vê-la de véu e grinalda, celebrando seu casamento conforme manda a tradição religiosa de sua família, que coincide com a crença praticada pela maior parte dos brasileiros. Mas essa ideia nem passa pela cabeça de Joana ou de seu *crush*. Por enquanto, eles só querem aproveitar a vida sem se preocupar tanto com o futuro.

TOM VENTRE



Quem são Pedro e Joana?

Vocês devem ter encontrado no texto pistas que podem ajudar a responder às perguntas do Oráculo sobre as principais características dos dois aventureiros.



Diário de bordo

Reproduza o quadro a seguir em seu *diário de bordo* e anote as informações, de acordo com o que é solicitado. Para saber o ranking de valores, consulte a bússola, na página 28.

Instruções do Oráculo		Pedro	Joana
Nome completo: sugiram um ou mais sobrenomes para Pedro e Joana, de acordo com as pistas do texto.			
Dados socioeconômicos e demográficos:	Cidade de nascimento:		
	Cor da pele:		
	Origem/Ascendência:		
	Religião:		
	Atividades: 1 - Só estuda. 2 - Só trabalha. 3 - Trabalha e estuda. 4 - Não trabalha, não estuda.		
Renda familiar:			
Passatempos e preferências: procure detalhar ao máximo os estilos e as influências culturais de Pedro e Joana.			
Profissão dos sonhos: quais são as profissões que nossos viajantes desejam seguir?			
Ranking de valores: quais são os cinco valores principais de Pedro e de Joana?			

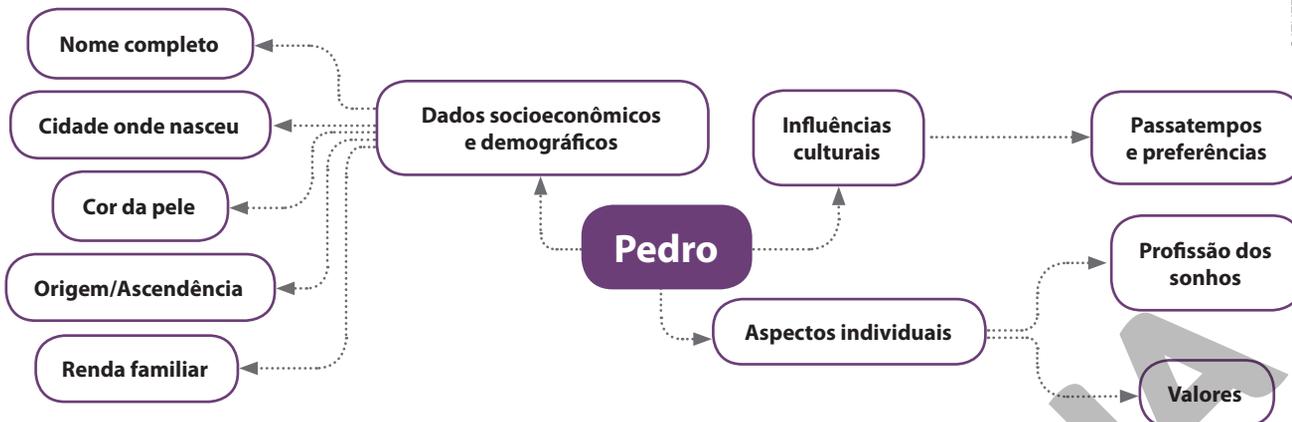
Orientações sobre as respostas esperadas no Suplemento para o professor.

Embora a ferramenta de mapa mental seja amplamente difundida na internet, os estudantes talvez não saibam como ela funciona e precisem de um suporte para desenvolver esta atividade. Explique que o conceito principal deve estar sempre em evidência, pois é dele que saem todas as demais ramificações de conteúdo. Geralmente, é posicionado no centro do mapa para que a disposição dos dados permita maior alcance e fácil visualização na assimilação das relações temáticas. Aqui, podemos ter um mapa para Pedro e outro para Joana, por exemplo, pois são nossos objetos principais de estudo.



Diário de bordo

Desenhe um mapa mental em seu *diário de bordo*, sintetizando as informações que você e seu grupo conseguiram levantar sobre Pedro e Joana.



CATHERINE A. SCOTTON

Você sabe o que é um mapa mental? Muito utilizado como método de sintetização de informações, também conhecido por seu termo em inglês *mind map*, é um tipo de diagrama geralmente empregado para a gestão de informações e a solução de problemas. Confira o exemplo acima e guarde-o como fiel amigo durante nossa jornada!

Depois de dar aos alunos as explicações necessárias e resolver eventuais dúvidas, apresente as informações que todos os grupos terão de encontrar obrigatoriamente (as do diagrama sugerido) e comente que todos estão livres para fazer outras anotações que julgarem pertinentes. Em mapas mentais, quanto mais informações, melhor. Assim, a discussão se tornará mais rica na próxima etapa. Esclareça também que os assuntos devem ser agrupados numa ordem lógica, para que o mapa mental seja eficiente e autoexplicativo.



Que tal uma ajuda?

Para ajudá-los na tarefa, o Oráculo gentilmente concordou em oferecer duas ferramentas que podem ser muito úteis para conhecer mais sobre alguém: a fonte e a bússola. Vamos conferir?



A fonte: como usar a internet para fazer pesquisas

Ler, estudar e pesquisar são ferramentas poderosas para aprender, adquirir novos conhecimentos e desvendar mistérios ao longo da vida. Um bom explorador mergulha fundo e investiga cuidadosamente todas as pistas à sua disposição. E a internet é uma grande fonte de pesquisas para você encontrar o que procura, porém requer cuidado para não se deixar enganar por notícias ou informações falsas, conhecidas como *fake news*.

O segredo é usar referências de *sites* de órgãos governamentais, pesquisas acadêmicas, mídias renomadas e sempre confirmar a informação em mais de uma fonte antes de utilizá-la.

Aqui estão algumas das fontes de pesquisa que você e seu time de aventureiros podem consultar para entender melhor quem são Pedro e Joana.

- **Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID):** organização financeira internacional com sede na cidade de Washington, Estados Unidos. Foi criado em 1959, com o propósito de financiar projetos viáveis de desenvolvimento econômico, social e institucional e promover a integração comercial regional na área da América Latina e no Caribe. Disponível em: <<https://www.iadb.org/pt>>.
- **Millennials na América Latina e no Caribe: trabalhar ou estudar?:** o documento descreve os principais resultados de uma pesquisa realizada entre 2017 e 2018, no âmbito de um projeto regional que contou com a participação de mais de 15 mil jovens entre 15 e 24 anos de idade em nove países (Brasil, Chile, Colômbia, El Salvador, Haiti, México, Paraguai, Peru e Uruguai). Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2018/12/Millennials-na-Am_rica-Latina-e-no-Caribe-trabalhar-ou-estudar-Sum_rio-Executivo.pdf>.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

- **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE):** principal provedor de dados e informações do país, que atende às necessidades dos mais diversos segmentos da sociedade civil, bem como dos órgãos das esferas governamentais federal, estadual e municipal. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/>>.
- **Brasil 500 anos – Território brasileiro e povoamento:** apresenta um breve panorama sobre o processo de ocupação do território brasileiro, com ênfase nas contribuições dos distintos grupos étnicos. Disponível em: <<https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento.html>>.
- **Brasil em síntese – Cidades:** é o sistema agregador de informações do IBGE sobre os municípios e Estados do Brasil, em que é possível encontrar pesquisas, infográficos e mapas, além de comparar os indicadores entre as localidades. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/>>.
- **Brasil em síntese – Taxa de fecundidade:** apresenta tabelas com informações sobre características gerais da população brasileira, abrangendo situação de domicílio, composição por sexo e grupos específicos de idade. Disponível em: <<https://brasil.emsintese.ibge.gov.br/populacao/taxas-de-fecundidade-total.html>>.
- **Educa Jovens:** integra o portal IBGEeduca, voltado para a educação, que traz informações relevantes e atualizadas sobre nosso país, seu território e população. Disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens>>.
- **Nomes no Brasil:** fonte de pesquisa sobre os mais de 130 mil nomes diferentes existentes no Brasil, de acordo com o Censo Demográfico de 2010. Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/nomes/#/search>>.
- **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua):** pesquisa sobre o acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel para uso pessoal, do ano de 2017. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631_informativo.pdf>.
- **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua):** indicadores trimestrais sobre a força de trabalho e indicadores anuais sobre temas suplementares permanentes (como trabalho e outras formas de trabalho, cuidados de pessoas e afazeres domésticos, tecnologia da informação e da comunicação etc.). Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/habitacao/9173-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios-continua-trimestral.html?edicao=23841&t=series-historicas>>.
- **Produto Interno Bruto dos municípios:** pesquisa sobre os valores adicionados brutos pelos municípios, provenientes dos três grandes setores de atividade econômica – agropecuária, indústria e serviços –, bem como os impostos, líquidos de subsídios, o PIB e o PIB *per capita*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/economicas/contas-nacionais/9088-produto-interno-bruto-dos-municipios.html?=&t=destaques>>.
- **Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea):** fundação pública federal vinculada ao Ministério da Economia, cujas atividades de pesquisa fornecem suporte técnico e institucional às ações governamentais para a formulação e reformulação de políticas públicas e programas de desenvolvimento brasileiros. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/portal/>>.
- **Atlas da violência:** dados provenientes do Ministério da Saúde e das polícias brasileiras sobre a violência no país, disponibilizados para *download*. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/atlasviolencia/>>.
- **Fórum Brasileiro de Segurança Pública (FBSP):** pesquisa quantitativa elaborada em conjunto pelo FBSP e pelo Instituto Datafolha, com abordagem pessoal dos entrevistados em pontos de fluxo populacionais. Disponível em: <http://www.forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2019/06/Atlas-da-Violencia-2019_05jun_vers%C3%A3o-coletiva.pdf>.
- **Ranking universitário Folha 2018:** *ranking* que classifica as 196 instituições de Ensino Superior brasileiras com base em indicadores de pesquisa, ensino, mercado, internacionalização e inovação. Disponível em: <<http://ruf.folha.uol.com.br/2018/>>.

Acessos em: 12 nov. 2019.



A bússola: *Ranking de valores*

Todo viajante precisa de uma bússola para apontar o norte e orientar o caminho a ser trilhado. Cada um de nós também tem algo semelhante a uma “bússola interna”, que orienta nossas escolhas e nos indica o que realmente tem importância: os VALORES.

O que você prioriza ao escolher uma roupa? Conforto? Beleza? O *status* que a marca proporciona? O preço? Um pouco de cada coisa? Cada pessoa valoriza atributos diferentes nos objetos, caminhos e nas experiências que escolhe ao longo da vida. Geralmente são esses valores que norteiam nossas escolhas. Não existe certo ou errado; os valores são pessoais e estão ligados às necessidades de cada um. Alguns dão mais importância à segurança, por isso evitam correr certos riscos. Já outros precisam de aventura em sua vida e preferem a emoção; de enfrentar vários desafios. Conhecer seus valores permite entender melhor o que é importante para você, independentemente do que outras pessoas digam ou façam.

Observe com atenção as palavras do quadro e, com sua equipe, identifique as que representam os valores que Pedro e Joana priorizam ao tomar suas decisões.

<i>Segurança</i>	<i>Educação</i>	<i>Desafios</i>	<i>Dinheiro</i>	<i>Status</i>
<i>Trabalho com significado</i>	<i>Ética</i>	<i>Família</i>	<i>Ordem</i>	<i>Reconhecimento</i>
<i>Espiritualidade</i>	<i>Diversidade</i>	<i>Poder</i>	<i>Paz</i>	<i>Cooperação</i>
<i>Autonomia</i>	<i>Amizade</i>	<i>Sustentabilidade</i>	<i>Prazer</i>	<i>Integridade</i>
<i>Trabalho</i>	<i>Relacionamento</i>	<i>Simplicidade</i>	<i>Imagem</i>	<i>Justiça</i>
<i>Fama</i>	<i>Liberdade</i>	<i>Saúde</i>	<i>Competição</i>	<i>Liderança</i>

Fonte: OUTEIRO, A. de S. *Liberdade financeira ao alcance de todos*. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.



Atividade em grupo

Discuta com seu grupo e acrescentem, nas colunas correspondentes da tabela feita anteriormente, os valores de Pedro e de Joana. Se encontrarem o mesmo valor para ambos, repitam a palavra nas duas colunas. Ao final, vocês terão um panorama do que os dois priorizam ao fazer suas escolhas. Depois, preencham o mapa mental com os cinco valores mais importantes para Pedro e Joana, na opinião do time.



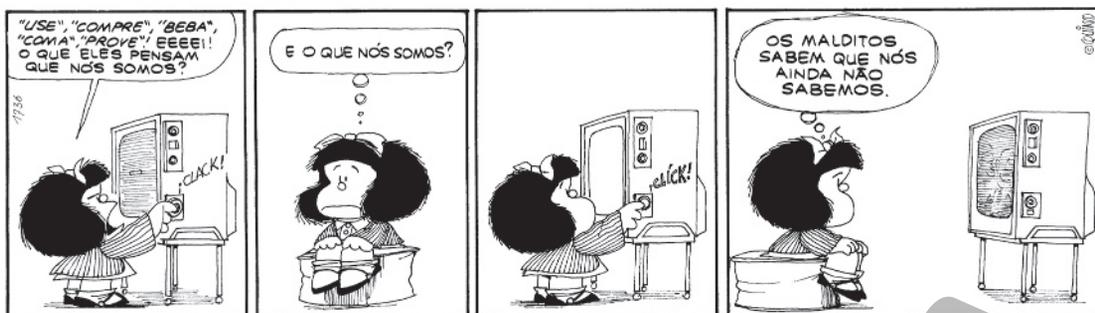
DIEGO CUNHA

Primeiramente esclareça o que é mídia, caso os alunos encontrem alguma dificuldade de entender a questão. O termo mídia é utilizado para se referir ao conjunto de meios de transmissão de informações, como o rádio, o cinema, a televisão, a imprensa, a internet. Nesse âmbito, entram a publicidade implícita (dentro de programas) e a publicidade explícita (propagandas, anúncios). Assim, os estudantes poderão discutir e elencar todos os aspectos que a mídia influencia nas escolhas pessoais tanto positivas quanto negativas; por exemplo: desde a alimentação ao mostrar uma pessoa famosa comendo certo alimento, passando pelo modo de vestir e de falar, incentivar posições preconceituosas ou promover ações comunitárias.



Atividade em grupo

Vocês analisaram uma lista de valores que podem ou não nortear as escolhas pessoais. Junte-se ao seu grupo, leiam a tirinha a seguir, reflitam e discutam sobre as questões.



© JOAQUIM S. LAVADO TEJÓN (QUINO), TODA MAFALDA/FOTORENA

- Como a personagem se refere às mídias na tirinha? Que tipo de influência a mídia pode ter nas escolhas pessoais?
- De acordo com o grupo, o que é importante para fazer escolhas?

A personagem da tirinha enfatiza que, se ainda não sabemos quem somos, “eles” podem nos sugerir fazer coisas – “use”, “compre”, “beba”, “coma”, “prove”. Então, ao analisar, é possível entender que o autoconhecimento é a base de fazermos escolhas.



Diário de bordo

Conversem sobre o que encontraram e registrem suas descobertas no *diário de bordo*.

Passagem Secreta

Se você e seu time chegaram até aqui, parabéns! A bússola e a fonte direcionaram vocês ao caminho do esclarecimento, ajudando-os a desvendar um pouco sobre o contexto e as aspirações de Pedro e Joana para alguns de seus projetos de vida.

Vamos aprofundar a reflexão sobre o caminho que os trouxe até aqui e os desafios que encontrarão pela frente, utilizando as passagens secretas do *Labirinto das Escolhas*. Cada grupo irá escolher uma das portas a seguir e pedir ao Mestre a chave para saber o que há por trás dela.

Para conseguir transpor a *Passagem Secreta*, conte com o professor para auxiliar você em direção ao caminho mais acertado dentro do jogo. Ele tem dicas muito valiosas para este desafio! Pergunte como atravessar a porta escolhida.

Porta 1

Porta 2

Porta 3

Porta 4



DIEGO CUNHA

Antes de continuar, determine um local da sala de aula para ser identificado como o *Salão Iluminado*.

Salão Iluminado

Reúnam-se no *Salão Iluminado* e compartilhem com os demais viajantes as anotações feitas. Para seguir viagem, cada grupo deve dialogar e apresentar suas reflexões sobre as seguintes perguntas:

- Na opinião do grupo, quais desafios Pedro e Joana precisam superar para realizar seus sonhos e planos? Eles conseguem fazer isso sozinhos?
- Com base nas histórias de Pedro e Joana, pode-se considerar que eles têm um projeto de vida? Por quê?
- Como as experiências vividas dentro e fora da escola afetam as escolhas de Pedro e Joana?



Diário de bordo

Anotem as reflexões do time no *diário de bordo*.

Aproveite este momento para perguntar aos alunos o que entendem por projeto de vida.

Sugestões de perguntas: O que é um projeto de vida? Para que serve? Quando devemos ter um projeto de vida? Como se constrói um projeto de vida? Qual é a relação entre projeto de vida e felicidade? Por que o autoconhecimento é importante na construção do projeto de vida?



Chegamos ao fim da etapa de descoberta dos nossos personagens! Os estudantes já sabem quem são Pedro e Joana e a proposta seguinte será descobrirem um pouco mais sobre eles mesmos. Peça novamente ao guia da turma para ler mais um bilhete do Oráculo, que os orientará num novo caminho de autoconhecimento.

PAUSA PARA PENSAR

Você e seus amigos já avançaram bastante em sua jornada e provavelmente têm muitas perguntas a fazer. É hora de obter algumas explicações do Oráculo para entender por que ele os desafiou a desvendar o enigma de Pedro e Joana. A carta a seguir pode esclarecer essa questão. Para responder a outras, você terá de continuar sozinho.

Carta do Oráculo aos viajantes

*“Cada pessoa brilha com luz própria entre todas as outras.
Não existem duas fogueiras iguais. Existem fogueiras grandes
e fogueiras pequenas e fogueiras de todas as cores.”
(Eduardo Galeano)*

Desde o início dos tempos, o ser humano busca meios para entender a si mesmo, desvendar seus mistérios e descobrir seus segredos mais íntimos. Seguindo a trilha de perguntas que a humanidade se fez ao longo da história, o ser humano desenvolveu diversas ferramentas para ampliar a compreensão de suas potencialidades e limitações para transformar o mundo ao seu redor.

E como o transformamos! Dominamos a produção de fogo, inventamos a roda, aprendemos a transmitir nossas descobertas para as futuras gerações, descobrimos como sobreviver debaixo d'água, como voar, como vencer diversas doenças antes mortais, viabilizamos a conexão de pessoas do mundo todo. Por outro lado, desenvolvemos armas cada vez mais mortais, aumentamos a desigualdade social em algumas regiões, desmatamos, poluímos, condenamos algumas espécies à extinção.

O conjunto das escolhas humanas nos trouxe até aqui. Entender o que nos motiva a fazê-las continua a ser um grande mistério a ser desvendado por filósofos, historiadores, artistas, psicólogos e estudiosos das vontades humanas.

Em nossas aventuras, temos muitas opções de caminhos. Entretanto, todos nós, inúmeras vezes, escolhemos rotas que nos afastam de nosso objetivo maior ou não sabemos ao certo o rumo a ser seguido.

Um projeto de vida é um plano que nos permite visualizar melhor os caminhos que devemos seguir para alcançar nossos objetivos. Mas, para concretizá-los, o primeiro desafio é entender um pouco melhor quem somos, identificando alguns dos fatores que influenciam, movem ou guiam nossas escolhas. Sim, inúmeros aspectos interferem em nosso comportamento e vamos conhecer alguns deles.

- **Aspectos regionais:** o lugar onde nascemos ou vivemos e suas características, como o clima, os recursos disponíveis e as demandas da região, podem ter impactos significativos em nossas escolhas pessoais e profissionais. Empreender um negócio de aluguel de carros pode ser um caminho para alguém que mora no centro de São Paulo, mas seria pouco viável para alguém que vive no campo, por exemplo. Por outro lado, quem vive no meio rural tem mais chances de conhecer os ciclos da natureza e os processos de cultivo de alimentos, e isso costuma influenciar suas decisões de vida e de trabalho.
- **Aspectos culturais:** as tradições de um povo, sua história e seus costumes podem ter muita influência nas diversas decisões de uma pessoa desde a infância até a vida adulta. A alimentação, a forma de se vestir, o tipo de música preferido, jogos, brincadeiras, diversões e os interesses e as escolhas profissionais são bastante afetados pelo contexto cultural.
- **Aspectos socioeconômicos:** a condição social pode ampliar ou reduzir as opções de vida e trabalho. Algumas pessoas são privilegiadas, pois provêm de famílias com condições financeiras para custear seus estudos em escolas caras, mas outras precisam trabalhar desde cedo e muitas vezes nem sequer têm a chance de ter um livro em suas mãos. Essa realidade também tem um peso sobre os caminhos e as escolhas de cada um.
- **Aspectos individuais:** a forma como cada pessoa enxerga o mundo, seus valores pessoais, sua personalidade, suas prioridades e a energia que dedica a cada área da sua vida são exemplos de aspectos que variam de uma pessoa para outra e influenciam as decisões individuais. Mesmo irmãos gêmeos, criados no mesmo local, na mesma cultura e com as mesmas condições socioeconômicas podem fazer escolhas totalmente diferentes. As trajetórias e os caminhos escolhidos por Pedro e Joana podem ser diferentes, devido a influências sociais, econômicas, culturais, familiares, regionais e individuais, embora essas características não necessariamente definam ou determinem o futuro de cada um. Eles serão moldados pelas escolhas individuais.

Em resumo, somos todos únicos e diferentes. Cada um tem características herdadas de sua origem regional, cultural, familiar, traços inatos ou desenvolvidos individualmente, além de talentos diversificados, mas todos temos algo a aprender e a ensinar uns aos outros.

Oráculo

Você consegue analisar mais a fundo como essas influências acontecem em sua vida pessoal?
Prepare-se para sua próxima tarefa!



CAMINHO PESSOAL

Agora que você, juntamente com seu time de aventureiros, já superou o desafio de identificar, interpretar e analisar algumas características de Pedro e Joana, o Oráculo o desafia a refazer esse caminho, desta vez olhando para dentro: o personagem agora é você. Utilize as ferramentas aprendidas para investigar mais sobre seu próprio contexto social, econômico, cultural, familiar e pessoal.

Pesquise as mesmas fontes na internet e volte a analisar o quadro do *Ranking* de valores. Siga as orientações do Mestre para construir seu perfil e conhecer melhor a si mesmo. Transcreva em seu *diário de bordo* o quadro-modelo a seguir, preencha-o e complete o desafio.

A etapa do *Caminho Pessoal* pode ser realizada como trabalho a ser entregue na aula seguinte, proporcionando um gancho para o início do *Projeto 2*. Se preferir realizá-la presencialmente, separe um tempo para que os estudantes refaçam a jornada utilizando as ferramentas para a descoberta individual.

Instruções do Oráculo		Você
Nome completo:		
Foto:		
Dados socioeconômicos e demográficos:	Cidade de nascimento:	
	Cor da pele:	
	Origem/Ascendência:	
	Religião:	
	Atividades: 1 - Só estuda. 2 - Só trabalha. 3 - Trabalha e estuda. 4 - Não trabalha, não estuda.	
	Renda familiar:	
Passatempos e preferências: procure detalhar ao máximo os seus estilos e influências culturais.		
Profissão dos sonhos: qual profissão você deseja seguir?		
<i>Ranking</i> de valores: com base nesta ferramenta, quais são seus cinco valores principais?		

Ao finalizar a elaboração do quadro, construa um mapa mental sobre você, assim como fez para os personagens Joana e Pedro.

Pronto! Você já aprendeu um pouco mais sobre trilhas de autoconhecimento. Mas ainda falta uma etapa deste projeto para ter uma visão geral de quem você é e qual seu lugar nessa jornada.

Vamos à *Sala dos Espelhos*?



SALA DOS ESPELHOS

A frase “Conhece-te a ti mesmo”, que abre o primeiro projeto do Labirinto das Escolhas, é um convite para viajantes destemidos que ousem se olhar no espelho, já que explorar o mundo interior pode ser mais arriscado do que enfrentar animais ferozes ou obstáculos da natureza. Por outro lado, certamente revelará grandes tesouros.

Depois de caminhar até aqui, é hora de fazer uma pausa para refletir sobre o que você sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que o Oráculo propôs a você e a seu grupo.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que habilidades observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do trabalho, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no *Quadro de Sentimentos* da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?

Guarde cuidadosamente as respostas para essas perguntas e seu mapa mental pessoal, pois eles serão úteis nos próximos projetos.



Atividade em grupo

Reúna seu grupo para ler atentamente a tirinha a seguir, discutir e responder às questões propostas.



- Vocês concordam que fazemos escolhas o tempo todo? Justifiquem.
- O que vocês pensam sobre deixar as escolhas ao acaso?

É esperado que os estudantes respondam que sim, que fazemos escolhas o tempo todo e que, algumas vezes, nos arrependemos delas. Mas isso nos ajuda a desenvolver resiliência.

Incentive os estudantes a discutir sobre as consequências de não fazer suas próprias escolhas, pois, quando não as fazemos, alguém as fará por nós. Em um momento de nossas vidas, isso é necessário, por exemplo quando somos crianças ou dependentes. Ao crescer, começamos a fazer as escolhas, com suporte de pessoas mais experientes, e a assumir as responsabilidades das escolhas.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim da primeira etapa da jornada, concluindo o projeto De onde eu venho?. Nessa etapa, conhecemos algumas fontes de pesquisa socioeconômica e demográfica para entender melhor a sociedade em que vivemos, fizemos um exercício de autorreflexão que nos permitiu conhecer mais de nós mesmos e utilizamos o mapa mental como ferramenta de síntese e apresentação de ideias para organizar nossos pensamentos.

Ainda temos um longo percurso do labirinto para percorrer, mas já não estamos perdidos. Sabemos um pouco mais sobre quem somos e as influências da sociedade sobre nossas escolhas, apesar de todas as dificuldades encontradas. Descobrimos que as experiências vividas em casa, na escola, no bairro e na comunidade ajudam a moldar nosso caráter e orientam nossos valores. Percebemos que conviver com o diferente pode ajudar a enriquecer nossas relações e a ampliar nossas possibilidades. Entender de onde viemos é o primeiro passo para conhecer melhor quem somos, mas isso por si só não define nosso futuro.

Seguiremos em frente na nossa jornada, rumo a descobrir “Como faço minhas escolhas”.

Até o próximo projeto!



Lanterna

Espere! Enquanto descansa para continuar a caminhada com mais energia, que tal aprender um pouco mais sobre nós mesmos?

O livro ***Sapiens: uma breve história da humanidade***, de Yuval Noah Harari, é uma ótima sugestão de leitura para entender a jornada humana pelo planeta desde seu surgimento, há 2,5 milhões de anos. Na primeira parte do livro, chamada de *A Revolução Cognitiva*, destaca-se esta imagem com a marca de uma mão humana de cerca de 30 mil anos na parede da caverna de Chauvet-Pont-d’Arc, localizada no sul da França. Acho que alguém tentou dizer “estive aqui!”.



Marca de mão humana com cerca de 30 mil anos na caverna de Chauvet-Pont-d’Arc. França, 2015.

- ***Sapiens: uma breve história da humanidade***, de Yuval Noah Harari. Tradução: Janaína Marcoantonio. Porto Alegre: L&PM, 2018.

Conte para seus colegas o que achou da leitura!



PROJETO 2

COMO FAÇO MINHAS ESCOLHAS?

“A vida é
a soma
de todas
as suas
escolhas.”
(Albert Camus)

Parabéns! Você completou sua primeira missão e conheceu um pouco mais sobre suas origens, seus valores e os de seus companheiros de jornada. Agora, terá a chance de entender, experimentar e se preparar para fazer boas escolhas.

Dica: Fique alerta e tome suas decisões com base em conhecimentos e análise crítica!

Boa sorte na jornada!

Oráculo

Cinto de ferramentas



Retome o quadro apresentado no *Ranking* de valores do Projeto 1 para identificar os valores em comum entre os estudantes e formar os times para este projeto. Delimite a quantidade de grupos que julgar interessante a partir do número total de alunos na sala de aula e escolha uma palavra para cada grupo; em seguida, anote-as em partes distantes da lousa e peça a cada estudante que escolha e se dirija ao local indicado por uma delas, formando assim os times.

Caro viajante,

Depois de encontrar sua bússola, você tem mais ferramentas para continuar no *Labirinto das Escolhas*, mas percebe que a todo momento surgem bifurcações e dúvidas sobre o caminho a seguir. Neste ponto da jornada, fica claro que, para avançar, é preciso conhecer e exercitar a tomada de decisões. Essa será sua missão neste desafio. Para vencê-lo, você terá que usar sua capacidade de observação, autorreflexão e ser muito honesto consigo mesmo. Antes, terá que montar um novo time, com base na regra apresentada abaixo.

BNCC

- CG 4, 6, 7
- CE: LGG - 2 e 3; CHS - 1; LP - 3
- EM13LGG203
- EM13CHS102
- EM13LP33
- EM13LGG302



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se a viajantes que têm pelo menos um valor em comum com você.



DESAFIO DO ORÁCULO

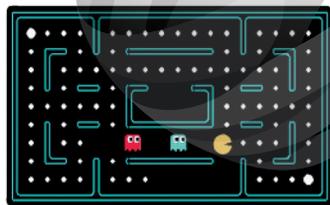
Como este projeto fala sobre nossas escolhas, você e seu time terão que decidir um desafio a superar. Escolha, junto com seus companheiros de viagem, uma das tarefas expostas a seguir. Lembrem-se de que em trabalhos em grupo é importante chegar a um consenso e de que vocês terão de justificar suas decisões no momento de apresentar os resultados desta atividade.

Missão 1: assistam com atenção ao filme *Maze Runner: correr ou morrer* e proponham um novo desfecho para a história, modificando uma ou várias das decisões de Thomas ao longo da trama. Em seguida, preparem uma apresentação para a turma, com suas escolhas e sugestões.



20TH CENTURY FOX/ARCHIVES
DU TEME ART/PHOTO12/AFP

Missão 2: organizem um campeonato de jogos *Pacman*, xadrez, damas ou dominó por equipes. O objetivo é obter o maior número possível de pontos ou vitórias em vinte minutos. Em seguida, pesquisem outras dez situações que exijam rápidas tomadas de decisões e preparem uma apresentação sobre os resultados de sua pesquisa.



Missão 3: entrevistem três pessoas da escola. Perguntem quais são suas "**regras de ouro**" para tomar decisões e preparem uma apresentação para a classe, indicando pelo menos cinco dessas regras.



Que tal uma ajuda?

Para tomar uma decisão com seu time nesta missão ou em qualquer outro projeto na vida, o Oráculo oferece a ferramenta do termômetro.



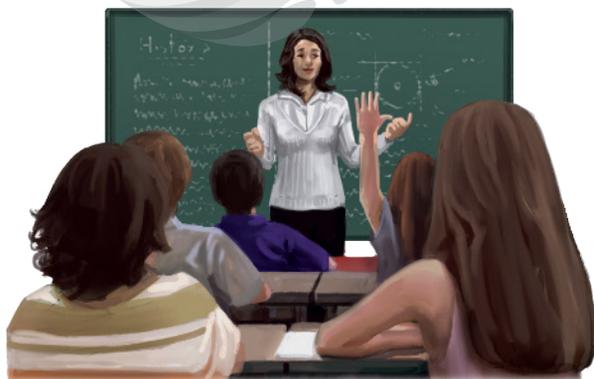
O termômetro: medindo seu jeito de aprender

Quando você pensa sobre o significado de ser estudante, que imagens vêm à sua mente? Uma mesa cheia de livros, uma sala de aula com o professor falando à frente, um teste prático de conhecimentos? A ação de aprender vai muito além dos elementos tradicionais associados aos estudos. O ser humano está constantemente aprendendo por meio de vários estímulos, como a leitura de um texto, a visualização de uma cena, a realização de uma tarefa, entre outras atividades que nos levam a assimilar conhecimentos, a desenvolver habilidades ou a adotar atitudes.

Assim como um termômetro reage às alterações de temperatura, cada cérebro reage de forma diferente aos estímulos do ambiente. Entender o que funciona melhor para ativar seu aprendizado pode ser a chave para ajudar você a obter conhecimentos mais significativos em menos tempo.

De acordo com os estudos do professor neozelandês Neil Fleming (1939-) e do professor estadunidense Charles Bonwell (1936-), os estilos de aprendizagem dividem-se em quatro grupos:

Visual: este perfil de estudante assimila melhor os conteúdos a partir de estímulos visuais, como gráficos, tabelas, mapas mentais e listas. Pessoas com o estilo visual também se comunicam melhor de forma gráfica, com o auxílio de desenhos e mapas para transmitir suas ideias.



Auditivo: o estilo de aprendizagem deste perfil prefere aulas expositivas, palestras, *podcasts*, músicas e conversas para fixar os conteúdos estudados. Essas pessoas gostam de escutar, fazer leituras em voz alta, participar de debates e preferem falar, perguntar e repetir informações para memorizá-las.



Leitor e escritor: embora alguns autores incluam esta categoria no estilo visual, outros preferem especificá-la, pois está relacionada a conteúdos expressos em palavras, e não em imagens. As pessoas deste perfil têm maior facilidade com leitura e em transmitir suas ideias em redações, por isso preferem estudar com livros, artigos, dicionários, textos *on-line* ou listas e gostam de anotar as palavras durante as aulas.



Cinestésico: este perfil prefere aprender com a prática, fazer primeiro para depois entender o que foi feito. Atividades concretas como simulações, demonstrações, dinâmicas, jogos e brincadeiras são preferidas por este grupo, que valoriza a experiência como forma de aprendizagem.

Descobrir os estilos de aprendizagem preferidos pelos membros do grupo pode ser uma boa forma de escolher uma entre as missões sugeridas pelo Oráculo. Se a maioria for mais visual, podem optar por assistir ao filme indicado; já os cinestésicos talvez preferiram o campeonato, enquanto times formados por mais integrantes do perfil auditivo provavelmente vão escolher a entrevista. É importante ressaltar que esses perfis não são definitivos, ou seja, uma mesma pessoa pode ter afinidades com mais de um desses perfis e que eles se referem a uma pequena parte de todas as características pessoais.

Que tal descobrir seu estilo predominante de aprendizagem? Entre no *site* <<http://vark-learn.com/questionario/>> (acesso em: 23 dez. 2019) e responda às perguntas. Em seguida, decida com o grupo a atividade preferida. O resultado será útil para este e outros desafios que vocês terão que enfrentar em seus projetos de vida.



Diário de bordo

Assista com atenção às apresentações de todos os times e anote suas reflexões, dúvidas e comentários no *diário de bordo*. Você precisará deles para o desafio que virá a seguir.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir esta missão com seus amigos, é hora de entender melhor por que o Oráculo colocou vocês frente a frente com tantas escolhas. A carta a seguir pode ajudar a revelar um pouco mais sobre como você toma suas decisões.

Carta do Oráculo aos viajantes

*“Você não é produto das circunstâncias, você é produto de suas decisões.”
(Viktor Frankl)*

Labirintos têm similaridades com a nossa vida – repletos de opções, entroncamentos, obstáculos, caminhos equivocados, retornos inesperados. Na vida, porém, não podemos ficar de fora!

A cada momento, temos que tomar decisões. Algumas decisões nos levam adiante, para mais perto de nossos objetivos. Outras nos fazem andar em círculos, perdidos entre tantas opções. Em outras, ainda, recuamos, agimos com cautela, repensamos e reorganizamos as estratégias antes de continuar.

O que fazer? Como tomar a decisão adequada? Como fazer as opções certas? Todas as nossas escolhas envolvem certos recursos objetivos, como tempo, energia ou dinheiro, e ainda recursos subjetivos, como autoconhecimento, apoio e interação de outras pessoas. Pela lógica, parece simples pensar que, quanto melhores forem nossas escolhas, melhor será o uso desses recursos.



O diálogo entre o adulto e o jovem sugere que a experiência de que necessitamos para tomar boas decisões resulta de várias más escolhas, e, de fato, ao longo da vida, é esperado que optemos por caminhos ruins, antes de escolhermos um que seja adequado aos nossos desejos e sonhos. Mas será que é preciso ter muitas escolhas ruins para conseguir fazer boas escolhas? Será que podemos prevenir algumas escolhas adequadas ou antecipar o resultado de certas decisões? Como lidar com as escolhas erradas?

Não é fácil acertar sempre, mas podemos aumentar as chances quando aprendemos mais sobre nós mesmos e utilizamos conhecimentos e análise crítica. Durante o desafio coletivo, você e sua equipe foram convidados a refletir sobre seu **estilo de aprendizagem** para escolher a atividade que desejavam pôr em prática. Essa missão demonstrou que as pessoas apresentam diferentes maneiras de aprender e que isso não é certo ou errado, apenas diferente.

Conhecer mais sobre si mesmo pode ajudar a decidir sobre sua estratégia de estudos ou até mesmo sobre seu caminho profissional.

Outra pista para saber se você está tomando decisões que contribuem para sua felicidade é conhecer seus **valores** e entender o que é importante para você. Quando nossas escolhas estão alinhadas com nossos valores e nossas prioridades, é mais provável que nos levem para um caminho de que gostamos. As pessoas que valorizam a saúde provavelmente adotam uma alimentação equilibrada, praticam exercícios físicos e cuidam de suas horas de descanso.

No entanto, ao fazer essa escolha, precisarão abrir mão de algumas baladas ou passeios com a turma. Se a prioridade for terminar os estudos, talvez seja preciso renunciar a algumas horas de lazer com a família e com amigos. Toda escolha envolve renúncias e consequências, positivas ou negativas. Mas o importante é que, ao tomá-la, você continue caminhando ao encontro do que deseja, do que tem mais valor para você a cada momento da vida.

Outra forma de entender melhor seu jeito de fazer escolhas é perceber se você é mais **impulsivo** ou **planejado** na hora de tomar decisões. Há pessoas que pensam, ponderam, analisam, avaliam e pesam as consequências antes de fazer qualquer escolha, por menor que seja. Outras mergulham de olhos fechados e decidem totalmente por impulso ou pelo que estão sentindo no momento. Entre um extremo e outro, há o caminho intermediário, que envolve um pouco de planejamento e estratégia e certa dose de riscos assumidos a cada decisão.

Por fim, outro elemento que influencia na forma de fazer escolhas é o peso da **opinião alheia**. Há pessoas que se preocupam muito com o que os outros vão pensar e só decidem depois de consultar amigos, parentes ou até mesmo influenciadores da internet. Em alguns casos, levam em consideração até a opinião de pessoas desconhecidas ou boatos não confirmados. Já outras decidem com base em seus próprios interesses e necessidades, sem se preocupar muito em agradar a outras pessoas. E existem ainda aquelas que utilizam uma mistura desses dois comportamentos.

Oráculo





CAMINHO PESSOAL

Agora que você entendeu um pouco mais sobre o que influencia nossas escolhas, está na hora de se testar para avaliar o que você leva em conta para tomar suas próprias decisões. Pegue seu diário de bordo e prepare-se para as atividades que o Oráculo propôs para você.

Escolhas e valores

No *Projeto 1*, abordamos valores pessoais, familiares e sociais, e chegamos à conclusão de que eles são uma bússola interna para guiar nossas escolhas. Porém, muitas vezes, por vergonha ou medo de não sermos aceitos por outras pessoas, nos esquecemos dessa bússola e nos guiamos pelos valores dos outros, como os colegas, pessoas famosas, propaganda ou moda. Aí corremos o risco de ficar perdidos no caminho ou pior: após um longo esforço realizado ainda... acabarmos insatisfeitos.

Que tal resgatar o exercício de valores feito no projeto anterior e avaliar se suas escolhas atuais combinam com o que importa para você?

Faça uma lista das três escolhas mais felizes que você fez no último ano, indique o que ganhou com essas decisões, as coisas de que teve que abrir mão e o valor pessoal que combina com cada uma delas. Para ajudar, reproduza o esquema a seguir em seu *diário de bordo* e preencha-o com suas respostas.

No Suplemento para o professor apresentamos algumas dicas que podem ajudar você a incentivar os alunos a responderem a este novo quadro de valores.



Debates: que escolhas temos? Como fazê-las?

A seguir são relatadas algumas situações nas quais é necessário fazer escolhas. É importante lembrar que não agir perante as situações descritas também é uma escolha. Em grupo, debata com seus colegas sobre possíveis escolhas para cada situação, levando em consideração o contexto, seus valores e objetivos. Cada pessoa do grupo deve tomar sua decisão e depois debater com os colegas sobre as possíveis escolhas para cada situação. Ao final do debate, você modificaria sua escolha? Algum argumento utilizado pelos colegas foi capaz de mudar suas decisões? Apontem vantagens, desvantagens, alternativas e consequências para cada decisão que vocês tomarem nas situações propostas.

Para todas as situações, levem em consideração os itens a seguir:

- a) A decisão tomada pode ter consequências graves?
- b) Essa decisão vai prejudicar alguém?
- c) Quais são as dificuldades para executar essa decisão?
- d) A decisão tomada em sala de aula também seria tomada na vida real?

Enfatize a importância de se levar em consideração as questões sobre as decisões tomadas.

Situação 1

Ao longo do ano escolar, você teve dificuldade em uma matéria, além de achá-la pouco interessante. Embora tenha se dedicado a estudá-la, sabe que não se dedicou ao máximo. Faltam duas semanas para a prova final dessa matéria, e você precisa de uma nota alta para ser aprovado. Nesse período, você tem dois eventos com seus amigos, a que, embora não sejam obrigatórios, gostaria muito de ir, e um deles é na véspera de uma prova. Como você se prepara para essa prova? Decide ir a esses eventos?

Situação 2

Em um passeio, você está com uma pessoa e observa uma cena de preconceito, com um desconhecido sendo xingado por um pequeno grupo. Esses xingamentos não o(a) afetam, já que você não é vítima desse preconceito, mas afetam o desconhecido, e é possível perceber que ele está nervoso e se sentindo mal. A cena persiste por algum tempo, e o grupo não interrompe o xingamento. Você e seu acompanhante estão bem próximos à cena. O que fazer numa situação dessas?



ILUSTRAÇÕES: HECTOR GÓMEZ



Situação 3

Você participa de um grupo da família num aplicativo de mensagens do celular. Nesse grupo são discutidos diversos assuntos: aniversários, festas, resultados de jogos, política, religião, problemas familiares etc. Você é mais próximo e íntimo de alguns de seus familiares, mas, embora outros sejam mais distantes, todos se conhecem e se respeitam, apesar de apresentarem opiniões diferentes.

Nas últimas semanas tem ocorrido uma discussão sobre projetos de lei no Brasil; essa discussão tem sido mais acalorada e longa que o de costume e gerou algumas brigas. Nela, um parente seu, com quem você tem muita afinidade, compartilhou um vídeo no qual uma pessoa faz uma acusação preocupante. Várias pessoas do grupo acreditaram no vídeo, o que influenciou a discussão. Você ficou com dúvidas, já que o vídeo não apresentava data nem fonte e tinha outros aspectos suspeitos. Após pesquisar, você descobriu que o vídeo é uma *fake news*, porém esse processo levou alguns dias. Muitas pessoas acreditaram no vídeo e o utilizaram como argumento na discussão, que foi encerrada e o grupo da família voltou ao normal. O que você faz com a informação de que o vídeo é falso?

ILUSTRAÇÕES: HECTOR GÓMEZ

Situação 4

Você conhece praticamente todas as pessoas da escola que estão no mesmo ano que você. Isso não quer dizer que seja amigo de todos, mas sabe os nomes ou apelidos e algumas informações sobre cada pessoa. Você é amigo de algumas, tem grande afinidade por outras e pouca afinidade por certas pessoas.

Em uma conversa, você fica sabendo que uma estudante, pela qual você tem pouca afinidade, tem problemas psicológicos. Você não sabe se a informação é verdadeira, mas acha que ela faz sentido, afinal sempre supôs que ela tivesse algum tipo de problema. Com o tempo, alguns grupos de pessoas apelidaram essa estudante por causa de seu suposto problema psicológico, e praticamente todas as pessoas da escola utilizam esse apelido, justificando que se trata de uma brincadeira, mas, pelo que você pode perceber, a estudante não gosta.

Inicialmente, você não usa o apelido, mas algumas pessoas da escola o questionam sobre por que não usá-lo, argumentando que é só uma brincadeira que não deveria ser levada a sério e que você está sendo chato por não usar o apelido. Após essa argumentação, o que você faz?

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Situação 5

Você é uma pessoa saudável, que vai regularmente ao médico. Não é sedentária, mas também não se exercita com muita frequência. Embora cuide da alimentação, costuma consumir grande quantidade de alimentos ultraprocessados.

Sua família tem um histórico de doenças cardiovasculares que podem se manifestar em diferentes níveis, causando desde problemas simples e facilmente tratáveis até situações mais complexas, que geram risco de morte. Sabe-se que essas doenças têm um componente genético, mas também há diversas pessoas de sua família que não as apresentam, ou seja, não é certeza de que você adoecerá de alguma delas algum dia.

Em uma consulta no médico, ele pergunta sobre o histórico familiar e informa sobre a possibilidade de você desenvolver problemas cardiovasculares. Ele pede a você que mude alguns de seus hábitos, deixando de consumir certos alimentos e aumentando a prática de exercícios para, caso a doença se manifeste, seja mais branda. Porém, você gosta do seu estilo de vida atual e não tem vontade nem acha necessário fazer essas mudanças. Ainda assim, o médico pede a você que realize essas mudanças. Você modificará seu comportamento?



Situação 6

A quantidade de lixo produzida no mundo é maior do que a capacidade de degradá-lo, e isso pode causar grandes problemas: contaminação de fontes de água, disseminação de doenças, poluição do solo etc. Uma maneira de amenizar essa situação é reciclar o lixo produzido. Para isso, é necessário separá-lo de acordo com o tipo (plásticos, metais, papéis, vidros e materiais não recicláveis) e reciclar os materiais.

Na sua casa, todos separam o lixo para reciclagem, porém não há coleta seletiva de lixo no bairro em que você mora, ou seja, o lixo reciclável é tratado da mesma forma que o lixo comum. Assim, embora vocês descartem o lixo separadamente, ele é recolhido e tratado como se fosse de um só tipo.

Ao conversar com uma colega, você descobre que a família dele também separa o lixo e tem o mesmo problema que a sua família, pois não há recolhimento correto nem centro de reciclagem nas imediações.

Com base nessas informações, você tomaria alguma atitude? Se sim, qual(is)?



Situação 7

Chegou o fim de semana, mas, infelizmente, você não poderá descansar durante a maior parte do sábado. Você acordou e pegou uma carona até um bairro distante da sua casa, no qual teve que fazer diversas atividades: procurar material escolar, assistir a uma palestra, levou um equipamento para consertar etc. Você ficou o dia inteiro fora de casa e fez muita coisa, mas, enfim, tudo acabou e está na hora de você voltar para casa.

A volta será de ônibus. Ao entrar nele, você percebe que está cheio, mas, ainda assim, consegue se sentar. Isso o ajuda a relaxar, já que você está cansado e com algumas dores leves no corpo. Porém, no ponto seguinte, entram várias pessoas, e o ônibus enche ainda mais. Uma mulher de idade avançada entra no ônibus, e não há lugar para ela se sentar, nem mesmo nos assentos preferenciais. Ela fica em pé, em uma posição desconfortável, com muitas pessoas esbarrando nela enquanto se movimentam.

Você pode oferecer-lhe o lugar em que está, onde ela ficará mais confortável. Porém, isso implica que você ficará em pé, sem conforto. Lembre-se de que você está cansado e a viagem de volta é longa. Tendo em vista essa situação, você oferece à senhora o seu lugar?

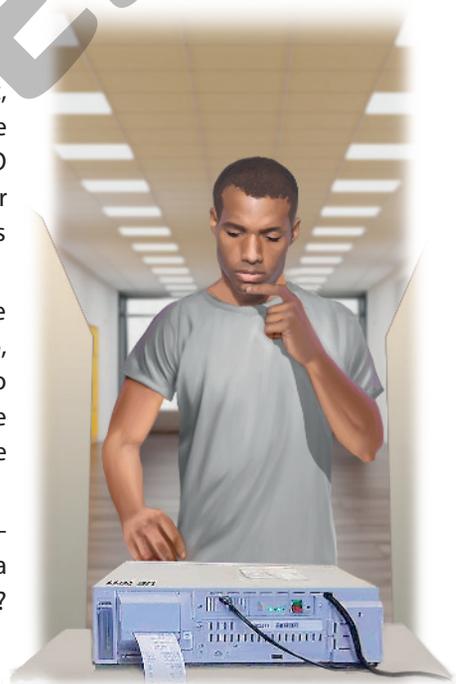


Situação 8

Este ano ocorre a eleição para prefeito da sua cidade e, pela primeira vez, você poderá votar. Há oito candidatos para o cargo, e você gosta muito de dois deles, mas de acordo com as pesquisas eles não estão bem colocados. O primeiro colocado está com grande vantagem sobre os outros e pode ganhar no primeiro turno. O segundo colocado começa a pedir votos dos outros candidatos para que ele possa ir ao segundo turno.

Você é contra a maioria das ideias do primeiro colocado na eleição e acha que elas prejudicarão sua cidade e diversos de seus conhecidos; logo, não quer que ele ganhe de maneira nenhuma. Mas também não gosta do segundo colocado das pesquisas, embora o considere uma opção melhor que o primeiro. De acordo com as pesquisas, os candidatos com os quais você se identifica têm poucas chances de ir para o segundo turno.

É necessário considerar que as pesquisas, embora confiáveis, refletem apenas uma situação de momento, que pode mudar no dia da eleição. Assim, para quem vai o seu voto nessa eleição? Qual é o fator decisivo para sua escolha?



Diário de bordo

Parabéns por ter chegado até aqui! Você mergulhou fundo e mostrou que tem coragem para olhar dentro de si e se conhecer um pouco mais. É hora de voltar à *Sala dos Espelhos* e refletir sobre esta experiência!

Anote os resultados no seu *diário de bordo*.

Lembre-se de que esta atividade não representa um teste psicológico aprofundado, mas uma simulação de situações para incentivar os alunos a refletir sobre como se comportam diante de escolhas que envolvem diversos aspectos. O objetivo da atividade é que os estudantes percebam os diversos fatores que implicam uma escolha.



SALA DOS ESPELHOS

No segundo projeto do Labirinto das Escolhas, você analisou os caminhos que percorre para fazer escolhas e testou suas decisões diante de situações do dia a dia, percebendo suas consequências e as variáveis que influenciam suas opções.

Depois de caminhar até aqui, vale a pena fazer uma pausa para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que o Oráculo propôs a você e a seu time.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que habilidades observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do trabalho, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *caderno de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no Quadro de Sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?



Atividade em grupo

Reúna seu grupo para ler atentamente a tirinha a seguir, discutir e responder às questões propostas.



- Quem é o “inquilino” a quem Mafalda se refere? **Pode-se dizer que esse “inquilino” são os valores e as crenças dela.**
- O “inquilino” disse que é “muito feio”. Como você poderia explicar melhor o que o “inquilino” quis dizer? **O fato de ser “feio” pode ser mais bem explicado pelos valores dela como errado ou desonesto, já que ela estaria desviando o troco.**

Anote em seu *diário de bordo* um texto resumindo a discussão do seu grupo.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim da segunda etapa da jornada, concluindo o projeto Como faço minhas escolhas?. Nessa etapa, treinamos nosso processo de tomada de decisão em grupo, analisamos as escolhas que fazemos e testamos nosso jeito de escolher. Conhecemos um pouco mais sobre estilos de aprendizagem para aprimorar nossa capacidade de estudar e aprender cada vez melhor.

Ainda temos parte do labirinto a percorrer, mas alguns caminhos começam a ficar mais claros. Sabemos um pouco mais sobre quem somos e como reagimos ao nos deparar com certas decisões. Seguiremos em frente na nossa jornada, rumo a descobrir “que sonhos e desafios nos movem”.

Até o próximo projeto!



Lanterna

Antes de ir, que tal aproveitar para se divertir enquanto aprende mais sobre escolhas e suas consequências?

- **Labirinto: a magia do tempo**, dirigido por Jim Henson, produzido por George Lucas. EUA e Reino Unido: Columbia Tristar Pictures, 1986, 101 min.

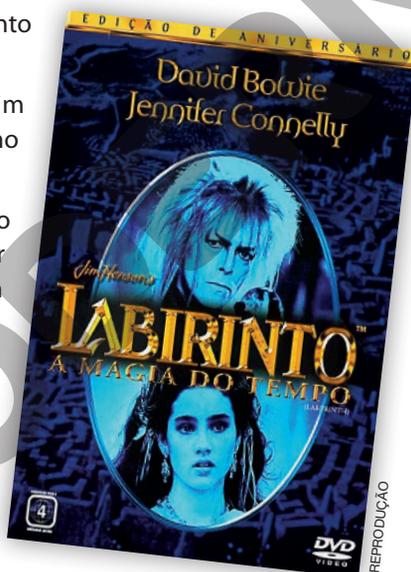
Frustrada por ter de cuidar do irmão caçula enquanto seus pais estão fora, a adolescente Sarah (Jennifer Connelly) sonha em se livrar da criança, que não para de chorar. Atendendo a seu pedido, o Rei dos Duendes (David Bowie), personagem de um dos livros de Sarah, ganha vida e sequestra o bebê. Arrependida de sua escolha, a menina terá de enfrentar um labirinto e resgatar o irmão antes da meia-noite para evitar que ele seja transformado em duende.

- **Um conto chinês**, dirigido por Sebastián Borensztein, produzido por Juan Pablo Buscarini, Pablo Bossi e Axel Kuschevatzky. Argentina: Pampa Films, 2011, 100 min.

Roberto (Ricardo Darín) é um argentino recluso e mal-humorado. Ele leva a vida cuidando de uma pequena loja e tem o *hobbie* de colecionar notícias incomuns. A comodidade de sua vida é interrompida quando ele encontra um chinês (Ignacio Huang) que não fala uma palavra de espanhol. O imigrante acabara de ser assaltado e não tem lugar para ficar em Buenos Aires. Inicialmente relutante, Roberto acaba deixando o asiático viver com ele e aos poucos vai descobrindo fatos sobre o chinês.

- **Uma lição de vida**, dirigido por Justin Chadwick, produzido por Sam Feuer e David M. Thompson. Reino Unido: BBC Films, 2010, 120 min.

Baseado em fatos, o filme conta a história de Kimani Maruge (Oliver Litondo), um queniano de 84 anos que está determinado a aproveitar sua última chance de ir à escola. Dessa forma, para aprender a ler e escrever, ele terá que se juntar a crianças de seis anos de idade.





PROJETO 3

QUE SONHOS E DESAFIOS ME MOVEM?

Reforce a importância das ferramentas que serão oferecidas no Projeto.



“Aquele que conhece o inimigo e a si mesmo lutará com batalhas sem perigo de derrota.” (Sun-Tzu)

Parabéns! Você completou sua segunda missão e descobriu um pouco mais sobre seu jeito de tomar decisões. Agora, deverá escolher uma batalha, um desafio a ser vencido pelo bem comum.

Dica: Ouça seu coração enquanto olha para os desafios do mundo e obterá sua resposta.

Boa sorte na jornada!

Oráculo

Cinto de ferramentas



Caro viajante,

Durante a caminhada até aqui, suas escolhas revelaram um pouco mais sobre você e seus companheiros de jornada. Pouco a pouco, você começa a se conhecer melhor e perceber características pessoais, o que ajuda a encontrar a saída do *Labirinto das Escolhas*. Utilizando seus conhecimentos e analisando diversas situações, você prossegue no labirinto, até se deparar com o Minotauro. Essa criatura mitológica passa a vida vagando pelas passagens do labirinto e alimentando-se de tudo o que cruza seu caminho. Da mesma forma, alguns desafios da atualidade têm causado destruição, desigualdade e desesperança. Sua missão será conhecer esses desafios e escolher apenas um deles para enfrentar. Você terá que usar sua capacidade de sonhar e investigar, sua habilidade para negociar, sua criatividade e, claro, ter muita coragem. E, para começar, você terá que montar um novo time. O Oráculo exige que agora a missão seja cumprida por um poderoso grupo de viajantes. Fique atento!

Após a dinâmica da divisão dos grupos, peça a eles que façam uma pesquisa rápida sobre a mitologia aqui mencionada, solicitando que respondam às seguintes perguntas:

– O que é o mito do Minotauro?

– Por que você acha que ele está sendo utilizado como simbologia para os desafios deste projeto?

BNCC

- CG 5, 10
- CE: CHS - 6;
CNT - 2 e 3
- EM13CHS606
- EM13CNT206
- EM13CNT207
- EM13CNT309



Agenda de Contatos

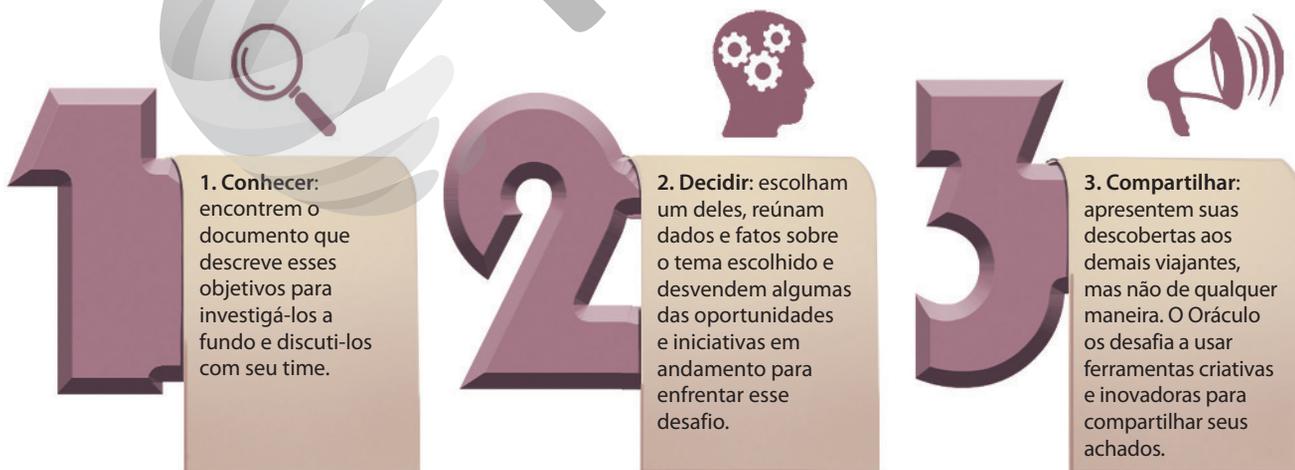
Monte seu time: cada grupo de viajantes deverá contar com pessoas com interesses e perfis diferentes, ou seja, se agrupe com pessoas que tenham ideias diferentes das suas.



DESAFIO DO ORÁCULO

Há inúmeros desafios que afligem a humanidade, comprometem a sustentabilidade da vida no planeta e dificultam as condições para uma vida digna e próspera para as futuras gerações. Em 2015, após vários esforços pouco eficientes para solucionar esses desafios, representantes de várias nações reuniram-se numa grande conferência para dialogar sobre como enfrentá-los. Juntos, definiram 17 objetivos e estabeleceram 169 metas para promover o Desenvolvimento Sustentável.

Você e seu time têm uma missão dividida em três etapas:



DANIEL ROSINI

Para ajudá-los a completar todas as etapas desta missão, fiquem atentos às pistas e recursos que o Oráculo oferece a vocês ao longo da caminhada. Boa sorte!

1. Conhecer: Nações Unidas por um mundo melhor

O texto a seguir foi extraído de um *site* oficial e representa a principal pista do Oráculo para ajudar você e seu time a encontrarem o documento a ser examinado. Trata-se de um trecho do compromisso assinado pelos representantes que participaram da conferência. Após a leitura desse trecho, usem suas habilidades investigativas para seguir adiante e responder às perguntas apresentadas.



DANIEL ROSINI

Os objetivos e metas estimularão a ação para os próximos 15 anos em áreas de importância crucial para a humanidade e para o planeta:

Pessoas

Estamos determinados a acabar com a pobreza e a fome, em todas as suas formas e dimensões, e garantir que todos os seres humanos possam realizar o seu potencial em dignidade e igualdade, em um ambiente saudável.

Planeta

Estamos determinados a proteger o planeta da degradação, sobretudo por meio do consumo e da produção sustentáveis, da gestão sustentável dos seus recursos naturais e tomando medidas urgentes sobre a mudança climática, para que ele possa suportar as necessidades das gerações presentes e futuras.

Prosperidade

Estamos determinados a assegurar que todos os seres humanos possam desfrutar de uma vida próspera e de plena realização pessoal, e que o progresso econômico, social e tecnológico ocorra em harmonia com a natureza.

Paz

Estamos determinados a promover sociedades pacíficas, justas e inclusivas que estão livres do medo e da violência. Não pode haver desenvolvimento sustentável sem paz e não há paz sem desenvolvimento sustentável.

Parceria

Estamos determinados a mobilizar os meios necessários para implementar esta Agenda por meio de uma Parceria Global para o Desenvolvimento Sustentável revitalizada, com base num espírito de solidariedade global reforçada, concentrada em especial nas necessidades dos mais pobres e mais vulneráveis e com a participação de todos os países, todas as partes interessadas e todas as pessoas.

Os vínculos e a natureza integrada dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são de importância crucial para assegurar que o propósito da nova Agenda seja realizado. Se realizarmos as nossas ambições em toda a extensão da Agenda, a vida de todos será profundamente melhorada e nosso mundo será transformado para melhor.

Extraído de *Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

Seria interessante e mais produtivo se a turma não repetisse os mesmos ODS ao escolher o tema de pesquisa. Para tanto, faça um sorteio para estabelecer a ordem dos grupos que escolherão os temas disponíveis. Se possível, liste os 17 ODS na lousa ou projete, num aparelho de *Datashow*, as imagens de cada um deles (disponíveis no *Suplemento para o professor*) para toda a classe; numere os grupos e faça papezinhos dobrados para um rápido sorteio. A cada número sorteado, peça que aquele grupo escolha um objetivo, riscando-o da lista original, para indicar que aquele tema não estará mais disponível para a pesquisa dos demais grupos. Desse modo, os assuntos apresentados a todos serão mais variados.



Fonte

Lembrem-se de usar técnicas de pesquisa que assegurem a credibilidade das informações consultadas para responder às perguntas a seguir.



Diário de bordo

Registrem em seus *diários de bordo* as respostas para as questões.

1. Em qual conferência esse documento foi produzido?
2. Qual é o nome do compromisso assinado pelos representantes das Nações Unidas?
3. O que significa desenvolvimento sustentável?
4. Quais são os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)?
5. Na opinião do seu time, qual é a importância de estabelecer objetivos e metas para alcançar o desenvolvimento sustentável?

Para exercitar um pouco mais, peça aos estudantes que procurem identificar o *site* oficial que trata do tema abordado no Projeto. Essa é uma boa maneira de avaliar se eles aprenderam a discernir entre fontes mais confiáveis ou menos confiáveis ao pesquisar um tema. Depois de um primeiro exercício em busca das fontes seguras, confirme se estão no caminho certo e, se não, indique a consulta de páginas como: <<https://nacoesunidas.org/seciao/desenvolvimento-sustentavel/>> <<https://nacoesunidas.org/conheca-os-novos-17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel-da-onu/>> <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>.

Acessos em: 14 nov. 2019.

1. Esse documento foi produzido durante a Cúpula de Desenvolvimento Sustentável, ocorrida entre os dias 25 e 27 de setembro de 2015, na sede da Organização das Nações Unidas (ONU) em Nova York. Houve a participação de cerca de 150 chefes de Estado e de governo para a criação de uma agenda global sobre a mudança climática, que originou os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

2. O documento final da agenda pós-2015 foi intitulado *Transformando nosso mundo*: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento sustentável, mas também é conhecido como *Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável* ou somente *Agenda 2030*.

3. Segundo a *Cartilha de perguntas e respostas dos ODS* (disponível em: <<https://www.br.undp.org/content/brazil/pt/home/library/ods/cartilha-de-perguntas-e-respostas-dos-ods.html>>; acesso em: 14 nov. 2019), “O desenvolvimento sustentável é definido como o desenvolvimento que procura satisfazer as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade das futuras gerações de satisfazerem as suas próprias necessidades”.

4. Os 17 ODS são: 1. Erradicação da pobreza; 2. Fome zero e agricultura sustentável; 3. Saúde e bem-estar; 4. Educação de qualidade; 5. Igualdade de gênero; 6. Água potável e saneamento; 7. Energia limpa e acessível; 8. Trabalho decente e crescimento econômico; 9. Indústria, motivação e infraestrutura; 10. Redução das desigualdades; 11. Cidades e comunidades sustentáveis; 12. Consumo e produção responsáveis; 13. Ação contra a mudança global do clima; 14. Vida na água; 15. Vida terrestre; 16. Paz, justiça e instituições eficazes; e 17. Parcerias e meios de implementação.

5. Espera-se que os estudantes entendam que o desenvolvimento sustentável é um conjunto de práticas importantes a longo prazo, que fazem parte permanente de suas vidas e estarão entre os preceitos profissionais do futuro.

Consulte o *Suplemento para o professor*, para obter informações mais aprofundadas sobre os 17 ODS e outras diretrizes para o desenvolvimento dessa etapa.

2. Decidir: hora de escolher sua batalha

Agora que vocês já conhecem um pouco mais sobre algumas das adversidades que a humanidade enfrenta, passaremos à segunda etapa da missão. Para esse desafio, o time deverá escolher, em consenso, um dos temas pesquisados e investigá-lo com maior profundidade. Reúnam dados e fatos sobre o assunto escolhido para desvendar algumas das oportunidades e iniciativas para resolver esse desafio em andamento.



DANIEL ROSINI



Que tal uma ajuda?

Para chegar a um consenso com seu time nessa missão, ou em qualquer projeto na vida, é fundamental saber negociar. Para ajudar vocês, o Oráculo oferece a ferramenta da balança.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.



Balança: a busca do equilíbrio entre interesses e necessidades

Negociar é a arte de encontrar um ponto de equilíbrio entre interesses conflitantes. Uma pessoa quer algo, ao passo que outra deseja alguma coisa diferente. Para sair desse impasse, elas precisam chegar a um acordo. O segredo para equilibrar essa balança é a empatia, ou seja, a compreensão respeitosa do que os outros desejam. Alguns passos podem ajudar você nessa tarefa.

Primeiro, olhe para dentro de você. O que o motiva? A que sonhos, aspirações ou necessidades você deseja atender com sua ideia ou proposta? O que seu coração lhe pede que faça? O que sente e pensa a respeito de cada alternativa?

Em seguida, procure entender as razões ou motivações que levam a outra pessoa a adotar uma posição ou a ter determinada opinião. Faça perguntas, como: o que você quer dizer com isso? Por que isso é importante para você? Como você se sentiria abrindo mão dessa opção? É importante ressaltar que entender o outro não significa abdicar da própria vontade. Procure demonstrar seu ponto de vista, apresentando seus próprios argumentos e motivações.

Evite julgar ou rotular a opinião alheia só porque você não concorda com ela. Procure compreender o ponto de vista do outro e aceitar diferenças. Em seguida, dedique-se a encontrar interesses em comum e a identificar uma possibilidade capaz de atender à necessidade de cada um dos envolvidos no processo. É comum que todas as partes tenham que abrir mão de alguns de seus objetivos em uma negociação.

Um exemplo para ilustrar um pouco melhor as orientações acima: imagine que dois amigos querem sair juntos e cada um deseja ir a um local diferente. Um quer sair para dançar e o outro quer ir ao cinema. No momento de um impasse, observar as próprias necessidades pode ser um ótimo ponto de partida para perceber as motivações para tomar esta ou aquela decisão. Que tipo de necessidade precisa ser atendida quando alguém escolhe sair para dançar? Interação, diversão, movimento, companhia? Perceba que existem inúmeras maneiras de atender a essa necessidade, além de dançar. Ao identificar as necessidades que estão por trás de nossas ações, podemos tornar mais claro o que as motivou e por que tomamos nossas decisões. Um raciocínio similar deve ser feito para a opção de ir ao cinema.

Ao ouvir e declarar com empatia as razões de cada um para essa escolha, pode ser que descubram que o principal interesse que une os dois é a companhia um do outro. Assim, podem optar por ir juntos a um local que contemple a vontade de ambos, como um restaurante.

Quando falamos de escolhas mais complexas, também podemos observar nossos sonhos e desejos de mudança. O que você gostaria de transformar no mundo ao seu redor? Ao escolher um desafio a solucionar, um tema a pesquisar, um projeto a empreender ou uma profissão a seguir, procure dentro de si o que mobiliza seu desejo de transformação.

Depois de olharem para dentro de si mesmos e compartilharem com respeito suas necessidades, interesses e sonhos com a equipe, vocês estarão prontos para negociar e decidir em consenso o tema sobre o qual desejam trabalhar. Assim que tomarem sua decisão, reúnam dados e fatos sobre o desafio escolhido. Podem ser estatísticas, gráficos, dados históricos, depoimentos de pessoas impactadas, reportagens, entre outras informações relevantes para ilustrar o assunto e mostrar por que esse desafio merece ser enfrentado.

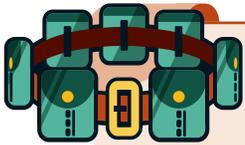
Em seguida, procurem iniciativas em andamento lideradas por governos, Organizações Não Governamentais (ONG), empresas ou pessoas físicas. Descubram se há leis ou políticas públicas no Brasil destinadas a superar esse desafio, investiguem os avanços já conquistados nesse processo e o que ainda falta fazer. Identifiquem os atores que precisam se envolver e como poderiam cooperar para reverter a situação. Coloquem o foco nas oportunidades de solução.

3. Compartilhar: boas ideias merecem ser difundidas

Agora que escolheram um desafio e reuniram informações sobre ele, é chegado o momento de apresentar suas descobertas aos demais viajantes, de forma criativa e inovadora. Pode ser uma representação teatral, um telejornal, uma reportagem, um vídeo, uma apresentação com recursos multimídia, entre outras estratégias.



DANIEL ROSINI



Que tal uma ajuda?

Como ferramenta, o Oráculo gentilmente oferece algumas inspirações para auxiliar vocês nessa empreitada e garantir ótimas apresentações.

- **Pecha Kucha:** um método de apresentação. Mais informações disponíveis em: <<https://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-pechakucha/>>.
- **Storytelling:** a arte de contar histórias para criar impacto e conectar as pessoas com o objetivo do apresentador. Mais informações disponíveis em: <<https://comunidade.rockcontent.com/storytelling/>> e <<https://endeavor.org.br/marketing/storytelling/>>.
- **TED Talks:** a plataforma com milhares de vídeos gravados de palestras de diferentes temas, apresentadas com uma técnica própria para prender a atenção e passar a mensagem em, no máximo, 18 minutos. Mais informações disponíveis em: <<https://www.ted.com/talks?language=pt-br>>.

Acessos em: 14 nov. 2019.

Depois de conhecer e avaliar diferentes opções, escolham uma delas e planejem sua apresentação. A seguir, sugerimos um roteiro com os principais tópicos a serem abordados.



Diário de bordo

Use o *diário de bordo* para registrar as pesquisas do grupo sobre cada item e garantir que tudo seja contemplado.

1. Desafio escolhido.
2. Dados e fatos de contexto.
3. Impactos econômicos.
4. Impactos sociais.
5. Impactos ambientais.
6. Iniciativas em andamento.
7. Ideias de soluções propostas pelo grupo.

1. O ODS eleito pelo grupo, ao qual o projeto se refere.
2. Informações que justifiquem a escolha do tema. Por exemplo, se escolherem o objetivo 1 "Erradicação da pobreza", espera-se que indiquem dados sobre a pobreza no mundo, no seu país ou cidade, com gráficos, estatísticas, comparativos etc.
3. Informações pesquisadas sobre como esse desafio impacta a economia local, regional ou global. Usando o mesmo exemplo do objetivo 1 citado no tópico anterior, uma população com índices de pobreza muito altos afeta o crescimento econômico da região, pois faltam recursos para consumir, investir e fazer a economia girar.
4. Refletir sobre como esse desafio impacta a sociedade. Ainda no caso da pobreza, a desigualdade social, por exemplo, pode ampliar os índices de violência, provocar o agravamento de doenças, incentivar migrações em busca de melhores condições de vida, entre outros efeitos.
5. Investigar como o desafio escolhido afeta a natureza. Usando o mesmo exemplo dos tópicos anteriores, a pobreza pode levar as pessoas a utilizar meios mais baratos, porém mais poluentes, para realizar tarefas do dia a dia, como cozinhar com lenha em vez de utilizar gás de cozinha.
6. Mapear o que já está sendo feito para responder a esse desafio, em sua cidade, sua região, seu país ou em outros locais, que possa inspirar a imaginação do grupo.
7. Espera-se que o grupo identifique suas possíveis ações para enfrentar esse desafio e incentive a turma a pensar em soluções que estejam ao seu alcance, como campanhas na escola, na comunidade ou no bairro, levantamento de recursos por meio de rifas ou ações voluntárias, engajamento em campanhas já existentes, entre outras.

Prontos para apresentar? É hora do *show*!



Diário de bordo

Assista com atenção às apresentações de todos os times e anote suas reflexões, dúvidas e comentários no *diário de bordo*. Você precisará deles para o desafio que virá a seguir. Certifique-se de que os estudantes tenham entendido como funcionam os métodos de apresentação indicados pelo Oráculo e, em seguida, incentive cada grupo a escolher o que deseja utilizar ou combine uma única metodologia a ser empregada por todos. Desta vez, o orador deverá ser selecionado pelos próprios estudantes, pois as características pessoais interferem diretamente na forma de exibição. Pegue o cronômetro e mãos à obra!



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir essa missão com seus amigos, é hora de entender melhor por que o Oráculo os colocou frente a frente com tantos desafios. A carta a seguir deve esclarecer alguns pontos. Mais adiante, você usará tudo o que aprendeu até aqui para enfrentar seus próprios monstros.

Peça a um dos guias que leia o bilhete do Oráculo em voz alta para o restante da turma. É hora de consolidar alguns conceitos apresentados até o momento.

Carta do Oráculo aos viajantes

*“No meio da dificuldade, reside a oportunidade.”
(Albert Einstein)*

A palavra *crise* é utilizada para descrever situações de desordem, desequilíbrio, conflito ou tensão. Como você deve ter notado ao examinar os ODS, a humanidade atual depara com diversos transtornos que ameaçam sua própria existência. Vivemos uma crise ambiental de proporções alarmantes, motivada em grande parte por um estilo de vida consumista e imediatista, que explora recursos naturais de forma excessiva e desordenada, gerando desperdícios e eliminação de resíduos que poluem o ar que respiramos, a água que bebemos e o solo onde plantamos. De acordo com as pesquisas mais recentes, são necessárias diversas alterações em processos produtivos e sociais para evitar graves problemas derivados da crise ambiental no futuro, como a migração de milhões de pessoas e a escassez de alimentos. Essas ações impactam fortemente diversas atividades cotidianas de bilhões, então sofrem resistência para serem aceitas.

Há também uma crise social e humanitária, gerada pelo crescimento populacional vertiginoso das últimas décadas e pela desigualdade no acesso e na distribuição dos recursos econômicos, sociais e ambientais para a maior parte da população. Esse cenário provoca altos índices de pobreza, fome e mortes por doenças simples que já poderiam ter sido erradicadas definitivamente, mas que continuam assombrando bilhões de pessoas. Também existem desafios ligados à migração de milhões de pessoas que se deslocam em busca de melhores condições de vida, mas podem sofrer diversos tipos de violência nos locais a que chegam.

A economia global também é frequentemente afetada por crises, decorrentes da ambição de grupos econômicos que exploram a confiança de pessoas em sistemas frágeis ou corruptos, que resultam no aumento do endividamento das famílias e dos países. Outro exemplo é a crise do desemprego mundial, motivada em parte por revoluções tecnológicas que caminham mais rápido do que a capacidade humana de se reinventar e aprender novas formas de gerar renda para suprir suas necessidades.

Os aspectos ambientais, sociais e econômicos estão todos integrados. Por exemplo, um problema ambiental que cause a destruição de cultivos pode gerar uma crise social de fome e um problema econômico de desemprego, já que as pessoas do local não poderão mais trabalhar no cultivo.

Seja qual for a adversidade que estivermos enfrentando, vale a pena lembrar que, em alguns casos, grandes invenções e inovações surgem a partir de situações extremas. Mas não é necessário esperar que ocorram situações problemáticas para planejar e inovar; existem diversos conhecimentos disponíveis e facilmente acessíveis que permitem analisar situações, prever suas consequências e planejar mudanças ou manutenções necessárias para alcançar os resultados desejados. Também é importante considerar, ao propor soluções e inovações, os aspectos ambientais, sociais e econômicos, já que uma solução que considere apenas um desses aspectos pode causar problemas em relação aos outros.

Nem sempre a solução de problemas esteve acompanhada do conhecimento necessário para explicá-la. Por exemplo, sabe-se que o solo pode ser esgotado por plantações há muito tempo, ou seja, após o solo ser fértil para muitas plantações, ele tem sua fertilidade diminuída. Também existem soluções antigas para esse problema: alguns relatos sugerem que os egípcios utilizavam a cinza das sementes para fertilizar seus campos na Antiguidade, enquanto camponeses na Idade Média recorriam ao sistema de rotação de culturas para prolongar o tempo de uso do solo, embora isso diminuísse sua produção no curto prazo. Apesar de reconhecidas como soluções, essas técnicas só foram cientificamente compreendidas nos últimos 300 anos.

Em certas situações, o acaso também é importante. Por exemplo, enquanto o pesquisador britânico Alexander Fleming (1881-1955) trabalhava com cultivo de bactérias, um fungo contaminou uma de suas amostras. Prestes a descartá-la, ele notou algumas características do fungo na amostra e resolveu estudá-lo. Por meio dessa observação foi descoberta, em 1928, a penicilina, o primeiro antibiótico conhecido. Apesar da participação do acaso, muito trabalho foi realizado após a observação inicial de Fleming até que, na década de 1940, fossem disponibilizados os primeiros remédios com base em antibióticos, que permitiram salvar milhões de vidas.

Muitos negócios também nasceram de crises. A crise econômica mundial de 2008 fez com que muitas pessoas e empresas parassem para repensar o consumo, levando em conta a recessão global, as novas tecnologias e as redes sociais e atribuindo um novo sentido ao “compartilhamento”. Na tentativa de baratear serviços, o empreendedor Brian Chesky (1981-), o *designer* Joe Gebbia (1981-) e o empreendedor Nathan Blecharczyk (1984-), todos estadunidenses, criaram naquele ano um serviço *on-line* de divulgação e reserva de acomodações e meios de hospedagem, em São Francisco, na Califórnia. A ideia era formar um mercado comunitário para as pessoas anunciarem e reservarem acomodações em seus próprios imóveis, gerando renda para si mesmas e oferecendo hospedagem mais acessível aos viajantes. Em 2019 a empresa foi avaliada em US\$ 30 bilhões.

Atualmente, existem diversas ferramentas e métodos para procurar soluções para problemas. Há muito material com diversos tipos de conhecimento e de fácil acesso, tecnologias de comunicação e divulgação, equipamentos e métodos para realizar variados tipos de análise etc. Embora uma situação de crise estimule um número maior de pessoas a resolver um aspecto em comum, também é possível se prevenir para situações futuras e até evitar que potenciais problemas apareçam.



Em sua trajetória para identificar e planejar um projeto de vida, uma das formas de encontrar oportunidades de ação, que podem resultar em projetos sociais ou profissionais, é identificar desafios ou crises enfrentadas pelas pessoas em sua família, vizinhança, cidade, país ou no mundo e perceber quais desses desafios mobilizam seus valores pessoais, sonhos e desejos de mudança. A partir daí, você poderá criar soluções para enfrentá-los. Esses desafios ou crises podem ser presentes ou futuros, envolver todos ou apenas parte da comunidade etc.

É necessário se preparar para resolver desafios, e essa preparação tem que ser adequada aos seus objetivos. Em certos casos, são necessários anos de estudos e trabalho para começar a solucionar os desafios, enquanto outros exigem ações mais simples e imediatas. É sempre importante pesquisar sobre o desafio escolhido, já que é provável que existam relatos, artigos e outros materiais que o ajudem a fazer escolhas mais adequadas e a evitar estratégias que já foram tentadas e não deram certo.

Em muitos casos, também é necessária uma preparação pessoal para resolver desafios. Fatores como o tempo dedicado, o desgaste emocional e a influência dessa decisão no cotidiano afetam diversos aspectos da vida pessoal e profissional, o que exige, em alguns casos, ajuda especializada. Além disso, manter boas condições de saúde, tanto físicas quanto psicológicas e sociais, ajuda a tomar decisões e executá-las mais facilmente.

A resolução de desafios complexos, como os ODS, tem potencial para beneficiar não apenas uma cidade, população ou país, mas toda a humanidade e os outros seres vivos do planeta. Quando se tenta resolver um desafio, é importante ver o impacto da resolução proposta: em alguns casos, resolve-se o problema de uma pequena parte dos afetados, enquanto se piora a situação de outros, ou seja, não é uma solução permanente.

Que tal exercitar essa capacidade de transformar crises em oportunidades? Prepare-se para sua próxima tarefa!

Oráculo



Na lenda de Teseu e do Minotauro, o minotauro representa um grande desafio que precisa ser vencido. Ele foi colocado no centro de um labirinto, no qual ninguém sobrevivia. Teseu venceu seu desafio com a ajuda de outras pessoas e preparo.



CAMINHO PESSOAL

Agora que você e seu time já superaram o desafio de conhecer, escolher e apresentar um problema vivido pela humanidade atualmente, o Oráculo o desafia a refazer esse caminho, desta vez olhando para dentro. Reveja suas anotações do diário de bordo sobre todas as apresentações dos demais times e resgate também os registros feitos nos Projetos 1 e 2 sobre quem você é, seu contexto social, cultural e econômico, seus valores pessoais e os aspectos que influenciam seu modo de fazer escolhas.

Faça uma análise cuidadosa de todos esses elementos e procure descobrir, entre os vários desafios que conheceu ao longo da jornada até aqui, qual deles mobiliza você a buscar soluções para enfrentá-lo. Esse desafio não precisa ser igual ao apresentado por seu time. Você está livre agora para escolher sua própria batalha!

Trace um plano para resolver esse desafio. Pense nos seguintes fatores: de que você precisa? Está preparado? Quais são as dificuldades para resolvê-lo e como elas podem ser superadas?



Diário de bordo

Algumas perguntas podem ajudar você nessa tarefa:

1. Quais são meus principais valores pessoais?
2. Quais são meus sonhos?
3. Qual a relação entre meus valores pessoais e meus sonhos?
4. Que mudanças eu gostaria de ver na realidade ao meu redor?
5. Que desafios da atualidade afetam minha vida, minha família, vizinhança, meu bairro ou minha cidade? Entre esses desafios, qual deles está mais relacionado com meus valores pessoais, sonhos e desejos de mudança?
6. A resolução de algum desafio exige que eu mude alguma atitude ou algum comportamento meu?
7. Diversos fatores podem atrair em um desafio. Sua dificuldade, as recompensas, a chance de melhorar a vida de pessoas etc. O que me interessa em um desafio?
8. Os desafios precisam ser grandes e coletivos ou podem ser pequenos e individuais?
9. Eu já resolvi algum desafio? Em caso positivo, o que isso gerou?

Escolhido o desafio que deseja aprofundar que pode tornar-se um projeto de vida, é hora de repetir o processo realizado em grupo. Reúna dados e fatos sobre o tema escolhido, descubra o que já vem sendo feito para resolvê-lo, mapeie algumas das iniciativas em andamento para solucioná-lo e anote as ideias que vêm à sua mente para enfrentá-lo. Desenvolva uma apresentação utilizando o método *Pecha Kucha* para compartilhar suas descobertas com os demais viajantes.

É importante perceber que alguns desafios são enormes e extremamente trabalhosos e não podem ser resolvidos sozinhos. Alguns também dependem de muitos fatores e se alteram ao longo do tempo. A fome, por exemplo, é um desafio que existe desde o início da história humana e está presente até hoje. Isso não quer dizer que nunca tentaram resolvê-lo: várias pessoas, governos e instituições deram importantíssimas contribuições e melhoraram as condições de vida de diversas pessoas, mesmo sem sanar completamente o problema. Esse tipo de processo ocorre em diversos casos: mesmo sem eliminar um desafio, pode-se contribuir muito para sua resolução.

Se você chegou até aqui, parabéns! Você demonstrou coragem, dedicação e discernimento para enfrentar grandes obstáculos. Que tal voltar à *Sala dos Espelhos* e refletir sobre essa experiência?

Que tal organizar um evento? Este é o momento ideal para unir as turmas e misturar os conceitos de apresentação estudados, construindo seu próprio modelo. Incentive os estudantes a participar da organização e a interagir nos preparativos da conferência. Dessa forma, eles se sentirão mais motivados a fazer suas próprias apresentações.



PAUSA PARA PENSAR

Antes de prosseguir, é importante observar algumas condições pessoais para verificar se você está pronto para alcançar os objetivos desejados.

Ao longo da sua jornada, você conheceu mais sobre si mesmo, fez escolhas e compreendeu alguns fatores que as orientam e estabeleceu desafios para solucionar. Porém, para atingir seus objetivos, é necessário prestar atenção a algumas condições. Uma delas é a sua saúde.

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), saúde é “um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença ou enfermidade”. Ou seja, existem 3 componentes de saúde nessa definição, e eles não são independentes: os aspectos físico, mental e social se relacionam e se complementam.



Diário de bordo

Faça uma reflexão sobre a importância da saúde para atingir seus objetivos. Algumas perguntas importantes para essa tarefa são:

1. Eu valorizo minha saúde? Estou cuidando bem dela?
2. Qual é a importância de estar saudável para atingir meus objetivos?
3. O que eu conheço sobre saúde?
4. Eu considero todos os aspectos da saúde?

Diversos hábitos adquiridos na infância e na adolescência têm efeitos na vida adulta; assim, a saúde deve ser um cuidado constante ao longo da vida. A expectativa de vida de uma pessoa no Brasil é de cerca de 75 anos, ou seja, a saúde precisa ser pensada e planejada para que uma pessoa viva muitos anos.

Consultar fontes de informações confiáveis sobre saúde também é muito importante. Existem diversas condições que afetam a saúde, e diversos tipos de profissionais que trabalham com elas: médicos, psicólogos, dentistas, enfermeiros etc. É necessário tomar cuidados para evitar que informações incorretas e preconceitos dificultem os cuidados com a saúde. Por exemplo, diversos aspectos da saúde mental são estigmatizados. O texto a seguir ajuda a compreender esse fato.

Depressão: o que você precisa saber

O que é a depressão?

- A depressão é um transtorno mental caracterizado por tristeza persistente e pela perda de interesse em atividades que normalmente são prazerosas, acompanhadas da incapacidade de realizar atividades diárias, durante pelo menos duas semanas.
- Além disso, pessoas com depressão normalmente apresentam vários dos seguintes sintomas: perda de energia; mudanças no apetite; aumento ou redução do sono; ansiedade; perda de concentração; indecisão; inquietude; sensação de que não valem nada, culpa ou desesperança; e pensamentos de suicídio ou de causar danos a si mesmas.
- A depressão pode afetar qualquer pessoa.
- Não é um sinal de fraqueza.
- É um transtorno tratável por meio de psicoterapia, medicamentos antidepressivos ou uma combinação de ambos.



Existem muitos desafios atuais que envolvem aspectos de saúde mental.

O que você pode fazer se acreditar que está deprimido

- Converse sobre os seus sentimentos com uma pessoa de confiança. A maior parte das pessoas se sente melhor depois de conversar com alguém que se preocupa consigo.
- Busque ajuda especializada. Um profissional de saúde ou médico local é um bom começo. [...]
- Faça exercício regularmente, mesmo que seja apenas uma caminhada curta.
- Procure comer e dormir regularmente.
- Aceite o fato de que você talvez tenha depressão e ajuste as suas expectativas. Você talvez não consiga realizar tanto quanto realizava anteriormente.
- Evite ou limite o consumo de álcool e abstenha-se de drogas ilícitas, pois podem piorar a depressão.
- Se tiver pensamentos suicidas, contate alguém imediatamente e peça ajuda.



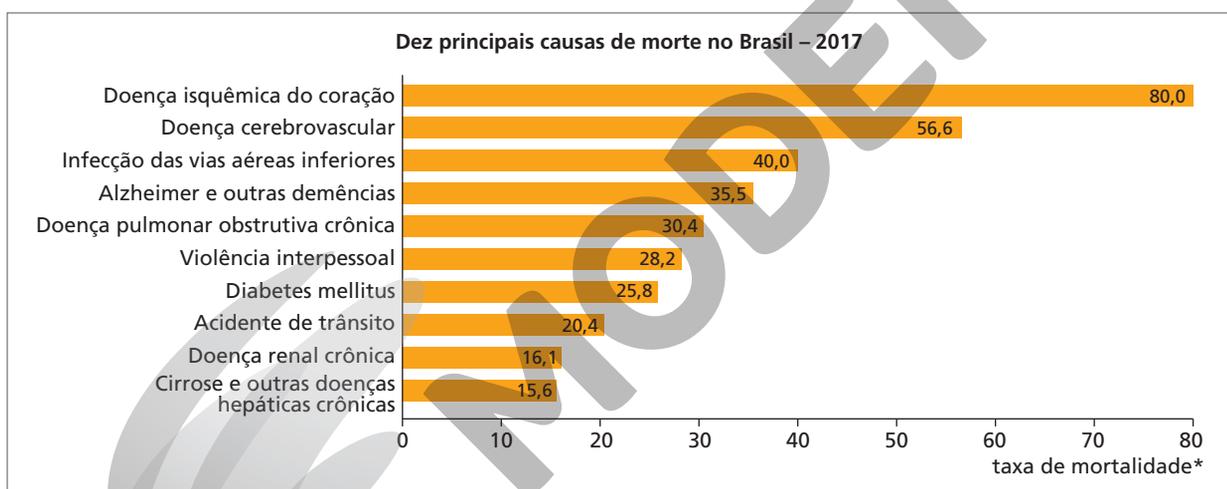
DANIEL ROSINI

Lembre-se: a depressão tem tratamento. Se você acreditar que tem depressão, busque ajuda.

Fonte: ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE. Disponível em: <https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5372:depressao-o-que-voce-precisa-saber&Itemid=822>. Acesso em: 7 jan. 2020.

A população brasileira apresentava, em 2018:

- 5,8% de pessoas com depressão;
- 9,3% de habitantes com problemas de ansiedade;
- 46% de pessoas sedentárias;
- 9,3% de pessoas que se declaravam fumantes;
- 19,8% de obesos;
- 44% de pessoas que declaravam sofrer com problemas respiratórios;
- Quase 3% da população acima de 15 anos considerada alcoólatra.



* Número de mortes por 1000 habitantes em determinada região por certo período.

Fonte: DEPARTAMENTO DE ANÁLISE DE SAÚDE E VIGILÂNCIA DE DOENÇAS NÃO TRANSMISSÍVEIS. Disponível em: <<http://svs.aids.gov.br/dantps/centrais-de-conteudos/paineis-de-monitoramento/mortalidade/gbd-brasil/principais-causas/>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

CATHERINE A. SCOTTON

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.



Fonte

Utilizando os dados disponíveis nesta seção e outros que você pode pesquisar, elabore um guia sobre os cuidados que você tem com sua saúde, separando-os nos componentes físico, mental e social. Analise o estilo de vida que você tem e como ele impacta sua saúde.



Diário de bordo

Após fazer esse guia, analise-o e reflita: **cuido da minha saúde de maneira adequada? Preciso mudar esses cuidados para alcançar meus objetivos? Anote em seu diário de bordo.** Nesta seção, os alunos devem fazer uma reflexão sobre sua saúde pessoal e como isso pode afetar seus objetivos. Incentive-os a pesquisar as curiosidades que tenham sobre saúde e a conversar sobre o histórico de saúde familiar com seus parentes. Nesse momento, deve-se restringir a análise ao aspecto individual da saúde. Procure debater sobre preconceitos relacionados à saúde, especialmente os relacionados aos aspectos mentais e sociais.



SALA DOS ESPELHOS

No terceiro projeto do Labirinto das Escolhas, você encarou desafios gigantescos que afligem toda a humanidade, mas não perdeu de vista quem você é e como esses desafios também podem ser oportunidades para identificar seu projeto de vida, levando em conta seus valores, sonhos e seu contexto pessoal.

Depois de caminhar até aqui, é hora de fazer uma pausa para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que o Oráculo propôs a você e a seu time.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que habilidades observei em meus companheiros de viagem ao longo dessa etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Agora registre no *diário de bordo* as respostas às seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo depois de refletir sobre isso? **Dica:** use as palavras indicadas no **Quadro de Sentimentos**, da introdução deste livro!
5. Os projetos anteriores me ajudaram a escolher meus desafios?
6. Precisaréi de ajuda para resolver meus desafios?
7. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?



Atividade em grupo



Nossas decisões pessoais, profissionais e sociais são motivadas por diversos tipos de fatores, e a importância deles é diferente para cada pessoa. Existe juízo de valor em relação a motivações e desafios? Na sua opinião, o que o motiva a resolver desafios? Debata com seus colegas sobre as motivações de vocês, verificando se elas são similares.

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento no final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos, aos seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Resposta pessoal. Aproveite o momento para debater com os alunos sobre a existência de motivações diversas, sendo que cada um é afetado de diferente maneira por elas.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim da terceira etapa da jornada, concluindo o projeto Que sonhos e desafios me movem?. Nessa etapa, conhecemos os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, para entender alguns dos desafios que afligem a humanidade atualmente, descobrimos mais sobre como reconhecer nossas necessidades, sonhos e desejos de mudança para chegar a acordos com base na negociação, fizemos um exercício para identificar um desafio que nos motiva a transformar a realidade e utilizamos novas ferramentas para realizar apresentações rápidas e impactantes. Agora sabemos um pouco mais sobre o que nos motiva a empregar nossas forças para transformar crises em oportunidades.

Ao superar os desafios propostos pelo Oráculo, encontramos a saída do *Labirinto das Escolhas*. Para desbloquear a próxima etapa de nossa jornada, temos uma última missão a cumprir. Fique atento à próxima tarefa.

Até o próximo projeto!



Lanterna

Que tal conhecer mais sobre os temas abordados nesse projeto?

- **Como chegar ao SIM**, de Roger Fisher, William Ury e Bruce Patton. Tradução de Rachel Agavino. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

O livro *Como chegar ao SIM* apresenta um método eficaz para ajudar pessoas a chegar a acordos sensatos, ou seja, que atendam aos interesses legítimos de cada lado, resolvam conflitos de interesse de forma justa, sejam duráveis e levem em conta os interesses da comunidade.

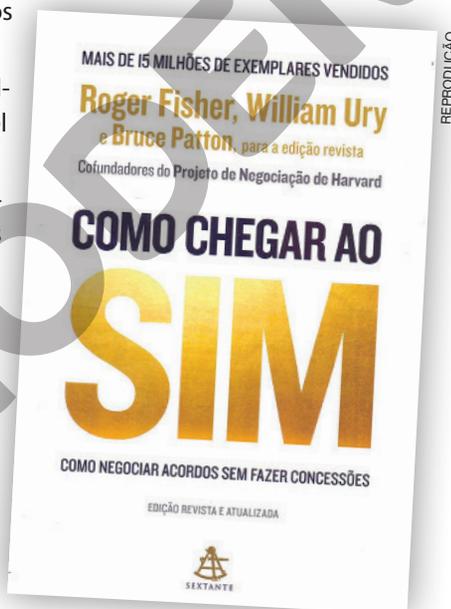
- **21 lições para o século 21**, de Yuval Noah Harari. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

O livro explora as grandes questões do presente e o que podemos fazer para melhorá-lo. Como podemos nos proteger de guerras nucleares, cataclismos ambientais e crises tecnológicas?

O que fazer sobre a epidemia de *fake news* ou a ameaça do terrorismo? *21 lições para o século 21* explora o presente e nos conduz por uma fascinante jornada pelos assuntos prementes da atualidade. Esse livro trata do desafio de manter o foco coletivo e individual em face de mudanças frequentes e desconcertantes. Seríamos ainda capazes de entender o mundo que criamos?

- **O porco filósofo: 100 experiências de pensamento para a vida cotidiana**, de Julian Baggini. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2006.

O porco filósofo é uma provocação ao leitor, um convite para ele participar de cem experiências de pensamento em que não há certo nem errado. Essas experiências envolvem apenas imaginação, razão e ética, nem sempre na mesma proporção. Cabe ao próprio leitor cruzar as referências e concentrar-se na essência do problema.





TRAVESSIA DA PRIMEIRA PONTE: ESCOLHAS COMPARTILHADAS

"A primeira
necessidade?
Comunicar-se."

(Teresa
de Calcutá)

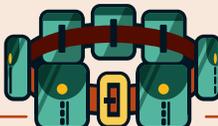
Parabéns! Você revelou os mistérios do
Labirinto das Escolhas. Sua última
missão, antes de seguir adiante e
desbloquear a próxima etapa de sua
jornada, é atravessar a *Ponte das
Escolhas Compartilhadas*.

Dica: juntos somos mais fortes.

Boa sorte na travessia!

Oráculo

Cinto de ferramentas



Caro viajante,

Em sua expedição até aqui, você buscou dentro de si as respostas para dilemas, desafios e dúvidas que surgiram. Agora é o momento de compartilhar sua caminhada com quem o acompanha nas escolhas do dia a dia.

O Oráculo desafia você e seus companheiros a socializar a vivência do *Labirinto das Escolhas* com a comunidade escolar. Familiares, colegas, professores, funcionários e todas as pessoas relacionadas com sua vida dentro e fora da escola poderão fazer parte dessa experiência.

Vocês têm liberdade para definir a maneira como desejam compartilhar sua jornada até aqui, mas devem seguir algumas das premissas do Oráculo apresentadas abaixo.

BNCC

- CG 7
- CE: LGG - 1, 2, 4, 5 e 6
- EM13LGG101
- EM13LGG105
- EM13LGG201
- EM13LGG402
- EM13LGG501
- EM13LGG603

Combine com a direção da escola uma atividade especial, preferencialmente num final de semana, para que a unidade permita a circulação de membros da comunidade.

Planeje com a turma o que será apresentado de acordo com o local disponível, levando-os a pensar no tamanho, na quantidade de participantes, na infraestrutura e nos recursos necessários para a elaboração e a montagem das atividades.

Convide os demais docentes da unidade para interagir e auxiliar a turma, cada qual com sua especialidade, tornando o processo educativo mais interessante e divertido.

As ferramentas utilizadas nessa parte estão representadas na abertura.

Incentive o uso de materiais recicláveis ou reutilizáveis e promova o descarte correto quando for o caso.

Premissas da vivência (o que não pode faltar)

- Um dia no calendário escolar deve ser dedicado ao compartilhamento das experiências do *Labirinto das Escolhas*. *Se necessário, lembre aos estudantes o que a fase do labirinto representa para a jornada e aonde ela os levará.*
- O convite à comunidade escolar deve ser feito com pelo menos 15 dias de antecedência.
- Vocês, jovens viajantes, devem ser protagonistas da atividade, assumindo a responsabilidade pela organização, planejamento e condução das experiências.
- Os professores serão conselheiros e auxiliares no processo e poderão ajudar a providenciar autorizações, materiais e a infraestrutura necessária.
- O evento deve ser registrado por vocês, e sua cobertura deve ser divulgada nos canais de comunicação oficiais da escola, como, por exemplo, nas redes sociais e nos murais internos.

Na divisão de tarefas, designe um grupo de estudantes para fotografar e colher depoimentos que posteriormente poderão compor uma matéria de divulgação destinada aos canais de comunicação disponíveis.

Etapas da vivência

Para compartilhar suas vivências no *Labirinto das Escolhas* com a comunidade escolar, que tal montar um mosaico de atividades? Para isso, veja a seguir ideias e sugestões que combinam mostras visuais, apresentações musicais, redações e experiências práticas para que os convidados possam conhecer um pouco a jornada empreendida por vocês e refletir sobre suas próprias caminhadas.

A ideia é montar uma instalação, isto é, um ambiente (ou mais) com diferentes propostas de atividades, convidando o público a participar delas. Trata-se de promover uma experiência única, montada especialmente para compartilhar essa vivência coletiva, que depois será desmontada.

Para realizar essa vivência coletiva, você vai precisar das ferramentas e dos conhecimentos adquiridos nos projetos anteriores e da criatividade de seu time.



Agenda de Contatos

Monte seu time: como será um mosaico de atividades, a montagem dos grupos e a divisão dos viajantes deverão ser feitas por afinidade do trabalho a ser realizado.

Grupo 1: Construção do labirinto

Grupo 4: Paineis

Grupo 2: Peça de teatro

Grupo 5: Divulgação

Grupo 3: Sarau ou poesia *slam*

Reúna seu grupo e montem a instalação como etapas a serem percorridas pelos participantes ou convidados. Como essa vivência trata das *Escolhas compartilhadas*, lembrem-se de, ao final de cada etapa, deixar para os convidados pistas ou mensagens de modo que eles façam suas escolhas para a próxima fase.

Propomos a seguir algumas sugestões para cada etapa. Você e seu time poderão partir dessas sugestões e usar a criatividade para elaborar o mosaico.

Labirinto em 3-D

Que tal reproduzir um labirinto na quadra ou no pátio da escola?

Vocês podem criar uma estrutura usando papelão e tapumes ou desenhar um labirinto no chão com giz, fita adesiva ou pedras para representar os desafios vividos nos projetos até aqui. Procure reutilizar materiais ou utilizar materiais reciclados para fazer a estrutura. Distribuem pelo interior do labirinto perguntas que incentivem os convidados a conhecer suas escolhas e a refletir sobre as próprias decisões.

Para essa etapa, os viajantes do grupo precisarão:

- Pesquisar o modelo de labirinto que servirá de base.
- Fazer o levantamento do material a ser utilizado e onde será obtido.
- Definir o local e o horário em que será montado. *Incentive o uso de materiais recicláveis.*
- Preparar as perguntas que serão distribuídas pelo labirinto.



Peça de teatro

Escrevam e apresentem uma peça de teatro que represente o *Labirinto das Escolhas* e os desafios do Oráculo. Algumas das reflexões registradas nos *diários de bordo* sobre suas aventuras também podem ser uma forma interessante de socializar a experiência e proporcionar aos convidados entretenimento e momentos de reflexão. Existem várias modalidades de peças teatrais, como a representação de histórias, monólogos, depoimentos, teatro de improvisação etc. Pesquise sobre essas diferentes modalidades para bolar a apresentação. Ao final da apresentação, pode ser feita uma conversa com os atores e o público.

Para essa etapa, os viajantes do grupo precisarão:

Incentive o uso de materiais recicláveis.

- Redigir um roteiro que será contado.
- Fazer o levantamento do material a ser utilizado para o figurino e o cenário e onde será obtido. Sempre que possível, reutilize materiais ou use produtos reciclados.
- Definir o local e o horário em que a peça será montada.
- Selecionar os atores e as atrizes que representarão a peça.
- Elaborar o figurino e o cenário.
- Preparar os efeitos especiais (se for preciso).
- Selecionar a trilha sonora.
- Ensaiar com antecedência.



Sarau ou poesia slam

Em outra sala, outra equipe ficará responsável pela montagem de um sarau com músicas, textos e poesias escritos pelos viajantes sobre suas reflexões durante a jornada pelo *Labirinto das Escolhas*. Também pode ser feita uma apresentação de palavra falada ou poesia *slam*.

Para essa etapa, os viajantes do grupo precisarão:

Incentive o uso de materiais recicláveis.

- Pesquisar e reunir músicas, textos e poesias.
- Fazer o levantamento do material a ser utilizado e onde será obtido. Sempre que possível, reutilize materiais ou use produtos reciclados.
- Definir o local e o horário em que o sarau será montado.
- Selecionar quem vai cantar, ler ou declamar.
- Preparar o figurino e o cenário.
- Reunir os instrumentos musicais que serão utilizados ou construídos (se for preciso).
- Providenciar o aparelho de som ou amplificador (se for preciso).
- Ensaiar com antecedência.

Mais informações sobre poesia *slam* podem ser obtidas em <<https://conhecimentoliteratura.com.br/conheca-a-poesia-slam/>> (acesso em: 9 dez. 2019).

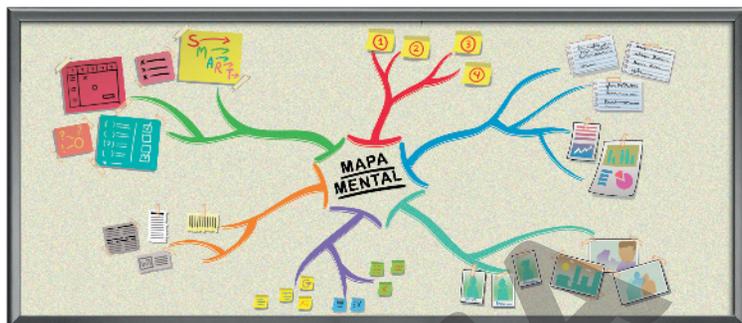


Painel

Por fim, uma turma poderá construir um grande painel com os mapas mentais pessoais elaborados no *Projeto 1*, os estilos de aprendizagem identificados no *Projeto 2* e as imagens dos sonhos e desafios de mudança reconhecidos no *Projeto 3*.

Para essa etapa, os viajantes do grupo precisarão:

- Reunir os trabalhos dos projetos de todos os alunos da turma.
- Fazer o levantamento do material a ser utilizado e onde será obtido. Sempre que possível, reutilize materiais ou use produtos reciclados.
- Definir o local e o horário em que será montado.
- Preparar a arte e a disposição dos trabalhos no painel.



Divulgação

Para que a vivência seja uma grande celebração, um grupo de viajantes ficará responsável pela divulgação do evento.

- Antes: convidando as pessoas e indicando a data e o local do evento. A divulgação pode ser feita por diversos canais, como as redes sociais da escola.
- Durante: fazendo o registro fotográfico e as entrevistas. Lembre-se de que é necessário autorização das pessoas para produzir e divulgar esse tipo de material.
- Depois: reunindo o material e elaborando uma matéria para divulgar o resultado da vivência.

Para esta etapa, os viajantes do time precisarão: *Incentive o uso de materiais recicláveis.*

- Fazer o levantamento do material a ser utilizado e onde será obtido. Sempre que possível, reutilize materiais ou use produtos reciclados.
- Elaborar cartazes, folhetos, vídeos e outros materiais para a divulgação antes do evento.
- Selecionar os divulgadores, fotógrafos e repórteres.
- Indicar os responsáveis pela elaboração, diagramação e publicação do texto.

Após a vivência coletiva, vocês terão atravessado a ponte que conecta o *Labirinto das Escolhas* ao seu próximo desafio, o *Campo da Visão Ampliada*.



MÓDULO

2

CAMPO DA VISÃO AMPLIADA



Videotutorial

- Assista ao videotutorial sobre a dimensão *Expansão e exploração*.

A lente que usamos para ver a nós mesmos e ao mundo que nos cerca afeta a qualidade da jornada.

Seja bem-vindo ao *Campo da Visão Ampliada*. Este é um lugar iluminado, aberto e repleto de possibilidades, o qual convida você a ampliar a clareza sobre o que já tem e sobre as habilidades e os conhecimentos que ainda precisa desenvolver para seguir adiante. Atena será sua Guia para superar os desafios desta etapa, que exigirão um olhar cuidadoso sobre você, seus companheiros de jornada e o mundo ao redor.

O QUE TENHO A OFERECER AO MUNDO?

VISÃO É A ARTE DE

PROJETO 4

O QUE TENHO A OFERECER AO MUNDO?

Aqui, você será convidado a se observar para descobrir, escolher e revelar tesouros que estão em seu interior.

PROJETO 5

QUE OBJETIVO PRETENDO ALCANÇAR?

Neste desafio, você ampliará sua clareza sobre a jornada adiante ao escolher um objetivo.

PROJETO 6

DO QUE PRECISO PARA CHEGAR LÁ?

Diante deste campo de possibilidades, sua missão será olhar ao redor e descobrir como usar com consciência os meios que o levarão até seu objetivo.

TRAVESSIA DA SEGUNDA PONTE

VISÕES COMPARTILHADAS

Ao final do *Campo da Visão Ampliada*, você encontrará uma ponte e precisará atravessá-la para destravar o próximo estágio e seguir adiante rumo à etapa final da viagem. A dica é convidar pessoas que acompanham sua jornada para olhar a paisagem com você.

DO QUE PRECISO PARA
CHEGAR LÁ?

QUE OBJETIVO
PRETENDO ALCANÇAR?

ENXERGAR O INVISÍVEL
(JONATHAN SWIFT)



PROJETO 4

O QUE TENHO A OFERECER AO MUNDO?



Olá, viajante!

Parabéns por superar o Labirinto das Escolhas e chegar até aqui! Agora que conheceu mais sobre suas origens, a maneira como toma decisões e quais desafios e sonhos movem seu desejo de mudança, você está pronto para uma nova etapa em sua jornada.

Dica: dentro de uma semente, mora uma árvore.



Atena

*"Onde as necessidades do mundo e os seus talentos se cruzam, aí está a sua vocação."
(Aristóteles)*

Cinto de ferramentas



Esta é uma atividade de aquecimento. Mais uma vez, solicite um voluntário para ser o Guia da turma nesta jornada e peça-lhe que leia a mensagem de Atena em voz alta. Diga aos estudantes que Atena representa a sabedoria da floresta e será a Guia a partir de agora. Em seguida, antes de virar a página para realizar os desafios, desperte a curiosidade dos estudantes perguntando o que acham que Atena quis dizer com esse enigma. Ouça as contribuições e convide-os a continuar a atividade.

Seja bem-vindo ao *Campo da Visão Ampliada!*

Depois de atravessar a *Ponte das Escolhas Compartilhadas*, você pisa num terreno cheio de rochas. Entre elas, descobre uma pequena pedra reluzente. Ao olhar para ela, sua imagem se reflete com muita nitidez.

Sua missão será olhar profundamente para si mesmo e reconhecer seus talentos. Antes, porém, você precisará descobrir características de seus companheiros de jornada. Juntos, precisarão relacionar esses talentos com suas possíveis aplicações nas suas vidas e como isso pode afetar os outros, desde pessoas próximas até o mundo. Para isso, montem um novo time. Para formar sua equipe, siga o critério sugerido por Atena, exposto a seguir.

BNCC

- CG 4, 6, 7, 9
- CE: LGG - 1, 2 e 7; CHS - 5
- EM13LGG101
- EM13LGG201
- EM13LGG104
- EM13LGG704
- EM13CHS502



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se aos viajantes com os quais tem mais afinidade.

Como o Projeto 4 visa encontrar habilidades dos estudantes, oriente a formação de grupos por afinidade. Como facilitador deste processo, procure garantir o equilíbrio na quantidade de participantes por grupo e a inclusão dos mais tímidos, de maneira que todos tenham um colega para incentivá-los a desvendar o seu cristal.



DESAFIO DE ATENA

Assim como as sementes, que, ao encontrar as condições adequadas, se transformam em árvores e geram frutos, os talentos das pessoas, quando revelados e incentivados, podem mudar o mundo ao seu redor.

O desafio do grupo é identificar talentos de cada componente de seu time de viajantes e organizar uma grande feira para promovê-los e divulgá-los. A empatia e a valorização do que o outro tem de melhor são requisitos fundamentais para cumprir os passos seguintes desta missão.

A divisão dos grupos por afinidade é mais rápida e, portanto, sobrá mais tempo para as entrevistas, que devem ser realizadas em sala de aula com sua mediação. Destine um tempo para a turma fazer as perguntas, sem, contudo, comprometer o compartilhamento entre os integrantes de cada grupo, o qual deverá ocorrer na mesma aula para que não se perca o mote da conversa. O *Suplemento para o professor* traz mais algumas dicas sobre as entrevistas.

Entrevistar: o primeiro passo desta tarefa é entrevistar seus parceiros de jornada. Em duplas, um faz perguntas ao outro, até que todos do grupo tenham exercido o papel de entrevistador e entrevistado.

1 2

Compartilhar: os entrevistadores compartilham suas anotações sobre os talentos observados em seus entrevistados, que, por sua vez, avaliam se concordam ou discordam dos dons descritos por seus companheiros de jornada.

Avise que o momento das entrevistas acabou e peça aos estudantes que discutam os resultados em grupo, para aparar possíveis arestas e exercitar a negociação, trabalhada no Projeto 2, chegando, assim, a um consenso.

Pesquisar: pesquem tipos de atividades nos quais os talentos identificados seriam bem aproveitados.

3 4

Apresentar: elaborem uma forma criativa para apresentar os achados de suas pesquisas e organizem uma Feira de Talentos em que eles serão expostos para toda a turma.

Converse sucintamente sobre os resultados obtidos e solicite, como tarefa para casa, que os estudantes pesquisem na internet e/ou com seus amigos e familiares quais profissões têm características que combinam com as anotações do grupo.

Para ajudá-los a completar todas as etapas dessa missão, fiquem atentos às pistas e aos recursos que Atena lhes oferece ao longo da caminhada. Boa sorte!

Ajude e oriente os estudantes a organizar uma Feira de Talentos para expor os resultados das pesquisas. Além de falar sobre suas possibilidades futuras de atividades nesse evento, os integrantes dos grupos podem trazer objetos pessoais que justifiquem essas escolhas, como instrumentos musicais, utensílios domésticos, artesanatos, entre outros, bem como apresentar pequenos vídeos, músicas ou demais formas audiovisuais para demonstrar suas habilidades.

Entrevistar: roteiro para buscar o melhor de cada um

Para identificar os talentos mútuos, dividam-se em duplas, de entrevistador e entrevistado, até que todos os integrantes do grupo tenham desempenhado os dois papéis. No roteiro a seguir vocês vão encontrar perguntas que ajudarão os entrevistadores a extrair informações de seus entrevistados. Fiquem à vontade para escolher algumas ou todas as perguntas da lista, assim como para criar suas próprias questões.



SQUID



Diário de bordo

Registrem em seus *diários de bordo* as respostas dos entrevistados.

1. O que facilmente chama sua atenção?
2. Que assuntos e atividades despertam seu interesse?
3. O que você gosta de fazer, ler e aprender?
4. O que você faz com tanta naturalidade a ponto de não perceber que deu trabalho ou tomou seu tempo?
5. Descreva um momento da sua trajetória escolar em que você se sentiu muito bem.
6. Que profissões inspiram você? Artistas, administradores, cantores, atores, empreendedores, pesquisadores palestrantes, esportistas, advogados, médicos, engenheiros, blogueiros, influenciadores digitais, políticos ou outras?
7. Quais qualidades se destacam nas pessoas que você conhece e admira? Você tem ou gostaria de ter essas qualidades?
8. Quais foram os momentos decisivos da sua trajetória até aqui? De que forma eles influenciaram na sua formação?
9. De que tipo de ajuda você acha que precisa para alcançar seus objetivos?
10. Em que você gosta de ajudar outras pessoas?
11. Em que outras pessoas pedem a sua ajuda?
12. O que faz você se sentir disposto e realizado?



Que tal uma ajuda?

Para extrair o melhor de uma entrevista, é preciso ser atento, claro nas perguntas e bom ouvinte. Para ajudar nesta tarefa, Atena gentilmente lhe oferece a ferramenta da chave-mestra.

Chegou a hora de os estudantes começarem as entrevistas. Mas antes eles precisam descobrir a melhor abordagem possível, que envolve atenção, comunicação e empatia. Confira no *Suplemento para o professor* o aprofundamento do tema e discuta com a turma o conceito de Investigação Apreciativa (IA).



Escuta: a chave-mestra que abre até corações

Ao entrevistar o outro para descobrir suas opiniões, desejos e talentos, precisamos ter muito cuidado, já que vamos adentrar o universo interior de outra pessoa. Assim como uma chave-mestra abre qualquer fechadura, a atitude de ouvir com atenção, o cuidado na elaboração das perguntas do roteiro e os registros feitos pelo entrevistador são instrumentos poderosos para abrir o coração e extrair o melhor do entrevistado.

Há uma ferramenta chamada Investigação Apreciativa (IA) que funciona como uma chave-mestra, capaz de ajudar a formulação de respostas do entrevistado com base em suas melhores lembranças. Desenvolvida no começo da década de 1980, nos Estados Unidos, pelos educadores estadunidenses David Cooperrider (1954-) e Diana Withney (1948-), essa metodologia visa promover mudanças – tanto nas pessoas como nas organizações – com base numa filosofia positiva.

Como funciona a Investigação Apreciativa? A principal ferramenta dessa metodologia é o diálogo, seja por entrevistas ou por conversas simples, com encontros que podem acontecer com grupos maiores ou menores de pessoas.

Na IA, as entrevistas e os diálogos são importantes para que as pessoas conectadas descubram alternativas para as questões propostas pelos membros do grupo. É nesse ponto que essa ferramenta se destaca: enquanto muitas pessoas (e até mesmo outros métodos) se preocupam em encontrar os erros, essa metodologia de investigação busca encontrar as possibilidades e as forças para solucionar um problema.

Para fazer uma entrevista usando essa abordagem:

- procure ouvir atentamente seu interlocutor, sem julgar ou rotular as respostas;
- evite comentar as respostas, apenas escute e registre, procurando atuar como um canal o mais neutro possível para o outro expressar seus sentimentos;
- intervenha somente se o entrevistado passar a apontar problemas ou dificuldades em sua trajetória. Nesse momento, procure ajudá-lo a enxergar o lado positivo, fazendo perguntas sobre as qualidades empregadas para superar tais desafios e os aprendizados obtidos que podem ser aproveitados em obstáculos futuros.

Com a Investigação Apreciativa, podemos nos conectar com as experiências positivas ocorridas no passado e transformá-las numa força motivadora para realizações futuras, além de criar ambientes seguros para partilhar experiências e identificar o potencial de cada um. As descobertas da IA ajudam a planejar um futuro de forma mais positiva.



SOUND



Compartilhar: talentos descobertos

Com base nas anotações feitas durante as entrevistas, interprete as respostas e verifique quais talentos podem ser detectados. Isso pode ser percebido pela facilidade com que o entrevistado realiza algumas atividades. Depois, volte às pessoas que entrevistou e compartilhe com elas os talentos que você observou. Elas, por sua vez, avaliam se concordam ou não com os talentos observados. Com seu grupo, monte uma lista de todos os talentos descobertos na equipe.

Pesquisar: onde os talentos se encontram com as necessidades do mundo?

Com a lista de talentos em mãos, pesquisem atividades, profissões ou negócios que possam aproveitar essas habilidades. Em seguida, reflitam e escrevam sobre a importância e a contribuição de cada uma dessas atividades para superar os desafios da sociedade, representados pelos *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*, indicados no *Projeto 3*.

Converse com os estudantes e, se necessário, ajude-os a diferenciar os três itens (profissão, atividade ou negócio):

Negócio: atividade comercial em que há troca de bens ou serviços por renda.

Profissão: trabalho ou atividade especializada que requer uma formação numa área específica ou num curso técnico.

Atividade: serviço que pode ou não estar relacionado com a obtenção de renda (como no exemplo no quadro a seguir).

O quadro a seguir pode servir como modelo para ajudá-los nesta missão.



ILUSTRAÇÕES: SOUD

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Talento ou habilidade (detectados na entrevista)	Profissões, atividades ou negócios	Valor desse trabalho à sociedade (ODS)
Consertar objetos	1. Negócio: oficina mecânica especializada em reparos de automóveis.	12 – Consumo e produção sustentável: consertar objetos usados pode evitar o consumo de novos produtos. 13 – Combater as alterações climáticas: um veículo bem regulado emite menos gases de efeito estufa.
	2. Profissão: responsável pela manutenção do sistema de ar-condicionado de uma empresa.	3 – Vida saudável: manter o equipamento livre de bactérias pode evitar doenças.
	3. Atividade: conserto voluntário de brinquedos em comunidades de baixa renda.	10 – Reduzir as desigualdades: atuar pelo direito de todas as crianças de aprender por meio de jogos e brincadeiras, como diz o princípio 7 do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Reproduza o modelo do quadro em seu *diário de bordo*, preenchendo-o com as informações debatidas pelo grupo.

Talento ou habilidade (detectados na entrevista)	Profissões, atividades ou negócios	Valor desse trabalho à sociedade (ODS)



Fonte

Atendem para as técnicas de pesquisa indicadas no Projeto 1 para consultar as fontes à sua disposição sobre o assunto. A seguir, Atena oferece algumas fontes que podem ser úteis na pesquisa:

- **Abrangência global:** procure por organização internacional do trabalho, por exemplo: <<https://www.ilo.org/brasil/lang--pt/index.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2019.
- **Abrangência local:** procure na sua região os *sites* das seguintes organizações:
 - ✓ Ministério da Economia e secretarias do trabalho;
 - ✓ Sindicatos e associações de classes;
 - ✓ Empresas e institutos de pesquisa e estatística;
 - ✓ Cadernos de emprego dos principais jornais locais;
 - ✓ Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae).

Pronto para a Feira de Talentos? Os estudantes estão prestes a descobrir qualidades que podem acompanhá-los por toda a vida. Dedique uma aula inteira para as apresentações, mas tome cuidado para não ultrapassar o tempo, garantindo que os grupos não se dispersem.

Apresentar: hora de mostrar seus talentos

Inspirem-se no pensamento de Aristóteles, mencionado no início deste Projeto, para preparar uma Feira de Talentos e expor à turma, de forma criativa, os resultados de suas pesquisas. Mostrem seus talentos em ação!



Diário de bordo

Assista com atenção às apresentações de todos os times e anote suas reflexões, dúvidas e comentários no *diário de bordo*. Você precisará deles para o desafio que virá a seguir.

No Suplemento para o professor você encontra informações sobre a técnica brainstorming, a qual o auxiliará a elencar ideias para a apresentação dos resultados. Retome com os estudantes as ferramentas de apresentação trabalhadas na Ponte 01.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir esta missão com seus amigos, é hora de entender melhor por que Atena desafiou você a se expor diante de todos. A carta a seguir esclarece alguns pontos. Mais adiante, você usará o que aprendeu até aqui para enfrentar novos desafios.



Nova mensagem

De: Mensagem de Atena aos viajantes

Para:

Assunto: "Quem tiver talento obterá o êxito na medida que lhe corresponda." (Isaac Asimov)

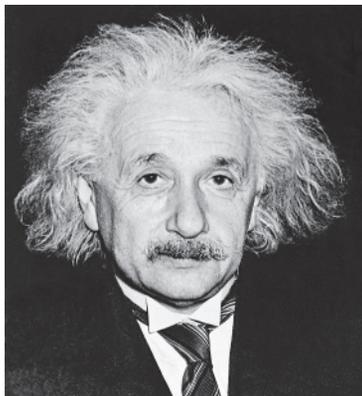
A palavra "talento" origina-se tanto do latim *talentum*, "inclinação, desejo de fazer, de conquistar", como do grego *talenton*, "pesagem, soma ou quantia em dinheiro".

Talento é uma habilidade que se destaca das demais e confere às pessoas a capacidade de desempenhar determinadas tarefas com maior facilidade. Está relacionado ao que você faz bem, sem grande esforço e com paixão. Em alguns casos, os talentos são naturais, em outros, eles são desenvolvidos com muito esforço e determinação, ou seja, é sempre possível explorar e desenvolver um talento ou habilidade que você tem.

Mas nem sempre os talentos estão óbvios e claros para todos. De tempos em tempos, os padrões estabelecidos na sociedade acabam dando mais valor a determinadas habilidades e desvalorizando outras, o que afeta a autoestima de indivíduos e grupos. Pensando nisso, a iniciativa #IamRemarkable (em português, "eu sou notável") foi desenvolvida por uma empresa internacional para empoderar mulheres e minorias na sociedade a celebrar suas conquistas e reconhecer seus próprios talentos.

Os exemplos a seguir são de pessoas que encontraram caminhos para transformar suas aptidões inusitadas em profissões, provando que mesmo dons incomuns podem se tornar fontes de inspiração, inovação, realização, sucesso e renda.

BETTMANN/GETTY IMAGES



Albert Einstein (1879-1955), físico alemão ganhador do Prêmio Nobel de Física em 1921, foi desencorajado por professores por sua dificuldade de memorização e chegou a declarar: “Eu não tenho nenhum talento especial, sou apenas apaixonadamente curioso”.



JULIA RODRIGUES

Jout Jout (1991-), apelido de Julia Tolezano, *youtuber* brasileira com dois milhões de seguidores que não conseguia se manter em empregos fixos e foi bem-sucedida em uma atividade pouco convencional na época.

Ao ser entrevistado para cumprir a missão de mapear talentos do seu time, talvez você tenha descoberto algumas aptidões que nem desconfiava que poderiam se transformar em fontes de trabalho, negócios ou atividades para contribuir com a sociedade. Reconhecer seus próprios talentos é um passo fundamental na jornada para realizar seu projeto de vida.

Que tal explorar melhor esses talentos e descobrir como eles podem se transformar em seu sustento? Prepare-se para sua próxima tarefa!



Atena

Uma forma de retomar o conteúdo é incentivar os estudantes a indicar outras figuras públicas que iniciaram suas carreiras de maneira inesperada, que tiveram sucesso depois de muitos fracassos ou depois dos 40 anos de idade.

MURILLO RIBEIRO





CAMINHO PESSOAL

Agora que você já identificou alguns de seus talentos junto com seu time de aventureiros, Atena o desafia a ampliar ainda mais a visão sobre si mesmo. Reveja suas anotações do diário de bordo sobre as apresentações feitas por todos os grupos e resgate os registros feitos em projetos anteriores sobre “de onde você vem” e “que sonhos e desafios o movem”.

Refleta sobre o desafio que deseja enfrentar ou sobre a necessidade do mundo que gostaria de atender e conecte-os com seus próprios talentos observados durante a atividade, olhando para além do que os colegas viram em você. Em seguida, escreva uma carta para ser exposta em local de destaque em seu quarto ou em outro cômodo de sua casa, de forma que possa olhar sempre para ela e lembrar do cristal que se esconde dentro de você: seus valores, paixões e talentos.

A carta é uma construção pessoal e pode ser feita de diversas maneiras: utilizando texto, ilustrações, colagens, letras de música etc. Ela deve ser elaborada de forma que seja significativa para você, que poderá consultá-la para relembrar seus talentos e planos e também para perceber mudanças e aprendizados que ocorreram enquanto desenvolvia seus projetos.

As frases a seguir são sugestões para ajudá-lo a iniciar esta carta, mas você é livre para escrevê-la como quiser.

- Eu sou notável porque...
- Meu maior talento é...
- O mundo precisa de mim porque...
- Minha maior contribuição para o mundo é...
- Consigo mudar situações à minha volta porque...
- Confio nos meus planos porque...
- Sou capaz de ajudar outras pessoas fazendo...
- O que liga meu talento com minhas vontades é...

Dica: se sentir vontade, escolha uma pessoa de sua total confiança para compartilhar sua carta. Pode ser até o colega de grupo que entrevistou você e o ajudou a revelar seus talentos para si mesmo.

Depois de escrever a carta, elabore um plano para desenvolver seu talento, ou seja, uma maneira de trabalhá-lo para atingir seus objetivos. Pense nos seguintes aspectos:

- Que cursos e atividades posso fazer para desenvolver esse talento?
- Quanto tempo posso dedicar a essa atividade?
- Que recursos preciso para colocar esse talento em prática?
- Conheço alguém que pode me ajudar a desenvolvê-lo?
- Há assuntos e habilidades que preciso desenvolver antes de trabalhar com esse talento?

Compartilhe esse plano com seus colegas e então debatam sobre a seguinte questão: como desenvolver meu talento é importante para meus objetivos?

Se você chegou até aqui, parabéns! Pela empatia e olhar apreciativo que demonstrou, está prestes a avançar e passar para o próximo destino do mapa. Antes, que tal dar uma passadinha na *Sala dos Espelhos* e refletir sobre esta experiência?



SALA DOS ESPELHOS

Neste primeiro projeto do Campo da Visão Ampliada, você olhou mais a fundo para si mesmo e para seus amigos, com o intuito de revelar o cristal que se esconde dentro de cada pedra bruta, ou seja, os talentos para realizar seu projeto de vida, contribuir para atender às necessidades do mundo e trilhar sua própria jornada.

Depois de caminhar até aqui, é hora de fazer uma pausa para refletir sobre o que você sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que Atena propôs a você e a seu time.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?
6. Estou conseguindo me comunicar de maneira eficiente com meus colegas?
7. Consigo perceber como meu colega se sente quando falo com ele sobre seus talentos?



Atividade em grupo

Observe a tirinha a seguir e debata sobre os seguintes tópicos com os colegas:



- É comum ter mais vontade de se informar e estudar assuntos relacionados a um talento. Como você se informa sobre o uso de talentos que tem?
- Você acha importante se informar e conhecer assuntos que lhe interessam pouco, mas são importantes para a sociedade?

Estimule o debate entre os estudantes. É importante que eles percebam que, embora menos estimulante, geralmente é necessário se informar e aprender sobre assuntos aparentemente alheios a nossas afinidades e talentos, pois eles podem tanto nos ajudar a descobrir novos talentos como a usar melhor os que já conhecemos.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim desta etapa da jornada, concluindo o projeto O que tenho a oferecer ao mundo? Nele, conhecemos a ferramenta da Investigação Appreciativa e a iniciativa #IamRemarkable para treinar o olhar sobre os pontos positivos e potenciais das pessoas, incluindo nós mesmos, descobrimos como nossos talentos podem se concretizar em atividades, profissões ou negócios e refletimos sobre como podemos contribuir para atender às necessidades do mundo.

Com esta missão, podemos seguir adiante e ampliar nossa visão sobre que objetivo pretendemos alcançar.

Até o próximo projeto!



Lanterna

Já que falamos sobre talentos, que tal conhecermos mais sobre o assunto?

- **Talento e fé**, dirigido por Andrew Erwin e Jon Erwin, produzido por Kevins Downes. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2015, 123 min.

Um jogador de futebol americano precisa lutar contra as pressões sociais e raciais para ser bem-sucedido. Talento, ele terá de se apegar à fé e à sua capacidade para romper as barreiras impostas pelo destino.

- **Um senhor estagiário**, dirigido e produzido por Nancy Meyers. Estados Unidos: Warner Bros, 2015, 121 min.

Jules Ostin (Anne Hathaway) é a criadora de um bem-sucedido site de venda de roupas que, apesar de ter apenas 18 meses, já tem mais de duas centenas de funcionários. Ela leva uma vida bastante atarefada, devido às exigências do cargo e ao fato de gostar de manter contato com o público. Quando sua empresa inicia um projeto de contratar idosos como estagiários, em uma tentativa de colocá-los de volta à ativa, cabe a ela trabalhar com o viúvo Ben Whittaker (Robert De Niro). Aos 70 anos, Ben leva uma vida monótona e vê o estágio como uma oportunidade de se reinventar. Por mais que enfrente o inevitável choque de gerações, logo ele conquista os colegas de trabalho e se aproxima cada vez mais de Jules, que passa a vê-lo como um amigo.

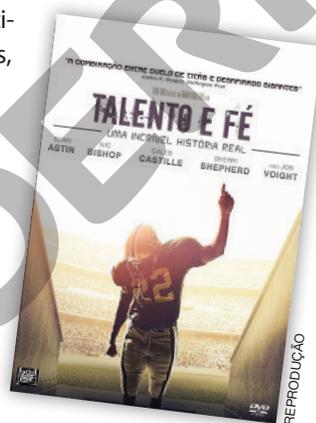
- **JoutJout Prazer. Habilidades especiais.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d9Y8d5Y18fU>>.

Nesse vídeo, Jout Jout confessa a sua “falta de habilidades” e sua dificuldade de encontrar profissões que se encaixem em seus talentos inusitados.

- **JoutJout Prazer. Opções não óbvias.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=14&v=534mvmkFgX7k>.

Aqui, Jout Jout vai ao Reino Unido e mostra uma competição voltada para habilidades diversas, como escultura, edição de vídeos, ciência forense, entre outras, chamada *Worlds-kills Competition* – campeonatos mundiais de habilidades vocacionais realizados a cada dois anos em diferentes partes do mundo.

Acessos em: 16 dez. 2019.





PROJETO 5

QUE OBJETIVO PRETENDO ALCANÇAR?

“Uma longa viagem começa
com um único passo.”
(Lao-Tsé)

Parabéns! Em sua primeira missão no *Campo da Visão Ampliada*, você revelou alguns de seus talentos e descobriu como aplicar seus dons a serviço do mundo. Para avançar, você terá que escolher um alvo para mirar e testar sua pontaria.

Dica: Procure inspiração em quem estiver mais adiante na trilha.
Boa sorte na jornada!



Atena

Cinto de ferramentas



Caro viajante,

Caminhando pelo *Campo da Visão Ampliada*, eis que você encontra um arco e flecha. Para vencer esta etapa, sua missão será escolher um alvo para mirar seu projeto de vida. Antes, porém, poderá se inspirar em arqueiros mais experientes. Para isso, deve montar um novo time. A missão precisa ser cumprida por um grupo de viajantes formado de acordo com o critério indicado a seguir por Atena. Acompanhe. *Indique como organizar este agrupamento de acordo com as descobertas do Projeto 4.*

BNCC

- CG 3, 4, 6
- CE: LGG - 3, 5 e 7; CHS - 4
- EM13LGG301
- EM13LGG503
- EM13LGG701
- EM13CHS401



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se aos viajantes com os quais compartilha interesses, habilidades ou talentos.



DESAFIO DE ATENA

Uma das formas de viajantes iniciantes traçarem seu caminho com mais segurança é buscar inspiração em viajantes mais experientes. Pessoas que já vivenciaram desafios, superaram obstáculos e atingiram seus alvos podem ensinar muito a você e a seus companheiros de jornada.

Atena os desafia a identificar um mentor para inspirar o seu time, a aprender sobre sua história, seus sonhos e suas paixões e a criar uma forma diferente de homenageá-lo. Humildade e disposição para aprender com a experiência do outro são qualidades fundamentais para completar os passos seguintes desta missão.

Passo 1 – Conexão com a fonte: juntamente com sua equipe, procurem alguém que atue em uma área de interesse para compartilhar um pouco da trajetória dessa pessoa.

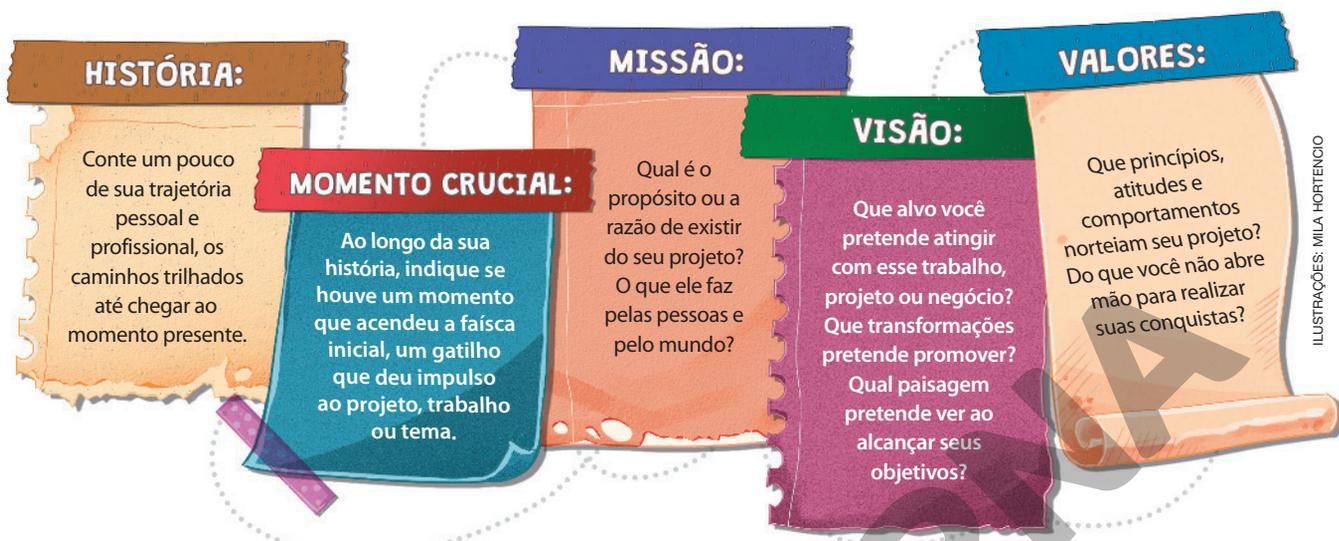
Passo 2 – Homenagem lúdica: depois de entrevistar sua fonte de inspiração, cada grupo desafia os demais times a adivinhar o nome do mentor e as palavras-chave da entrevista de forma lúdica, dando pequenas dicas para que todos participem de uma experiência diferente das apresentações tradicionais.

ILUSTRAÇÕES: MILA HORTÊNCIO

Para ajudá-los nesta missão, Atena oferece valiosas dicas a seu time. Aproveite-as!

Passo 1 – Conexão com a fonte

Encontrar sua fonte de inspiração pode ser bastante desafiador e exigirá do time a capacidade de observar e investigar detalhes a seu redor. Entrevistem a pessoa escolhida por vocês e descubram informações como as indicadas a seguir.



Que tal uma ajuda?

Para ajudar nesta tarefa, Atena gentilmente oferece a ferramenta da lupa.



A lupa: onde buscar inspiração para seu empreendimento

Sejam cientistas, ativistas, empresários, inventores, presidentes, sejam excelentes profissionais em qualquer área de atuação, as pessoas admiradas e reconhecidas por fazer a diferença no mundo não começaram do zero e provavelmente se inspiraram em alguém.

Muitos são influenciados por mestres espirituais, outros, por grandes líderes, como o pacifista indiano Mahatma Gandhi (1869-1948), o presidente sul-africano Nelson Mandela (1918-2013) ou a missionária indiana Madre Teresa de Calcutá (1910-1997). Há ainda os que buscam inspiração em filósofos da Antiguidade, autores de livros, empreendedores de sucesso ou grandes estadistas. Mas alguns também aprendem com as histórias de pessoas comuns, que seguem seu propósito com tanta paixão que contagiam todos à sua volta.

UNIVERSAL HISTORY ARCHIVE/UNIVERSAL IMAGES GROUP/GETTY IMAGES



Mahatma Gandhi.



Nelson Mandela.

DAVE HOGAN/GETTY IMAGES

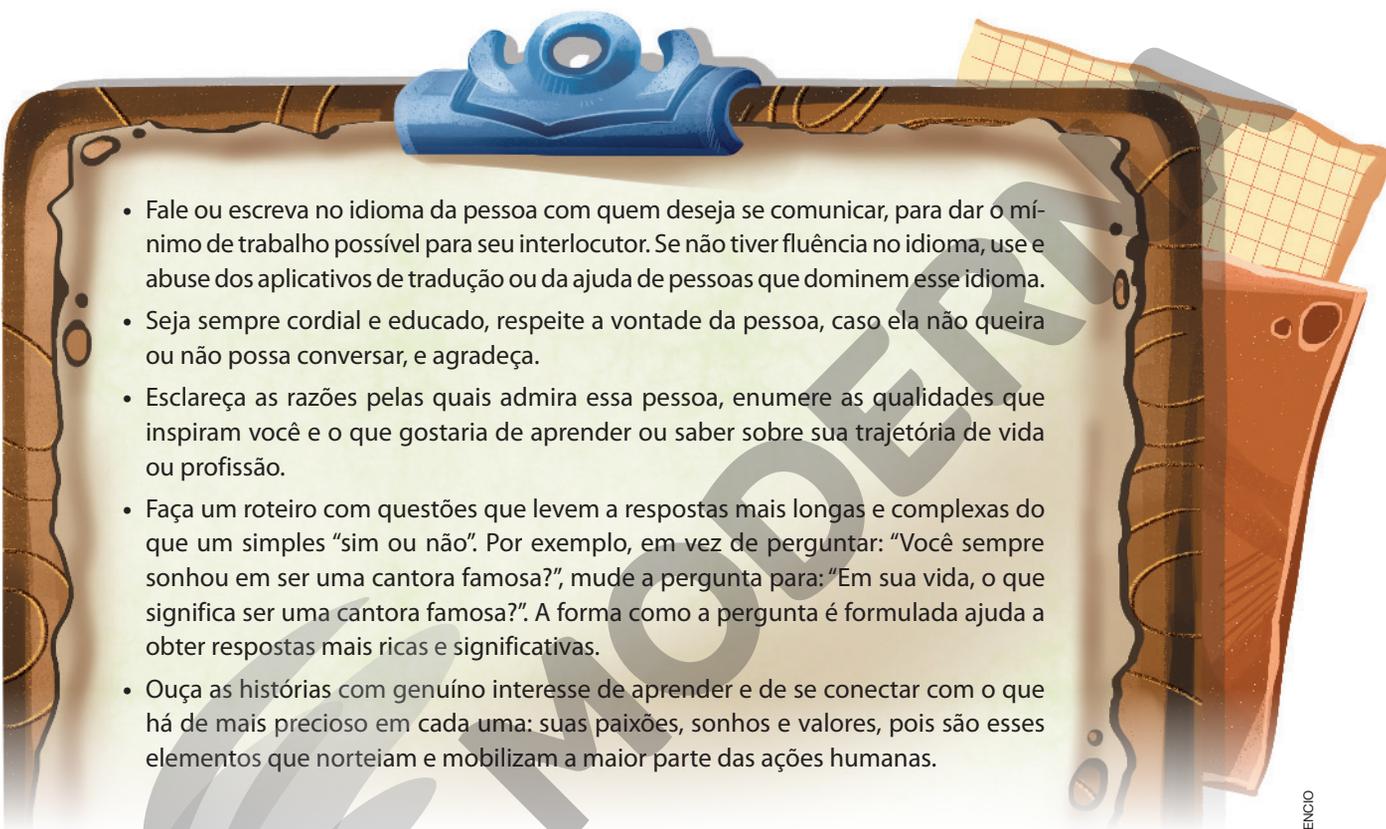


Madre Teresa de Calcutá.

BETTMANN/GETTY IMAGES

Sua fonte de inspiração pode estar mais perto do que imagina. Que tal começar a procurar em sua própria vizinhança? Converse com pessoas na escola, em sua rua, condomínio ou bairro para descobrir profissionais, empreendedores, servidores públicos, chefes de família, voluntários ou líderes sociais que nasceram e cresceram em sua região e conseguiram fazer a diferença para si mesmos e para outras pessoas. Você pode se surpreender com o poder de transformação de pequenos gestos, movidos pelo olhar de alguém inquieto e inconformado com sua própria realidade.

Outro bom lugar para procurar inspiração é a internet. Aproveite as facilidades que a grande rede mundial de computadores proporciona para se conectar com pessoas inspiradoras que vivem em outras regiões do Brasil ou até em outros países. Com um pouco de ousadia, talvez você consiga até mesmo um contato direto com quem o inspira pelas redes sociais. Por que não? Para aumentar suas chances de obter resposta, aproveite estas dicas:

- 
- Fale ou escreva no idioma da pessoa com quem deseja se comunicar, para dar o mínimo de trabalho possível para seu interlocutor. Se não tiver fluência no idioma, use e abuse dos aplicativos de tradução ou da ajuda de pessoas que dominem esse idioma.
 - Seja sempre cordial e educado, respeite a vontade da pessoa, caso ela não queira ou não possa conversar, e agradeça.
 - Esclareça as razões pelas quais admira essa pessoa, enumere as qualidades que inspiram você e o que gostaria de aprender ou saber sobre sua trajetória de vida ou profissão.
 - Faça um roteiro com questões que levem a respostas mais longas e complexas do que um simples “sim ou não”. Por exemplo, em vez de perguntar: “Você sempre sonhou em ser uma cantora famosa?”, mude a pergunta para: “Em sua vida, o que significa ser uma cantora famosa?”. A forma como a pergunta é formulada ajuda a obter respostas mais ricas e significativas.
 - Ouça as histórias com genuíno interesse de aprender e de se conectar com o que há de mais precioso em cada uma: suas paixões, sonhos e valores, pois são esses elementos que norteiam e mobilizam a maior parte das ações humanas.

Passo 2 – Homenagem lúdica

A entrevista promete render várias páginas de anotações ou horas de gravação. Para apresentar esse conteúdo de forma mais sintética, envolvente e dinâmica, o desafio será criar um jogo para que os demais grupos adivinhem quem é o mentor que inspirou o grupo e quais palavras-chave representam a missão, a visão e os valores dessa pessoa.

Criando seus jogos de adivinhação

Junto com seu grupo, escolham um tipo de jogo, como alguns dos citados a seguir (ou outros que preferirem):

- **Mímica:** comunicação por meio de sinais com o corpo para descrever algo sem usar a fala.



- **Quiz com bola:** forma-se um círculo, no qual cada participante joga a bola para outro, que tem que responder a uma pergunta com múltiplas alternativas sobre o mentor do grupo, para testar o conhecimento dos participantes. Cada acerto vale um ponto.

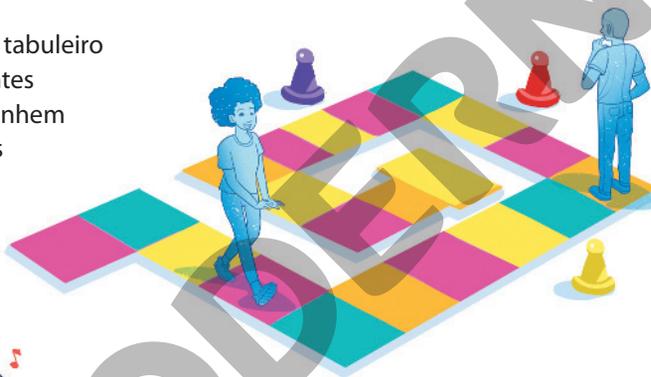


ILUSTRAÇÕES: MILA HORTENÇIO



- **Teatro:** apresentação teatral sobre um aspecto marcante da vida do mentor, escolhido para que os demais tentem adivinhar de quem se trata, sem mencionar o nome dele.

- **Tabuleiro humano:** desenho de um tabuleiro no chão, de modo que os participantes representem peças humanas e caminhem o número de casas correspondentes à pontuação de cada pergunta que acertarem sobre a vida do mentor escolhido.



- **Dança:** apresentação musical de qualquer ritmo utilizando a dança e a movimentação corporal para descrever um aspecto marcante da vida do mentor escolhido, para que os demais possam tentar adivinhar de quem se trata, sem mencionar o nome dele.

Para aprimorar sua apresentação, confirmam um passo a passo para criar seus próprios jogos ou brincadeiras na página do site *WikiHow*: como fazer de tudo..., disponível em: <<https://pt.wikihow.com/Criar-o-seu-Pr%C3%B3prio-Jogo-ou-Brincadeira>> (acesso em: 25 nov. 2019). Divirtam-se!

Se for viável, convidem o mentor entrevistado para assistir às apresentações e, ao final, compartilhar pessoalmente um pouco de sua história e as impressões sobre a homenagem recebida. Caso não possa comparecer, peçam a ele que, se possível, grave seu depoimento em vídeo ou áudio para ser apresentado ao grupo.



Diário de bordo

Participe das apresentações de todos os times e anote no *diário de bordo* as palavras-chave que descobriu. Você precisará delas para o desafio que virá a seguir.

Acompanhe de perto os convites dos grupos para que seus mentores participem das apresentações, pois, caso algum aceite, será preciso orientá-los a providenciar uma recepção para o convidado. É bom documentar o convite por *e-mail* ou mensagem privada nas redes sociais. Esse convite deve conter a data, o horário e o local preciso (inclusive com a indicação da sala na escola). Não se esqueça ainda de verificar junto à direção a liberação de entrada para a pessoa, fornecendo o nome completo dela e o motivo da visita.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir esta missão com seus amigos, é hora de entender melhor por que Atena desafiou você a conhecer e apresentar como alvo alguém que os inspira. A carta a seguir deve esclarecer alguns pontos. Mais adiante, você usará tudo o que aprendeu até aqui para enfrentar novos desafios.

Mensagem de Atena aos viajantes

- “– Gato de Cheshire... quer fazer o favor de me dizer qual é o caminho que devo tomar?
– Isso depende muito do lugar para onde você quer ir – disse o Gato.
– Não me interessa muito para onde... – disse Alice.
– Não tem importância então o caminho que você tomar – disse o Gato.
– ... Contanto que eu chegue a algum lugar – acrescentou Alice como uma explicação.
– Ah, disso pode ter certeza – disse o Gato –, desde que caminhe bastante.”

CARROL, Lewis. *As aventuras de Alice no país das maravilhas*.
Londres: Macmillan, 1865. [Tradução dos autores.]

FARRELL

Repare que diversas conquistas que exigiram muito esforço e dedicação começaram com um sonho ou uma visão. Sonhar é essencial para mobilizar a energia de realização e é ainda mais importante para encorajar a persistência e a disciplina necessárias a quem pretende chegar a um destino sem se perder no caminho. Afinal, se não sabemos aonde queremos ir, qualquer caminho serve.

Por isso, um dos primeiros passos para quem deseja realizar seu projeto de vida, seja empreendendo um negócio, desenvolvendo uma iniciativa social, seja seguindo uma profissão, é definir um alvo e orientar seus esforços, ou seja, estabelecer uma direção a seguir a partir de seu sonho, da visão sobre aonde deseja chegar. Sem isso, é muito fácil se perder nas florestas da vida, cheias de atalhos, obstáculos e distrações.

A visão é essencial para orientar nossa caminhada, pois é importante para nortear nossas decisões e nos auxiliar a conquistar o que desejamos. Ela consiste em antever a mudança que desejamos no futuro com base em nossas ações no presente. Deve ser inspiradora e indicar nosso destino, como um farol iluminando o caminho.

Uma das forças mais poderosas para quem quer realizar seu projeto de vida é a capacidade de visualizar o futuro que suas ações vão ajudar a concretizar.

O poder de uma visão inspiradora é tão forte que pode contagiar multidões, conquistar seguidores, influenciar mercados e nações inteiras. Por isso, muitos líderes e organizações investem tempo e recursos para elaborar e comunicar sua visão. Veja exemplos de declarações que expressam a visão de algumas empresas.

- Parque de diversões estadunidense: “Fazer gente feliz”.
- Empresa que desenvolve, licencia e vende *softwares*, produtos eletrônicos e computadores: “Empoderar cada pessoa e cada organização no planeta para chegar mais longe”.
- Empresa de energia: “Acelerar a transição do mundo para a energia sustentável”.
- Mídia social e rede social virtual: “Dar às pessoas o poder de compartilhar e tornar o mundo mais aberto e conectado”.
- Companhia de pisos comerciais: “Eliminar qualquer impacto negativo que nossa empresa tenha no meio ambiente até 2020”.

Visão de algumas lideranças:

- Ativista estadunidense laureado com o prêmio Nobel da Paz (1964), Martin Luther King Júnior (1929-1968): “Eu tenho um sonho, de que um dia meus quatro filhos vivam numa nação onde não sejam julgados pela cor de sua pele, mas por seu caráter”.
- Ativista paquistanesa laureada com o prêmio Nobel da Paz (2011), Malala Yousafzai (1997-): “Eu sonho com um país onde a educação prevalecerá”.
- Ativista indiano laureado com o prêmio Nobel da Paz (2014), Kailash Satyarthi (1954-): “Eu sonho com um mundo livre de trabalho infantil, um mundo em que toda criança frequente a escola e tenha seus direitos garantidos”.
- Ativista brasileiro, ganhador da Medalha de Meio Ambiente da Better World Society Chico Mendes (1944-1988): “No começo pensei que estivesse lutando para salvar seringueiras, depois pensei que estava lutando para salvar a Floresta Amazônica. Agora, percebo que estou lutando pela humanidade”.
- Maria Lacerda de Moura, brasileira (1887-1945): “Sou ‘indesejável’, estou com os individualistas livres, os que sonham mais alto, uma sociedade em que haja pão para todas as bocas, em que se aproveitem todas as energias humanas, em que se possa cantar um hino à alegria de viver na expansão de todas as forças interiores, num sentido mais alto – para uma limitação cada vez mais ampla da sociedade sobre o indivíduo”.



SAVIT VISALI/GETTY IMAGES

Martin Luther King Júnior.



TIM MOSENFELDER/GETTY IMAGES

Kailash Satyarthi.



THE ASAHI SHIMBUN/GETTY IMAGES

Malala Yousafzai.



GIOCONDA RIZZO

Maria Lacerda de Moura.



FERNANDO MARQUES/ESTADÃO CONTEÚDO

Chico Mendes.

Visão de algumas organizações:

- Oxfam (Oxford Committee for Famine Relief, em português Comitê de Oxford para Alívio da Fome): “Um mundo justo sem pobreza”.
- Aiesec (Association Internationale des Étudiants en Sciences Économiques et Commerciales, em português Associação Internacional de Estudantes de Ciências Econômicas e Comerciais): “A Aiesec visa à paz e ao preenchimento das potencialidades humanas”.
- SOS Mata Atlântica (organização brasileira fundada em 1986): “Nossa missão é inspirar a sociedade na defesa da Mata Atlântica”.
- RCA (Rede de Cooperação Amazônica, fundada no Brasil em 1996): “A RCA tem como missão promover a cooperação e a troca de conhecimentos, experiências e capacidades entre as organizações indígenas e indigenistas que a compõem, para fortalecer a autonomia e ampliar a sustentabilidade e o bem-estar dos povos indígenas no Brasil”.

Resumindo, a **visão** é a maneira como a pessoa ou a organização enxergam seu futuro para projetar e direcionar esforços capazes de concretizá-lo. É um resultado esperado, futuro, expresso com poucas palavras. É a inspiração para seguir adiante e traduz um conjunto de intenções e aspirações para o futuro, sem detalhar como alcançá-las.

Já a **missão** representa a razão de existir, o propósito com o qual a pessoa ou a organização estão comprometidas. Ela deve explicar, em poucas palavras, o motivo da existência de determinado projeto, negócio ou empresa; o que eles fazem e a quem se destinam; e como pretendem agregar valor à sociedade.

A missão é, portanto, mais detalhada que a visão, pois, enquanto a visão aponta para um alvo, a missão define o tipo de “arco e flecha” que será usado para atingi-lo, a trajetória a ser seguida e quem será beneficiado com o sucesso da empreitada. A missão também pode se relacionar à vida pessoal ou comunitária. Essa forma de organização pode ser utilizada para atingir objetivos individuais, melhorar relacionamentos, estruturar a vida familiar etc.

Um ótimo exemplo para mostrar a diferença entre visão e missão é o caso de uma empresa especializada no ensino de línguas.

Sua visão, expressa pela frase "ser reconhecida por sua excelência no ensino de idiomas", aponta o alvo que a organização pretende atingir, mas não explica o que ela faz, como o fará ou quem será beneficiado.

Por outro lado, sua missão detalha exatamente o propósito da organização, com a seguinte declaração:

Promover o desenvolvimento profissional, cultural e social de todos, por meio de um moderno programa de capacitação linguística e da constante valorização do ser humano.

Detalhando a missão, temos:

O que faz? Capacitação linguística.

Para quem faz? Para todos.

Por que faz? Para promover o desenvolvimento profissional, cultural e social.

Como faz? Por meio de um moderno programa e da constante valorização do ser humano.

Deu para notar a diferença?

Estabelecer a sua missão ajuda a organizar o pensamento e a definir os próximos passos.

Por fim, é importante estabelecer muito bem os valores, ou seja, os princípios, atitudes e comportamentos que guiam a conduta do empreendedor, do profissional ou das pessoas que compõem a organização em seu dia a dia. Isso significa que, por mais nobre que seja a visão, ela não deve ser buscada a qualquer preço. É sempre importante lembrar que toda escolha tem consequências e que, dependendo da forma escolhida para atingir seus objetivos, você pode prejudicar muitas pessoas.

Cuidar da forma como os resultados são obtidos é essencial para não ferir as relações com as pessoas que fazem parte do processo. Numa organização, os valores são inegociáveis, devem ditar comportamentos e atitudes no funcionamento de toda a estrutura organizacional e dar suporte às formas de relacionamento dos colaboradores entre si e perante os públicos atendidos, fornecedores e sociedade. Em projetos pessoais, os valores pautam escolhas, comportamentos e atitudes, influenciando desde a sociedade local até, em alguns casos, o mundo todo.

Geralmente, os valores são expressos por palavras-chave, como “respeito”, “ética”, “diversidade”, “transparência”, “simplicidade”, ou por expressões como “pessoas em primeiro lugar”, “busca pela excelência”, “em defesa do ambiente” e “proximidade com o cliente”. Elas determinam o jeito de ser e agir da pessoa ou da organização. É importante que os valores sejam aplicados e utilizados no planejamento e em ações, não sendo apenas referenciais simbólicos.



MISSÃO



VISÃO



VALOR

MILA HORTENCIO

O mundo atual está em constante mudança, com diversos interesses contraditórios e com muitas informações geradas. A escolha de uma missão, de uma visão e de um valor envolve amadurecimento pessoal e um entendimento desse mundo em transformação. É comum que projetos, organizações e iniciativas não consigam cumprir plenamente os objetivos que eles mesmos desenvolveram e precisem ser reformulados e adaptados para mudanças que, algumas vezes, ocorrem por motivos de difícil compreensão. É importante compreender esses casos para ter mais informações para tomar decisões pessoais e profissionais e para perceber que erros acontecem e podem ser superados.

Ao entrevistar o mentor de seu time e assistir às apresentações das outras equipes, você conheceu diferentes visões, missões e valores de pessoas e organizações experientes. Agora, chegou a hora de definir seu primeiro alvo na jornada que o aguarda.

Está pronto? Prepare-se para a sua próxima tarefa!



FARRELL



Algumas ferramentas podem auxiliar os estudantes neste momento. Sugerimos que introduza o conceito do Diagrama de Ishikawa e peça que respondam às questões apresentadas a seguir com base em seu desenho. Para informações mais detalhadas, consulte o *Suplemento para o professor*.

CAMINHO PESSOAL

Ao longo das provas até aqui, você conheceu um pouco mais sobre si mesmo, seu contexto familiar, cultural, econômico e social. Identificou alguns de seus valores pessoais, que atuam como bússola interna e ajudam a guiar suas decisões. Conheceu desafios do mundo atual escolheu um deles para enfrentar, além de descobrir alguns de seus talentos e qualidades, que o ajudarão nesta caminhada. Agora é o momento de reunir tudo isso e descrever a visão, a missão e os valores do seu projeto de vida. Colocar seu sonho no papel será o primeiro passo para concretizá-lo. Vamos lá?

Diário de bordo

Pegue as anotações feitas em seu *diário de bordo* e procure consolidar tudo o que descobriu até aqui em torno de um projeto, negócio ou atividade profissional.

1

- **Nome do projeto, negócio ou atividade que deseja empreender ou realizar:** dê a seu projeto um nome pelo qual será chamado e conhecido.

2

- **Justificativa:** elabore um texto que explique de onde vem o impulso para desenvolver esse projeto, por que você escolheu esse tema em vez de qualquer outro. Use as anotações realizadas nas etapas anteriores da jornada para descrever como esse projeto se relaciona com quem você é, seus talentos e os desafios que o mobilizam a transformar sua realidade. As perguntas a seguir podem ajudá-lo nesta tarefa.
 - ✓ Que características de cultura, região, crenças religiosas, aspectos econômicos e valores pessoais serão enfatizadas, defendidas ou reveladas por meio deste projeto?
 - ✓ Que necessidades ou desafios do mundo você deseja direcionar por meio deste projeto? A qual(is) Objetivo(s) de Desenvolvimento Sustentável (ODS) ele está relacionado?
 - ✓ Quais dos seus talentos ou aptidões serão de grande valor para o sucesso deste projeto?

3

- **Visão:** diga, em poucas palavras, escolhidas com muito cuidado, qual é o alvo que você deseja atingir com este projeto, empreendimento ou trabalho. Pense grande e não se apegue a detalhes neste momento. As perguntas a seguir o ajudarão a elaborar sua visão:
 - ✓ O que este projeto pode se tornar?
 - ✓ Que mudança este projeto ajudará a construir?
 - ✓ Que situação ou desafio atual este projeto pretende transformar?

4

- **Missão:** descreva uma declaração de missão para seu projeto, que esclareça por que ele existe, o que faz, a quem se destina e como irá agregar valor à sociedade. As perguntas a seguir podem ajudá-lo a cumprir a tarefa.
 - ✓ Por que o projeto deve existir?
 - ✓ O que ele faz, qual é a sua entrega? Qual serviço, produto ou benefício ele fornece à sociedade?
 - ✓ Que público será beneficiado por este projeto ou atividade?

5

- **Valores:** liste os princípios de conduta que devem ser adotados por você e/ou pelos demais participantes deste projeto, a fim de cuidar do relacionamento com clientes, empregadores, fornecedores, sociedade e meio ambiente. Perguntas que podem auxiliar nesta definição:
 - ✓ De que atitudes não abro mão na realização do meu projeto?
 - ✓ Como quero que minha conduta seja percebida pelas pessoas quando estiver atuando neste projeto?
 - ✓ Se este projeto fosse uma pessoa, como ela seria?



MILA HORTENCO

Depois de descrever seu projeto no *diário de bordo*, elabore uma peça visual para sintetizar e apresentar essas informações para sua turma. Pode ser um cartaz, uma página na internet, um vídeo ou uma apresentação multimídia.

Pronto, você definiu seu alvo e deu o primeiro passo em direção a ele! Sua humildade para se inspirar em grandes arqueiros, seu foco para tomar decisões e sua coragem para assumi-las iluminam seu caminho para seguir adiante. Você está pronto para encarar a próxima etapa da jornada, mas, antes, vamos refletir sobre a experiência na *Sala dos Espelhos*?



SALA DOS ESPELHOS

No segundo projeto do Campo da Visão Ampliada, você aprendeu com a história de quem está mais à frente na caminhada e definiu um alvo claro para avançar em sua jornada. Depois de caminhar até aqui, é hora de fazer uma pausa para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que Atena propôs a você e a seu time.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos eles podem aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? **Dica:** use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?

6. Meus valores estão de acordo com minhas ações?
7. Ao escolher uma missão, que importância dou ao impacto dela na vida de outras pessoas?



Atividade em grupo

Observe a tirinha a seguir e debata com seus colegas.



© ALEXANDRE BECK

Utilize a tirinha para mostrar aos alunos que o projeto de vida pessoal pode acontecer em diferentes momentos para cada um e que, em alguns casos, pode ser recomendável reunir informações e pensar mais para então elaborar um projeto.

- Como você está se sentindo para preparar o seu projeto de vida?



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Avançamos na segunda etapa do Campo da Visão Ampliada. Nela, aprendemos a buscar inspiração em pessoas mais experientes, testamos formas lúdicas de apresentação, conhecemos o significado e a importância de estabelecer visão, missão e valores para nossas empreitadas e definimos um alvo inicial para mirar em nosso projeto de vida.

Estamos prontos para seguir adiante e identificar “do que precisamos para chegar lá”. Até o próximo projeto!



Lanterna

Calma aí, não tão rápido... Interessado em conhecer um pouco mais sobre visões inspiradoras? Aproveite estas referências!

- **Pega a visão:** verá que um filho teu não foge à luta, de Rick Chester. São Paulo: Buzz, 2018.

A vida de Rick mostra a necessidade de persistência e determinação para alcançar os objetivos. Ele costuma dizer que é um mensageiro aprendiz que provoca e instiga por intermédio de suas mensagens nas mídias sociais.

- **Uma noite de 12 anos**, é dirigido por Alvaro Brechner, produzido por Mariela Besuievsky, Gerardo Herrero, Vanessa Ragon e Mariana Secco. Uruguai: Vitrine Filmes, 2018, 122 min.

José Mujica (Antonio de la Torre), Mauricio Rosencof (Chino Darín) e Eleuterio Fernández Huidobro (Alfonso Tort) são militantes dos Tupamaros no Uruguai. Em 1973, são presos em ações distintas e encarcerados com outros nove companheiros, de forma que não podem falar uns com os outros. Ao longo dos anos, o trio busca meios de sobreviver, sem saber se um dia serão soltos.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO



PROJETO 6

DO QUE PRECISO PARA CHEGAR LÁ?

DIEGO CUNHA

*"O que é abundância? Um nome, nada mais;
ao sensato basta o necessário."
(Eurípedes)*

Dica: para entender o recado, você precisa ampliar sua visão.

Parabéns! O segundo desafio do *Campo da Visão Ampliada* foi superado. Ter em mente o objetivo a ser alcançado é um passo fundamental para seguir adiante. Agora, você terá que descobrir do que precisa para chegar até ele. A dica é manter os olhos e a mente abertos para enxergar valor nos detalhes. Mas, atenção! A cada passo você será lembrado das pegadas deixadas no caminho. Serão bem-sucedidos os que souberem usar com inteligência tudo o que receberem do ambiente e das pessoas ao redor, cuidando para que a travessia continue abundante para os demais viajantes.



Atena

Cinto de ferramentas



Saudações, viajante!

Seu próximo desafio exige muita capacidade de observação, assim como uma boa dose de organização e disposição para ver o lado bom das coisas, mesmo nas adversidades. Além dessas habilidades, você terá que montar seu time de viajantes, utilizando a seguinte regra.

BNCC

- CG 2, 8
- CE: CNT - 3;
CHS - 3
- EM13CHS304
- EM13CNT306
- EM13CNT307
- EM13CHS301



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se aos viajantes escolhidos por um método que não permita prever os resultados de maneira confiável.

Uma possível forma para fazer essa escolha é um sorteio. Numa sala com 50 alunos, por exemplo, você pode formar 10 grupos com 5 alunos cada um. Prepare papezinhos para o sorteio, escrevendo em 5 o número 1, em outros 5 o número 2 e assim por diante, até chegar ao número 10. Dessa maneira, todos os presentes terão a mesma quantidade de possibilidades. Feito o sorteio, agrupe os estudantes de acordo com os números obtidos por eles. Com esse procedimento, é mais provável formar equipes independentemente das amizades.



DESAFIO DE ATENA

Na preparação de uma viagem, necessitamos de suprimentos, ferramentas, tempo, além de pessoas com quem contar e de outros elementos internos, como coragem, disciplina e conhecimento do percurso. Pensando em aprimorar seu olhar para encontrar o que precisa para alcançar seus objetivos, Atena desafia você, junto com seu time, a uma gincana.

Observem o ambiente ao redor e encontrem:

1

Algo que ainda não é, mas virá a ser.

Pode ser uma semente, um ramo ou algo que possa ser plantado, representando os recursos naturais.

2

Um objeto que se usa para expressar ideias.

Pode ser uma caneta, um teclado, celular, computador, câmera fotográfica, jornal, rádio, gravador de voz ou algo ligado à comunicação, representando os recursos materiais e intelectuais.

3

Alguém com o dom da velocidade.

Pode ser um colega que corra bem rápido ou que seja veloz para digitar, calcular ou entregar as lições de casa, representando os recursos humanos e sociais.

4

O que se pode trocar por quase tudo.

Pode ser o dinheiro, representando os recursos financeiros.

5

Algo com valor histórico ou um símbolo heroico.

Pode ser a fotografia de um monumento ou alguém importante na comunidade, um troféu recebido pela escola, uma medalha de honra etc., representando os recursos culturais.

6

Algo feito por mãos humanas.

Pode ser um objeto artesanal, como uma pulseira ou um cachecol, representando os recursos culturais, materiais e intelectuais.

Esta é uma ótima oportunidade para levar a turma em uma visita a alguma fábrica local ou mesmo a uma escola técnica profissional, para mostrar como funciona uma linha de produção, identificando os recursos empregados na confecção de itens do dia a dia. Se possível, agende essa atividade e solicite voluntários para exercitar o que aprenderam até aqui, encarregando-os de identificar a missão, a visão e os valores da instituição a ser visitada; de mapear o custo e o tempo para chegar até o local; e de apontar os aspectos regionais do entorno.

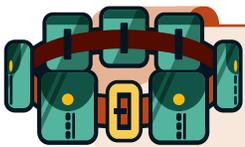
Encontraram tudo o que foi pedido? Agora Atena convida vocês a fazerem uma pesquisa sobre o item 2 (um objeto que se usa para expressar ideias), para mapear e quantificar insumos de diferentes naturezas envolvidos em sua produção.

Use suas habilidades investigativas para descobrir o maior número possível de informações sobre o produto escolhido, tais como:

- Quando e por quem foi inventado?
- Que tipo de problema o inventor procurava solucionar?
- Que outros objetos foram inventados antes desse para solucionar o mesmo problema?
- De que materiais (ou matérias-primas) é feito?
- De que região ou regiões são extraídos esses materiais?
- Esses materiais são abundantes ou escassos na natureza?
- Quanto dinheiro é necessário para produzir esse objeto?
- Quantos litros de água são consumidos para sua produção?
- Quanto tempo requer a produção de uma unidade?
- Por qual preço costuma ser vendido no mercado?
- Que tipo(s) de profissional(is) costuma(m) participar da produção?
- Que formação e conhecimento técnico são necessários para essa produção?
- Qual é a remuneração média desse(s) profissional(is)?
- Que serviços estão atrelados a esse produto?
- Que outros fatores não materiais são necessários para produzi-lo?
- Que tipo de atividade ele cria?
- Que marcas o produzem?
- A qual público se destina?



Com essas informações em mãos, juntamente com seu time, apresentem aos demais grupos tudo o que conseguiram descobrir sobre os recursos utilizados na produção do objeto pesquisado.



Que tal uma ajuda?

Para facilitar a tarefa, não se esqueçam de utilizar as técnicas de pesquisa indicadas no *Projeto 1* para consultar as fontes disponíveis sobre o assunto. A seguir, Atena oferece algumas fontes que podem ser úteis na pesquisa, mas procurem sempre ampliar o leque em suas buscas.



Fonte

- **Novo Telecurso – Introdução aos processos de fabricação:** o vídeo mostra a história das ferramentas e de famosos processos de fabricação industriais. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TMcmbOrX2iA>>.
- **Pegada ecológica? O que é isso?:** o *site* apresenta a pegada ecológica, uma metodologia de contabilidade ambiental que avalia e calcula a pressão do consumo das populações humanas sobre os recursos naturais. Disponível em: <https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/especiais/pegada_ecologica/o_que_e_pegada_ecologica/>.
- **Greenwashing:** expressão que significa “lavagem verde” ou “maquiagem verde”, em que organizações criam uma falsa aparência de sustentabilidade, sem necessariamente aplicá-la. Isso pode enganar diversos consumidores. Disponível em: <<https://idec.org.br/greenwashing>>.
- **Pegada hídrica de produtos:** manual de avaliação da pegada hídrica. Ele ajuda a explicar a quantidade de água usada na fabricação de diversos produtos. Disponível em: <<http://ayhoekstra.nl/pubs/Hoekstra-et-al-2013-ManualDeAvaliacaoDaPegadaHidrica.pdf>>.
- **Análise de tendências & salários do Brasil:** relatório anual produzido pela Hays Consultoria, que pesquisa e calcula a média da remuneração de diferentes cargos de variadas indústrias presentes no país. Disponível em: <<https://www.hays.com.br/conteudo/guia-salarial>>.
- **Sebrae:** portal com diversos conteúdos para o micro e pequeno empreendedor. Ao inserir a palavra “insumo” no campo de busca, por exemplo, pode-se encontrar artigos com a descrição de “como montar uma loja de material de construção”, “como montar uma drogaria”, “como montar uma fábrica de calçados ecológicos”, entre outros. Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae>>. Acessos em: 27 nov. 2019.

Utilize a ferramenta (ou a premissa) Trello ou outra similar e tabule os dados da pesquisa realizada até aqui para expor à turma um panorama das respostas de todos os grupos e facilitar as reflexões, que deverão ser anotadas nos diários de bordo em seguida. No Suplemento para o professor, você encontra mais informações a esse respeito.



Diário de bordo

Depois de assistir às apresentações de todas as equipes, converse com seu grupo e registre em seu *diário de bordo* as reflexões do time sobre as seguintes perguntas:

- O que são insumos? Qualquer elemento necessário num processo de produção, por exemplo, equipamentos, energia, mão de obra.
- Qual é a diferença entre insumo e matéria-prima? Citem alguns exemplos.
- O que são recursos? São os meios de que as empresas e pessoas dispõem para a produção – podem ser materiais, financeiros, humanos etc.
- Que tipos de insumos e recursos são necessários para a produção de bens ou a prestação de serviços? Citem alguns exemplos. Depende do tipo de produção ou serviço. Na prestação de serviços de saúde, por exemplo, medicamentos e outros materiais, como termômetros, medidores de pressão etc., são insumos, ao passo que médicos, enfermeiros etc. são os recursos.
- Por que é importante conhecer e identificar os insumos e recursos envolvidos na concretização de ideias? É importante porque todos esses dados devem ser computados como necessários para realizar a ideia é, conseqüentemente, para o valor (financeiro, emocional, social etc.) do produto ou serviço oferecido.
- Que impactos o uso irresponsável de recursos naturais pode causar à natureza, à sociedade atual e às próximas gerações? O uso irresponsável pode esgotar recursos naturais, afetar a população e provocar danos irreversíveis ao ambiente e à própria sobrevivência das próximas gerações.

Sugestão de resposta:

Matéria-prima faz referência aos materiais usados para a produção de alguma coisa; insumo é tudo o que é necessário para a fabricação de um produto. A argila, por exemplo, é a matéria-prima para a produção de tijolos; o forno utilizado para queimar os tijolos é um insumo.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir essa missão, vale a pena entender por que Atena desafiou você e sua equipe a identificar recursos e a pesquisar sobre eles. A mensagem a seguir talvez esclareça algumas dúvidas.

Mensagem de Atena aos viajantes

“São os conceitos, as ideias, as imagens, e não mais as coisas, que têm verdadeiro valor na nova economia.

São a imaginação e a criatividade humanas, e não mais o patrimônio material, que encarnam doravante a riqueza.”

(Jeremy Rifkin)



Atena

Quem vê uma bela bailarina dançando no palco raramente leva em consideração quanto custou para ela chegar até ali, mas a imagem de seus pés tem muito a dizer sobre o preço de suas conquistas.

Para realizar o sonho de se tornar profissional, a bailarina “paga” com diversos **recursos intangíveis**, como tempo de dedicação e prática, esforço físico, estudos, criatividade, persistência; além de **recursos tangíveis**, como investimento financeiro em equipamentos, figurinos, maquiagem, viagens, cursos, entre outros.

Por vezes, não é apenas a bailarina quem paga para obter seu sucesso. Ela precisa contar com apoio financeiro e suporte emocional de sua família, amigos ou outros, que acompanham sua jornada, acolhem suas frustrações, celebram suas realizações e custeiam suas despesas até que seu trabalho comece a ser financeiramente recompensado. Mas e se as pessoas que apoiam a bailarina não tem recursos financeiros para ajudá-la?

Em sentido financeiro, os recursos tangíveis e intangíveis envolvidos na produção de riqueza são chamados de **capital**. Ampliar a consciência sobre o capital social, natural e econômico envolvido em cada projeto é fundamental para que o viajante compreenda exatamente quais recursos são necessários para alcançar sua meta.

Em economia clássica, aprendemos que o objetivo dos negócios é gerar lucro, ou seja, determinada remuneração financeira sobre o capital investido por seu dono e/ou sócios. Porém, como vimos, a produção de riqueza não depende apenas da aplicação de dinheiro, mas também requer outros tipos de capital.

Para produzir e abastecer o mercado com seus bens e serviços, as empresas contam também com **capital humano**, formado pelas pessoas que nelas trabalham, **capital intelectual**, composto pelo conjunto de conhecimentos e habilidades empregados em sua produção, e **capital natural**, representado por insumos extraídos do meio ambiente, usados como matéria-prima e transformados em itens de consumo ou serviços a serem vendidos, gerando lucro para empreendedores e valor para a sociedade.

Muitas ideias promissoras não chegam a ser concretizadas por falta ou uso inadequado de recursos. Por esse motivo, para **realizar seu projeto de vida**, é importante montar um mapa dos recursos tangíveis e intangíveis essenciais para viabilizar seu sonho. É claro que existe o outro lado da moeda, como você verá a seguir.



FOTO: ZORANDIMZRI/ISTOCK PHOTOS/GETTY IMAGES
ILUSTRAÇÃO: MURILLO RIBEIRO

Todo empreendimento humano deixa marcas

Com a Revolução Industrial e o aumento da busca do lucro, os processos produtivos começaram a gerar impactos cada vez mais perceptíveis pela sociedade. A exploração de mão de obra sem o devido cuidado com suas condições de trabalho e a poluição causada pelas fábricas são apenas alguns dos **custos sociais** causados pelas empresas.



Cena do filme *Tempos modernos*, de Charles Chaplin. Estados Unidos, 1936.

A poluição causada por atividades industriais pode gerar diversos problemas, como doenças respiratórias. China, 2018.



THOMAS PETER/REUTERS/FOTORAENA



Independentemente da atividade, os trabalhadores devem estar protegidos e utilizar equipamentos de proteção adequados em suas tarefas. Teresina (PI), 2015.

DELFIN MARTINS/PULSAR IMAGENS

Entre os **custos ambientais** estão as mudanças climáticas decorrentes do aquecimento global, a degradação de florestas, a extinção de espécies, o uso predatório de recursos e o excesso de resíduos despejados no ar, na água e no solo.

PIERRE-PHILIPPE MARCOU/AFP



Reservatório de água em níveis críticos. Espanha, 2017.



Área contaminada por lixo. Indonésia, 2019.

ZICK MAULANA/UPPHOTO/GETTY IMAGES

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.



WALTER DÍAZ/AFP

As mudanças climáticas têm gerado o derretimento de geleiras e icebergs. Argentina, 2016.

Quem paga o preço pelo lucro das empresas?

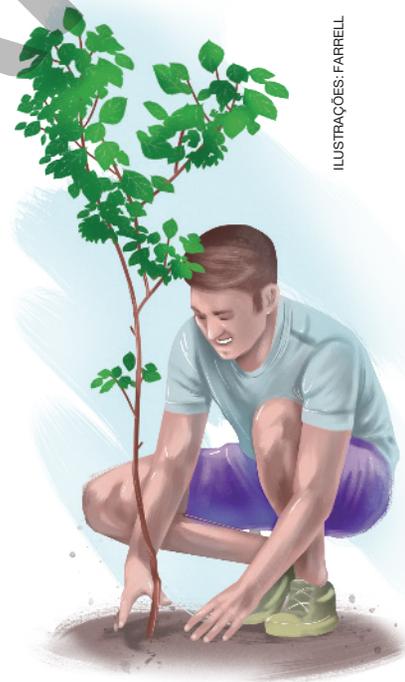
Os custos sociais e ambientais gerados pelas empresas para obter seus lucros muitas vezes não entram no cálculo do preço de seus produtos, nem estão presentes em seus balanços financeiros. Boa parcela da riqueza das empresas é obtida à custa da sociedade, sem seu conhecimento ou consentimento. Em economia, esses custos escondidos são chamados de **externalidades**.

Externalidades econômicas são os efeitos de uma transação que incidem sobre terceiros que não a aceitaram ou dela não participaram. São frutos de atividades que envolvem a imposição de custos ou de benefícios sobre terceiros – por exemplo, toda a sociedade –, sem que estes tenham a oportunidade de impedir a obrigação de pagar ou o direito à indenização. As externalidades podem ser positivas (como a valorização de um terreno devido à melhor iluminação e calçamento da rua) ou negativas (como a desvalorização de um terreno em virtude da contaminação do solo pelo proprietário vizinho, poluição do ar e dos rios).

As chamadas externalidades negativas são definidas como os custos transferidos para a sociedade sob a forma de desemprego, pobreza e marginalidade no ambiente social e de poluição do ar, das águas e erosão do solo no ambiente. Essas transformações destrutivas afetam também as condições climáticas e põem em risco a sobrevivência da espécie humana no planeta.

Os recursos e serviços da natureza são bens de uso coletivo; sobre eles não há título de propriedade, bem como não são mercadorias produzidas, que podemos comprar no mercado. Isso faz deles externalidades que não têm preço, pois a empresa beneficiada não paga por eles, além de não serem incluídos no cálculo do Produto Interno Bruto (PIB), o que induz ao uso não sustentável.

Por tudo isso, além de compreender os **recursos** necessários para transformar ideias em produtos, serviços ou soluções, é fundamental conhecer os **impactos** de suas atividades para a sociedade e o ambiente. Isso quer dizer que todo consumidor, empreendedor ou profissional deve conhecer “de onde vem” e “para onde vai” seu produto ou serviço, encarregando-se de minimizar os impactos negativos e maximizar os impactos positivos de seu consumo, projeto, negócio, empreendimento ou atividade profissional.



ILUSTRAÇÕES: FAPRELL



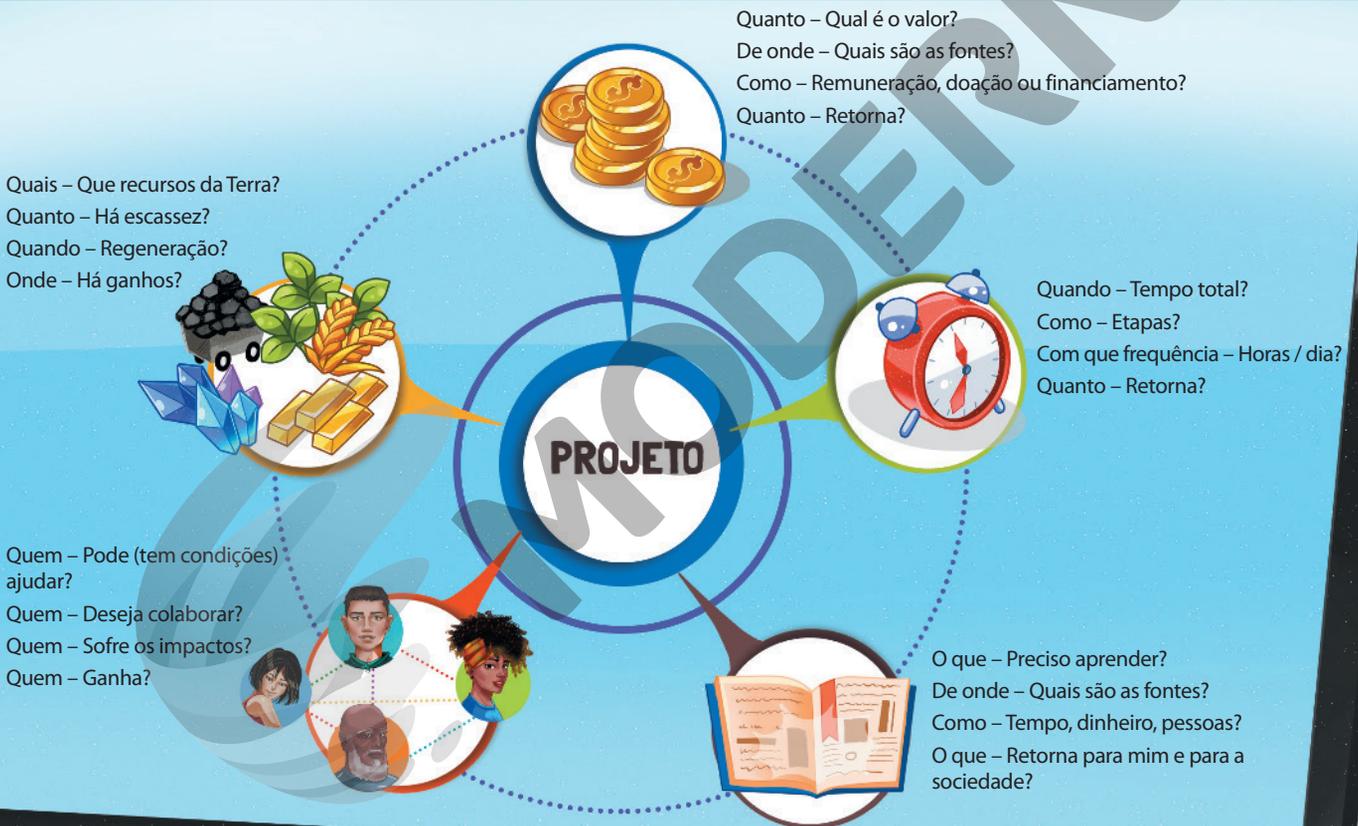


CAMINHO PESSOAL

Agora que você já observou o ambiente ao seu redor, identificou recursos necessários para a produção de um objeto e compreendeu um pouco sobre os impactos que processos produtivos podem causar na sociedade e na natureza, chegou a hora de aplicar esses conhecimentos a seu próprio projeto de vida.

Reproduza o diagrama a seguir em seu *diário de bordo* ou crie um mapa mental no computador. Reflita sobre as perguntas propostas e responda ao que for possível. Quando terminar, terá mapeado tudo (ou quase tudo) de que precisa para realizar seu projeto e conhecerá alguns dos cuidados a serem tomados para garantir que haja recursos para outros viajantes.

A técnica utilizada neste quadro se chama 5W2H e destina-se a esclarecer possíveis dúvidas ainda remanescentes de um projeto. No *Suplemento para o professor* há mais informações sobre esse método e sobre a melhor maneira de resolver possíveis dúvidas dos estudantes a esse respeito.



Recursos e impactos tangíveis

Dinheiro (capital financeiro):

- De quanto preciso para realizar meu projeto?
- De onde virá esse dinheiro? Quais são as fontes?
- De que forma esse dinheiro virá? Remuneração por trabalho, doação, financiamento?
- Esse projeto trará ganhos ou retornos financeiros? Se sim, quais?



Espaço (capital natural):

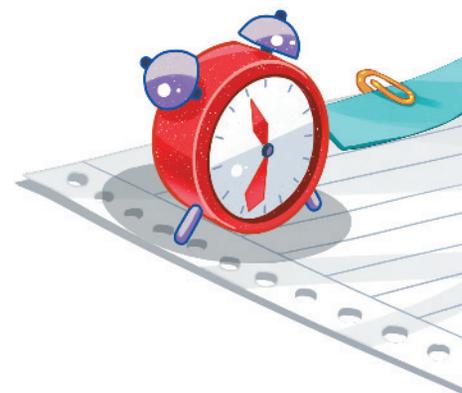


- Que recursos naturais são necessários como insumos ou matérias-primas?
- Quais desses recursos disponíveis no ambiente são abundantes ou escassos?
- Em quanto tempo o ambiente consegue regenerar os recursos naturais necessários para esse projeto? A extração desses recursos é sustentável?
- Esse projeto trará ganhos ambientais para alguma região, espécie ou comunidade? Quais?

Recursos e impactos intangíveis

Tempo (capital temporal):

- Qual será o prazo necessário para implementar o projeto?
- Como será implementado, que etapas serão necessárias?
- Quantas horas por dia ou semana precisarei dedicar a esse projeto?
- Esse projeto trará economia de tempo ou eficiência para alguém? Quanto?



Conhecimento (capital intelectual):



- O que preciso aprender para realizar esse projeto? Quais são os conhecimentos necessários?
- Quais são as fontes desse conhecimento? Onde posso receber a formação necessária para entendê-lo?
- Como posso conseguir esse conhecimento? Quanto tempo de formação, qual o valor ou quem pode me ajudar nessa formação?
- Que novos conhecimentos ou informações esse projeto pode trazer de retorno para mim e para a sociedade?

Pessoas e conexões (capital social):



MILA HORTENCIO

- Quem tem condições de me ajudar a realizar esse projeto?
- Quem deseja colaborar com a realização dele?
- Quem pode sofrer com possíveis impactos negativos?
- Quem pode obter ganhos ou retornos positivos?

Em seguida, compartilhe seus exercícios com a turma. Dialoguem sobre o aprendizado e ajustem suas respostas, se necessário.

Pronto! Você já aprendeu um pouco mais sobre como mapear recursos e identificar impactos de seus projetos e está mais preparado para avançar na travessia do *Campo da Visão Ampliada*. Que tal refletir um pouco sobre a experiência na *Sala dos Espelhos*?



PAUSA PARA PENSAR

Para realizar o projeto de vida, é necessário estabelecer relações. Elas podem ter diversos objetivos, serem afetivas, de natureza profissional ou misturar esses dois aspectos, mas essas relações precisam ser saudáveis para evitar problemas de saúde, como estresse e outros transtornos.

A saúde mental envolve diversos aspectos das relações cotidianas e resulta em atividades produtivas na escola, no trabalho e em outras áreas, relacionamentos saudáveis e capacidade de se adaptar a mudanças e lidar com adversidades. Existem diversos problemas de saúde mental, condições de saúde diagnosticáveis que envolvem mudanças significativas de pensamento, sentimento e comportamento. Essas condições ocorrem em milhões de pessoas e, em alguns casos, interferem fortemente ou limitam atividades importantes do cotidiano dessas pessoas. Os transtornos mentais serão a principal causa de incapacitação no mundo em 2030, segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS).

Alguns sinais que indicam preconceito e desconhecimento sobre transtornos de saúde mental:

1. Dizer que alguém tem “TOC” (Transtorno Obsessivo Compulsivo) por ser muito metódico.
2. Chamar de “esquizofrênico” (condição em que ocorrem alterações do pensamento, emoções, linguagem, a percepção do eu e da conduta, que podem dificultar que a pessoa trabalhe ou estude normalmente) algo louco, estranho ou descontrolado.
3. Dizer “depressão” quando queremos definir tristeza.
4. Dizer “bipolar” (doença mental de estado de ânimo relacionada a um alto índice de suicídio) para se referir a alguém que muda de ideia ou estado de ânimo com facilidade.
5. Dizer “ansiedade” (condição em que a pessoa experimenta um sentimento de apreensão ou medo, uma preocupação incontornável e excessiva sobre muitos eventos ou atividades que geralmente dura mais de seis meses) para falar de nervosismo ou mesmo de impaciência.
6. Dizer que alguém que vive sem muito contato social é “autista”.
7. Chamar de “antissocial” (situação em que ocorre desconsideração e despreocupação, e vulneração dos direitos dos outros) alguém excêntrico, que não compartilha os mesmos interesses de outras pessoas.
8. Muitas dessas doenças levam ao suicídio.

Fonte das informações: *EL PAÍS*. Não chame de ansiedade: 8 exemplos de como banalizamos as doenças mentais. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/10/10/ciencia/1539172132_998979.html>. Acesso em: 22 dez. 2019.

Além de poder comprometer aspectos da saúde mental, certos relacionamentos afetam a saúde social e até mesmo física. Diversos relacionamentos podem envolver violência psicológica, sexual, física ou assédio. É importante saber identificar sinais desse tipo de relacionamento e reagir a eles para evitar danos maiores. Um guia para saber como reconhecer e reagir a essas diferentes violências está disponível em: <http://www.se.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2019/06/Guia_de_Bolso_Relacionamentos_Saudaveis.pdf> (acesso em: 22 dez. 2019).

Valores como respeito, autocuidado, compreensão, empatia e atenção são essenciais para o desenvolvimento de bons relacionamentos e para a saúde mental, tanto em casos afetivos como profissionais, relacionamentos curtos ou longos etc. Isso deve partir de todos os envolvidos na relação. Sempre que necessário, deve-se procurar ajuda de outras pessoas ou organizações especializadas.





SALA DOS ESPELHOS

No terceiro projeto do Campo da Visão Ampliada, você observou o ambiente com seu time e exercitou o mapeamento de recursos e impactos para realizar seu projeto de vida.

Depois de caminhar até aqui, faça uma pausa para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que Atena propôs a você e a sua equipe.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?
6. Percebo como os recursos que utilizo podem impactar a vida de diversas pessoas?
7. Reconheço o valor das relações pessoais para meu projeto de vida?



Atividade em grupo

Observe a tirinha e debata com seus colegas:



- Vocês identificam todos os aspectos envolvidos no seu projeto de vida? Alguns deles podem ser ignorados?

No debate, é importante deixar claro aos alunos que, embora seja muito difícil identificar todos os aspectos e externalidades de uma atividade ou projeto, estes são importantes e podem impactar a vida de diversas pessoas.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim da terceira etapa da jornada no Campo da Visão Ampliada, concluindo o projeto Do que preciso para chegar lá? Nela, aprendemos a observar o ambiente para identificar e mapear recursos ao nosso redor que podem ser utilizados para nosso projeto de vida, além de conhecer um pouco mais sobre as pegadas e os impactos positivos e negativos de empreendimentos humanos.

Ao cumprir as missões propostas por Atena, atravessamos o *Campo da Visão Ampliada*. Para desbloquear a fase final de nossa jornada, temos um último desafio a superar. Está pronto para a próxima tarefa? Então, vamos em frente!



Lanterna

Antes de ir, conheça um documentário, filmes e um jogo que aprofundam diversos assuntos abordados.

- **CenaRIO:** Sustentabilidade em ação. Produzido pelo Centro Rio+. Brasil: 2016, 21 min.

Documentário feito por trinta estudantes que catalogaram iniciativas para a construção de um mundo mais sustentável. Os personagens são 16 microempreendedores que conseguiram incorporar práticas sustentáveis aos seus negócios diários, da arquitetura ao comércio, passando pelo artesanato e pela produção de roupas.

- **Quem se importa.** Dirigido e produzido por Mara Mourão. Brasil: Imovision, 2012, 93 min.

Filmado em sete países diferentes: Brasil, Peru, Estados Unidos, Canadá, Tanzânia, Suíça e Alemanha, traz a história de 19 empreendedores sociais pelo mundo.

- **Conectados transformamos.** Dirigido por Wagner Morais e produzido pela Social Good Brasil. Brasil: 2014, 52 min.

O filme apresenta seis histórias de pessoas que decidiram agir pela mudança que desejam ver no mundo. Juntas, elas formam uma rede de inovadores que vem crescendo cada vez mais: a de cidadãos comuns que estão transformando a sociedade todos os dias com ações que, somadas, tornam-se grandiosas. O que eles têm em comum? A percepção de que vivemos em um mundo conectado e de que é possível utilizar as tecnologias e novas mídias para colaborar na solução dos problemas sociais.

- **Catan, o jogo:** uso inteligente dos recursos.

Catan é uma ilha deserta que você e os outros jogadores têm de colonizar. A toda hora surgem novas ruas, matérias-primas são negociadas e pequenas aldeias crescem e tornam-se cidades. Em alguns momentos, há madeira em abundância; em outros, minério. A constante troca de mercadorias cria oportunidades para todos. Mas não demora muito e os espaços diminuem – e tem início uma disputa por terras, matérias-primas e poder.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO



TRAVESSIA DA SEGUNDA PONTE: VISÕES COMPARTILHADAS

Parabéns! Ao atravessar o *Campo da Visão Ampliada*, você enxerga com mais clareza o que já possui e o que ainda precisa desenvolver para seguir adiante. Seu último desafio para desbloquear a próxima etapa de sua jornada é atravessar a Ponte das Visões Compartilhadas.

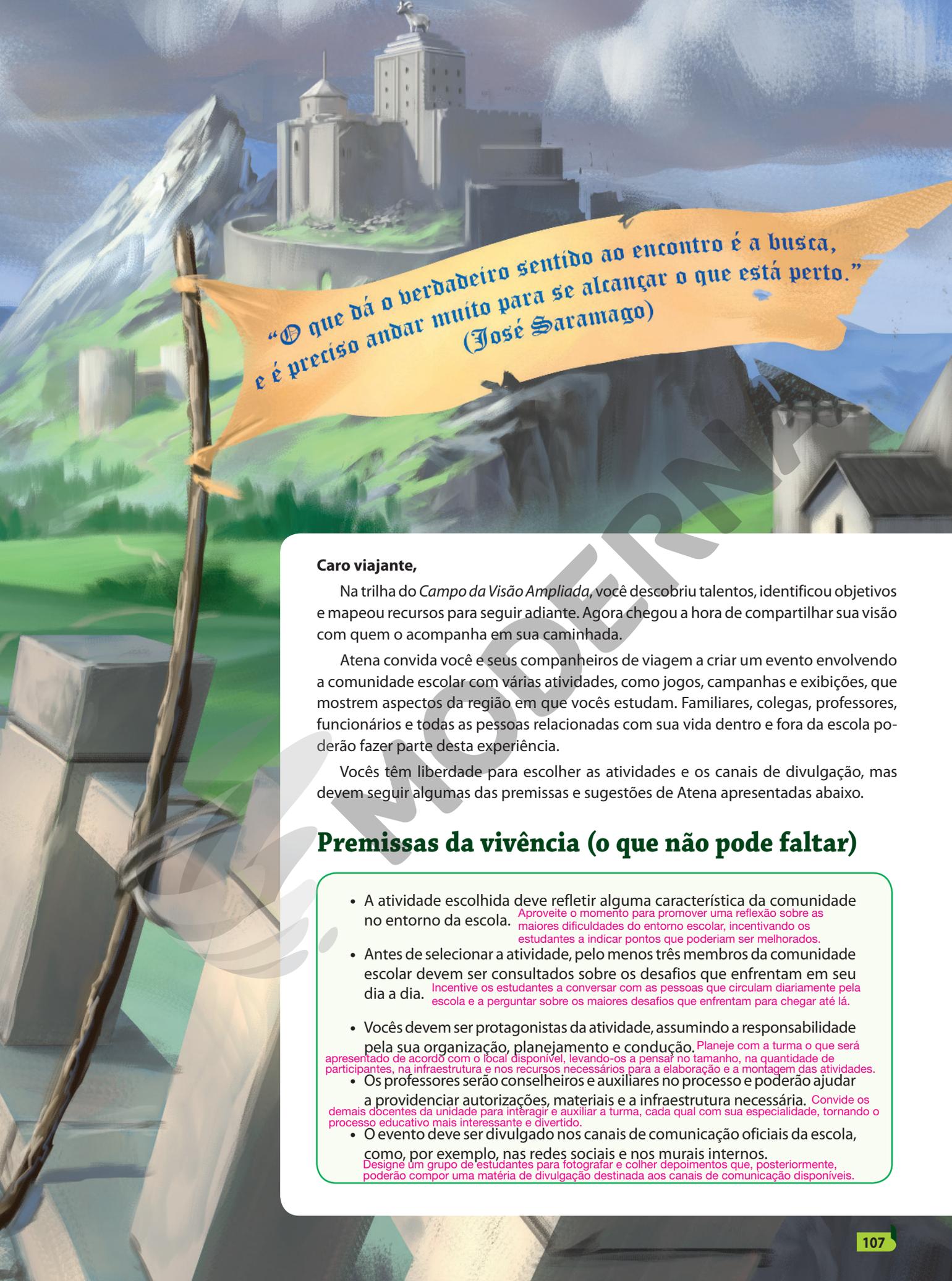
Dica: juntos chegamos mais longe.
Sucesso na travessia!



Atena

Cinto de ferramentas





“O que dá o verdadeiro sentido ao encontro é a busca,
e é preciso andar muito para se alcançar o que está perto.”
(José Saramago)

Caro viajante,

Na trilha do *Campo da Visão Ampliada*, você descobriu talentos, identificou objetivos e mapeou recursos para seguir adiante. Agora chegou a hora de compartilhar sua visão com quem o acompanha em sua caminhada.

Atena convida você e seus companheiros de viagem a criar um evento envolvendo a comunidade escolar com várias atividades, como jogos, campanhas e exposições, que mostrem aspectos da região em que vocês estudam. Familiares, colegas, professores, funcionários e todas as pessoas relacionadas com sua vida dentro e fora da escola poderão fazer parte desta experiência.

Vocês têm liberdade para escolher as atividades e os canais de divulgação, mas devem seguir algumas das premissas e sugestões de Atena apresentadas abaixo.

Premissas da vivência (o que não pode faltar)

- A atividade escolhida deve refletir alguma característica da comunidade no entorno da escola. Aproveite o momento para promover uma reflexão sobre as maiores dificuldades do entorno escolar, incentivando os estudantes a indicar pontos que poderiam ser melhorados.
- Antes de selecionar a atividade, pelo menos três membros da comunidade escolar devem ser consultados sobre os desafios que enfrentam em seu dia a dia. Incentive os estudantes a conversar com as pessoas que circulam diariamente pela escola e a perguntar sobre os maiores desafios que enfrentam para chegar até lá.
- Vocês devem ser protagonistas da atividade, assumindo a responsabilidade pela sua organização, planejamento e condução. Planeje com a turma o que será apresentado de acordo com o local disponível, levando-os a pensar no tamanho, na quantidade de participantes, na infraestrutura e nos recursos necessários para a elaboração e a montagem das atividades.
- Os professores serão conselheiros e auxiliares no processo e poderão ajudar a providenciar autorizações, materiais e a infraestrutura necessária. Convide os demais docentes da unidade para interagir e auxiliar a turma, cada qual com sua especialidade, tornando o processo educativo mais interessante e divertido.
- O evento deve ser divulgado nos canais de comunicação oficiais da escola, como, por exemplo, nas redes sociais e nos murais internos. Designe um grupo de estudantes para fotografar e colher depoimentos que, posteriormente, poderão compor uma matéria de divulgação destinada aos canais de comunicação disponíveis.

BNCC

- CE: LGG - 1 e 3
- EM13LGG101
- EM13LGG103
- EM13LGG303

Etapas da vivência

Para compartilhar suas vivências no *Campo da Visão Ampliada*, o evento deve ser organizado utilizando conhecimentos que você adquiriu nessa etapa. A atividade é livre, e a seguir são mostradas algumas ideias e sugestões para envolver os integrantes da comunidade de modo que eles possam conhecer um pouco da jornada empreendida por vocês e refletir sobre suas próprias caminhadas.

Um fator importante a ser considerado é a interação com a escola: é necessário autorização da direção escolar para realizar o evento, organizar o espaço etc. *As ferramentas utilizadas nessa parte estão representadas na abertura.*

Para realizar essa vivência coletiva, você vai precisar das ferramentas e dos conhecimentos adquiridos nos projetos anteriores e da criatividade de seu time.



Agenda de Contatos

Monte seu time: para realizar esta vivência, seu professor vai apresentar opções para a organização dos times e vocês deverão votar na proposta que preferem.

Tarefas

Reúna seu time e, com seu professor, definam como, quando e onde serão realizadas as tarefas. Para cada tarefa, haverá uma pontuação que também será indicada pelo professor. A seguir são dados alguns exemplos de possíveis atividades para o evento, mas lembrem-se: o evento é de vocês. Aproveitem para colocar suas ideias em prática.

1. Criar um nome e uma identidade visual para seu time.

Incentive a criatividade das equipes na apresentação do nome e da identidade visual.

2. Criar um jogo que será realizado no dia da vivência com a comunidade escolar. Lembre-se de descrever o objetivo, as regras, o tempo necessário para a realização, a pontuação, a premiação. Para inspirá-los, lembre os jogos do Projeto 5 ou pesquise sobre jogos cooperativos.

Lembre-se também de fazer o levantamento dos recursos tangíveis e intangíveis necessários e da maneira de obtê-los.

3. Escolher um prédio representativo de seu bairro e construir uma maquete utilizando sucata. *Se achar necessário, estipule parâmetros sobre o tamanho da maquete ou sobre a localização do imóvel, por exemplo.*

4. Entrevistar pessoas da comunidade para identificar o que poderia ser feito para cuidar melhor do bairro e apresentar propostas para a realização dessas melhorias.



5. Organizar uma arrecadação de mantimentos, materiais de limpeza e de higiene pessoal para entidades que apoiam grupos em situação de vulnerabilidade na região.
Faça uma tabela com produtos e pontuação para servir de parâmetro. Por exemplo: arroz (pacote de 1 kg) = 30 pontos; feijão (pacote de 1 kg) = 30 pontos; açúcar (pacote de 1 kg) = 20 pontos; lata de leite em pó (500 g) = 30 pontos; sabão em pedra (pacote com 6 unidades) = 10 pontos; detergente (500 ml) = 10 pontos; sabonete (pacote com 5 unidades) = 10 pontos; papel higiênico (pacote com 4 unidades) = 10 pontos; pasta de dentes (pacote com 4 unidades) = 10 pontos.
6. Organizar uma arrecadação de livros infantis e infantojuvenis para a biblioteca da escola ou do bairro.
7. Planejar uma campanha de conscientização sobre o uso sustentável de recursos como água, energia ou redução de impactos ambientais por meio do consumo responsável.
8. Consultar a comunidade escolar sobre problemas na região, como utilização inadequada de recursos públicos, falta de manutenção ou buracos em vias locais, iluminação ineficiente, entre outros. A partir disso, criar um exemplar de jornal ou blog compilando as notícias para divulgar e sensibilizar a mídia e o poder público a atuarem na solução desses problemas.
9. Identificar algum problema social na comunidade e sugerir possíveis soluções.
10. Criar um abaixo-assinado para pressionar autoridades a resolver alguma questão que incomode a comunidade, coletar o maior número de assinaturas possível e submetê-lo aos responsáveis pela gestão pública desse assunto.
11. Pesquisar e apresentar fotos antigas do bairro.
12. Pesquisar e apresentar uma dança folclórica da região.
13. Pesquisar e apresentar fotos e biografia de moradores célebres do bairro ou da região.
14. Convidar um ex-aluno da escola para falar sobre seu projeto de vida.
15. Convidar funcionários da escola para falar sobre o trabalho que exercem.

Após a vivência coletiva, vocês terão atravessado a ponte que conecta o *Campo da Visão Ampliada* a seu próximo destino, a *Escalada da Autorrealização*.



- Assista ao videotutorial sobre a dimensão *Planejamento*.

3

ESCALADA DA AUTORREALIZAÇÃO

MURILO ARAUJO

A alcançar um objetivo envolve utilizar a força de vontade para conseguir realizar seu desejo.

Seja bem-vindo à *Escalada da Autorrealização*, etapa final de sua jornada. Crio guiará você por essa travessia repleta de passagens estreitas, obstáculos e desafios que exigirão planejamento, resistência e determinação para concluir a empreitada. Mas sua dedicação será recompensada ao chegar mais perto de compreender e concretizar seu projeto de vida.

“Sonhar é acordar-se para dentro.” (Mário Quintana)



QUE RESULTADOS
PRETENDO ATINGIR?

QUAL É MEU
PLANO DE AÇÃO?

AONDE QUERO
CHEGAR?

PROJETO 7

AONDE QUERO CHEGAR?

Neste desafio, você vai escolher a direção para guiar o rumo de sua jornada.

PROJETO 8

QUAL É MEU PLANO DE AÇÃO?

Aqui, a missão será traçar cuidadosamente seu roteiro de viagem, mapear os caminhos e definir a rota que pretende seguir para alcançar seus objetivos nessa jornada, sempre lembrando que você precisa estar aberto para o inesperado e lançar mão de sua criatividade para vencer novos desafios e aproveitar novas oportunidades.

PROJETO 9

QUE RESULTADOS PRETENDO ATINGIR?

Seu desafio, nesta etapa, será estabelecer maneiras de medir seus avanços na caminhada e criar estratégias para contornar obstáculos, sem se desviar de sua trajetória, mantendo, porém, sua capacidade de se reorganizar diante de possíveis dificuldades e mudanças de rumo dos projetos.

CHEGANDO AO TOPO: JORNADAS COMPARTILHADAS

Para alcançar o topo da *Escalada da Autorrealização* e encerrar sua caminhada, você celebrará sua trajetória e os aprendizados colhidos ao longo da viagem com as pessoas que caminharam com você e o ajudaram a completar o percurso.



PROJETO 7

AONDE QUERO CHEGAR?

OLÁ, VIAJANTE!

PARABÉNS POR ATRAVESSAR O CAMPO DA VISÃO AMPLIADA. AGORA QUE CONHECE SEUS TALENTOS, SABE O ALVO QUE PRETENDE MIRAR E O QUE PRECISA PARA CHEGAR LÁ, ESTÁ PRONTO(A) PARA A ÚLTIMA ETAPA DE SUA JORNADA!

“PERSEGUIR, SEM CESSAR, UMA META: ESSE É O SEGREDO DO SUCESSO.”
(ANNA PAVLOVA)

Cinto de ferramentas



Seja bem-vindo à Escalada da Autorrealização!

Diga aos estudantes que Crio representa a superação das montanhas e será o guia a partir de agora.

BNCC

- CG 4, 6
- CE: MAT - 2;
CHS - 1; LGG - 3
- EM13MAT201
- EM13CHS106
- EM13LGG305

Nesta etapa da caminhada não faltam passagens estreitas, rochas pontiagudas e trilhas tortuosas que o desafiam a persistir para alcançar o sucesso de sua empreitada. Para obter êxito em seu projeto de vida, seja uma carreira acadêmica ou profissional, um negócio ou uma trajetória pessoal, é preciso definir claramente aonde se quer chegar e manter o foco para alcançar seus objetivos. Por falar nisso, você sabe a diferença entre objetivos e metas? Prepare-se, pois este será seu próximo desafio! Sua primeira missão nesta etapa exigirá capacidade de análise, precisão nos cálculos, senso de direção e coragem para se desafiar. Além dessas habilidades, você precisará montar um time de viajantes com base na regra a seguir.

Se tiver acesso à internet, utilize ferramentas digitais de navegação por GPS disponibilizadas gratuitamente para que os estudantes pesquisem os endereços e calculem a distância entre suas casas para montar os grupos de acordo com o critério de formação apresentado por Crio. Caso não tenha essa possibilidade, pesquise e imprima previamente um mapa das redondezas da escola, para que eles possam localizar suas residências e calcular a distância entre elas de maneira aproximada, com base nos pontos de referência do entorno. Nesse caso, leve alguns pins (tachinhas ou algo parecido) para demarcar os endereços no mapa afixado na parede. Além de desenvolver o senso de direção, auxiliar na localização e contribuir para a diferenciação entre objetivo e meta (como veremos mais adiante), os estudantes ainda podem se divertir com essa "tarefa de detetive"!



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se aos viajantes que morem o mais perto possível de sua casa, ou seja, seus vizinhos de escola mais próximos.



DESAFIO DE CRIO

Planejar envolve conhecer a situação atual, definir um objetivo, estabelecer metas e elaborar um plano de ação, por etapas, para se alcançar o resultado desejado. O planejamento é importante para ajudar você a definir por onde começar a traçar um caminho para atingir seus objetivos e a desenhar estratégias para sua realização, passo a passo.

Pensando nisso, o desafio de sua equipe será planejar três rotas, com base nos seguintes objetivos:



Importante: antes de começar a planejar, estabeleçam, para cada rota, duas metas a serem cumpridas por seu grupo: uma de tempo de deslocamento e outra de custo. Todas as metas deverão ser anotadas no quadro, em local visível para todos. Também é importante pensar na segurança do trajeto. O planejamento só será iniciado depois que todos os times definirem essas metas.

Para animar a turma, sugira que cada equipe atribua a si mesma um nome para ser chamada durante este projeto. Dê aos estudantes alguns minutos para pensar e peça que anotem na lousa suas respostas, acompanhadas das metas de tempo e do custo para a realização dos objetivos que cada equipe tem a cumprir. Quando as anotações estiverem completas, tire uma foto para resgatar esses dados na aula seguinte.

Para cumprir essa tarefa, organizem-se como quiserem e utilizem os recursos que julgarem mais convenientes, como mapas disponíveis na internet, impressos ou desenhados à mão, navegadores GPS, além de régua e calculadoras.

Em seguida, compartilhem seu processo de planejamento com os demais viajantes, indicando, para cada rota:

-  Qual era o objetivo a ser atingido?
-  Quais foram as metas estabelecidas previamente?
-  Que etapas precisaram ser cumpridas no processo de elaboração das rotas?
-  Quem liderou cada etapa da atividade?

GUS MORAIS

Por fim, apresentem as rotas elaboradas e indiquem se conseguiram atingir as metas predefinidas.



Que tal uma ajuda?

Para ajudá-los na tarefa, Crio oferece uma ferramenta muito útil na arte de planejar em equipe: a roleta. Vamos conferir?



A roleta: como usar a liderança rotativa

Um dos maiores desafios para cumprir uma tarefa em equipe, especialmente quando envolve o planejamento conjunto, é a definição da liderança. Escolher uma pessoa para conduzir, guiar ou orientar o time pode ajudar a trazer velocidade e alinhamento ao grupo, mas decidir quem será essa pessoa pode gerar muita tensão e causar conflitos entre os integrantes.

A liderança rotativa pode ajudar a resolver esse dilema. Por meio dessa abordagem, os líderes emergem conforme a necessidade do grupo, com base em suas habilidades. Se o objetivo do grupo é planejar uma rota, a pessoa com melhor noção de direção pode liderar a etapa de traçar o percurso. Já quem tiver melhor afinidade com a calculadora pode assumir a liderança na hora de calcular as distâncias, e o membro da equipe com mais destreza manual pode coordenar o desenho da rota final para a apresentação.

A alternância dos líderes é saudável e dá espaço para a descoberta de caminhos mais diversificados. O valor da liderança rotativa está, portanto, na auto-organização do grupo, pois, ainda que haja uma pessoa responsável pelo time, ou com maior reconhecimento, cada um assume a responsabilidade em dado momento, de acordo com sua competência.

Auto-organização não significa ausência de liderança. Ela existe e é efêmera. Surge diante da necessidade do momento. Esse modelo se contrapõe à liderança hierárquica tradicional e está mais alinhado com a atuação em rede. Permitir o surgimento de múltiplos líderes dá vida a grupos mais colaborativos, inclusivos e criativos.

Nesse caso, a liderança não é uma pessoa, mas uma situação: um papel a ser desempenhado. Por não estar relacionado a um poder, ela leva a um resultado diferente, uma vez que qualquer integrante do grupo pode desempenhar o papel, possibilitando o reconhecimento de diferentes competências. É quase como uma orquestra, na qual cada instrumento é importante e, embora eventualmente algum deles se sobressaia aos outros, todos continuam em harmonia para obter o produto final: a música.

A liderança rotativa implica, portanto, diferentes pessoas com competências distintas que assumem a responsabilidade em dado momento, sem impor, sem se considerar o dono do conhecimento, mas sempre consultando a opinião dos outros da equipe e conscientes de que chegará o momento de deixarem esse posto.

Enfatize que todo papel de liderança deve ser pautado na ética, de maneira a garantir que sua função seja respeitada e que os indivíduos envolvidos se sintam comprometidos com o objetivo a ser alcançado.



Diário de bordo

Depois de assistir às apresentações de todas as equipes, dialogue com seu grupo e registre, em seu *diário de bordo*, as reflexões do time sobre as seguintes perguntas:

1. O que é um objetivo? *Algo a ser alcançado; um propósito; resultados ou metas que se pretendem atingir etc.*
2. O que é uma meta? *Etapas de um objetivo; ações para se chegar a algum lugar; pontos que se procuram atingir etc.*
3. Que diferenças vocês perceberam entre objetivos e metas? *Objetivos são mais gerais do que metas; metas são mais específicas que objetivos; metas fazem parte dos objetivos.*
4. As metas definidas pela equipe foram fáceis ou difíceis de atingir? Por quê?

Essas respostas dependem das decisões tomadas no início por cada grupo. No entanto, fique atento para que não achem "fácil" por não terem compreendido o conteúdo ou "difícil" por não terem conseguido explicar o que pretendiam ao final.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir essa missão, você e sua equipe merecem entender melhor por que Crio os desafiou a se unirem para planejar e analisar algumas rotas. O recado a seguir pode esclarecer essa questão.

Recado de Crio aos viajantes

Desde seu surgimento, o ser humano apresenta a capacidade de planejar seus atos. Sem planejamento, não seríamos capazes de realizar tarefas consideradas simples, como assar um bolo, programar as férias ou organizar a agenda de estudos da semana, e muito menos desempenhar atividades mais complexas, como construir uma casa, empreender um negócio ou administrar uma cidade.

O ato de planejar é oposto ao ato de improvisar. A palavra **improvisar** vem do latim *improvisus*, composto de *in* (não) + *pro* (antes) + *visus* (visto), ou seja, "não visto antes". Quando planejamos uma ação, procuramos antecipar cada etapa, necessidade e consequência, para nos prepararmos para sua realização. Improvisos atualmente são muito importantes devido a diversas e rápidas mudanças que acontecem na sociedade, mas devem ser feitos com base em conhecimentos e metodologias.

O arquiteto e ativista social brasileiro Francisco Whitaker Ferreira (1931-), laureado com o Prêmio Nobel Alternativo em 2006, publicou, em 1978, um livro nada convencional sobre planejamento, do qual destacamos alguns trechos que ajudam a definir esse termo.

Uma ação planejada é uma ação não improvisada. Uma ação improvisada é uma ação não planejada. [...]

Ao preparar ou organizar previamente as ditas ações, você está fazendo previsões, você está supondo que as coisas devam se passar de determinada forma no futuro.

[...]

Planejar fica sendo sinônimo de preparar e organizar bem a ação, somado a acompanhá-la para confirmar ou corrigir o decidido, e somado ainda a revisá-la e a criticar a preparação feita, depois da ação terminada.

FERREIRA, F. W. *Planejamento sim e não: um modo de agir num mundo em permanente mudança*. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1988. p. 15-19.



Por outro lado, um bom improviso pode ser saudável por trazer criatividade e flexibilidade para o planejamento. Segundo o estadunidense Theodore May, com grande experiência empresarial e especializado em desenvolvimento de novos produtos, “o mau improviso é caótico, egoísta e, finalmente, montado em clichês. O bom improviso é estruturado, colaborativo e altamente disciplinado”. Nem todos os fatores poderão ser favoráveis ou estar sob controle. A capacidade de explorar o improviso pode nos ajudar a ser resilientes, facilitando a superação de obstáculos e a adaptação a mudanças.

Como se monta um planejamento?

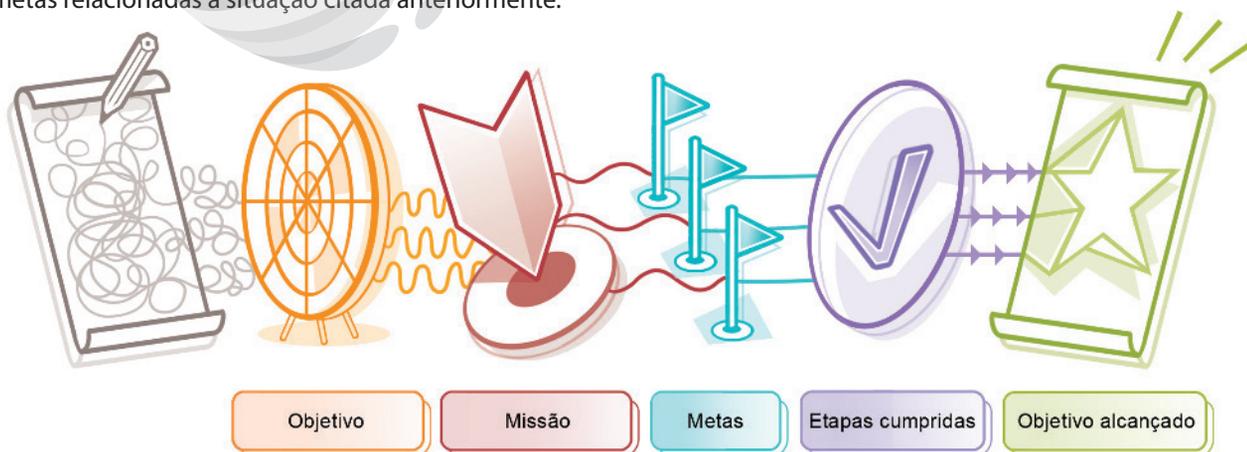
Uma receita culinária, por exemplo, nada mais é do que um plano escrito por uma pessoa que elaborou o prato para que ela mesma ou outros cozinheiros possam reproduzi-lo com sucesso. Inclui uma série de etapas organizadas meticulosamente, que começa pela escolha dos ingredientes, a indicação das medidas de cada item, o tempo de preparo, a definição da quantidade de porções a serem servidas, a indicação das condições de temperatura adequadas, os recursos e os utensílios necessários e a orientação do passo a passo a ser seguido para sua preparação.



O exercício de planejar rotas feito anteriormente também envolveu algumas etapas necessárias para o sucesso da tarefa. O primeiro passo de todo planejamento é a definição do **objetivo**, ou seja, aquilo que se pretende alcançar quando se realiza uma ação, o resultado a ser perseguido, aonde se pretende chegar. Sem essa definição, não existe plano. Assim, não dá para planejar uma rota sem escolher o destino, uma receita sem saber o prato que se pretende cozinhar ou empreender um projeto de vida sem definir objetivos.

Enquanto a **missão**, apresentada no Projeto 5, representa a razão de existir, o propósito com o qual a pessoa ou a organização estão comprometidas, os **objetivos** definem o que pode ser feito para cumpri-la. Assim, se a missão de um jovem é preservar a biodiversidade, ele pode definir como objetivo tornar-se um ambientalista. Portanto, os objetivos devem estar diretamente relacionados à missão do indivíduo, grupo ou organização, de forma que as ações planejadas alcancem objetivos que ajudam na realização da missão.

As **metas** ajudam a dividir o objetivo em etapas e quantificá-las. Veja um possível exemplo de metas relacionadas à situação citada anteriormente.

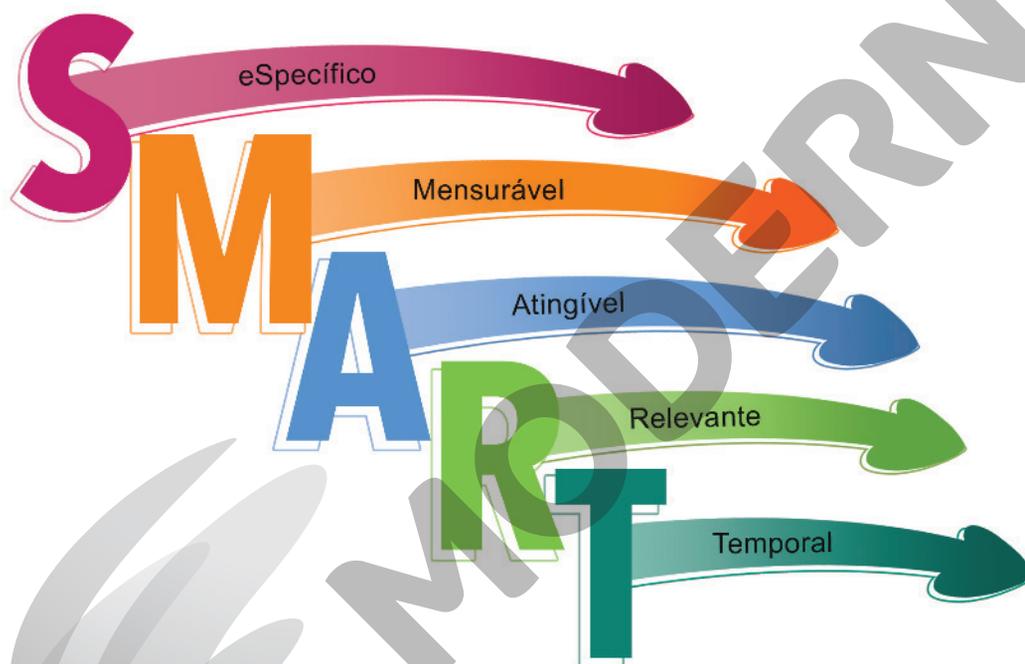


- Missão: preservar a biodiversidade.
- Objetivo: ser ambientalista.
- Metas:
 - ✓ realizar o próximo Exame Nacional do Ensino Médio (Enem);
 - ✓ cursar técnico em Meio Ambiente ou graduação em Engenharia Ambiental até o ano XX;
 - ✓ estagiar na área de preservação da biodiversidade até o fim do curso.

Deixe claro aos estudantes que esse é só um exemplo de missão, objetivo e metas. Até para realizar essa mesma missão os objetivos e metas podem ser diferentes.

Resumindo, entre objetivos e metas, existem inúmeras ações. Especificar os objetivos significa estabelecer um conjunto de ações necessárias para o que se deseja alcançar. “O quê?”, “quando?”, “de que maneira?” e “em quanto tempo?” são dados essenciais para isso. Para cumprir os objetivos, é fundamental não perder de vista suas premissas (visão, missão e valores), pois elas são organizadores que orientarão você.

O austríaco Peter Drucker (1909-2005) desenvolveu uma técnica simples e eficaz para ajudar pessoas e organizações a escrever suas metas. Trata-se do acrônimo SMART (“esperto”, em inglês), que significa: eSpecífico (o quê?), Mensurável (quanto?), Atingível (como?), Relevante (por quê?) e Temporal (quando?).



Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

GUS MORAIS

S = específico

O S significa “específico” e ajuda a lembrá-lo de escrever o que você quer fazer, usando palavras de ação. Por exemplo, em vez de “quero conversar em outras línguas”, prefira “vou aprender novos idiomas”. Ser específico e usar verbos de ação ajuda você a se concentrar no que precisa fazer.

M = mensurável

O M numa meta SMART ajuda você a esclarecer e quantificar seus esforços. No exemplo acima, você poderia ter dito que deseja aprender dois novos idiomas. Ao adicionar o número dois, você passa a ter uma medida que pode ser usada para concentrar seu esforço e acompanhar seu progresso em direção ao objetivo.

A = atingível

O A serve para lembrá-lo de verificar se o objetivo está ao alcance. Pesquisas mostram que as pessoas são motivadas por metas que as desafiem, desde que não sejam irreais. A meta de aprender oito novos idiomas, por exemplo, poderia desmotivá-lo por ser ousada demais, mas dois seria um objetivo atingível.

R = relevante

O R significa relevante e pode estimulá-lo a desafiar seu pensamento. Por exemplo, para ter uma atuação na área de preservação da biodiversidade, estudar temas e realizar cursos ligados a essa área é mais relevante do que os ligados à área de *marketing*. Certifique-se de que o objetivo que você definiu faz sentido para você e seus objetivos.

T = Temporal

O T faz referência ao aspecto temporal do seu objetivo e serve para lembrá-lo de definir uma data ou um cronograma de término para atingir sua meta. Em quanto tempo você deseja aprender dois novos idiomas? Ficaria satisfeito se demorasse dez anos? Ou pretende concluir esse objetivo em até três anos?



Diário de bordo

Faça um exercício rápido em seu *diário de bordo*. Para iniciar, escolha um objetivo simples que você deseja realizar em curto prazo e aplique a técnica SMART, respondendo às questões a seguir.

1. (S) = Que objetivo você deseja realizar?
2. (M) = Em quanto tempo?
3. (A) = Como você pretende fazer?
4. (R) = Por que esse objetivo é importante para você?
5. (T) = Em quanto tempo você pretende realizá-lo?

Para inspirá-lo, confira três exemplos de metas SMART relacionadas a diferentes tipos de atividades, metas ou projetos.

Preparar uma apresentação sobre SMART em duas semanas

Descrição: Durante as próximas duas semanas, pesquisar informações da ferramenta SMART e elaborar uma apresentação utilizando um programa para realizar apresentações. Diversas ferramentas permitem trabalhar apresentação em *slides*, por exemplo.

Específico: Usar uma ferramenta para desenvolver uma apresentação sobre a metodologia SMART.

Mensurável: O tempo destinado à apresentação pode ser a medida.

Atingível: Por experiência anterior é possível saber que o prazo é suficiente para atingir a meta.

Relevante: A meta é importante para atender à expectativa do curso.

Temporal: No prazo de duas semanas.

Reduzir o consumo de água doméstico em seis meses

Descrição: Durante os próximos seis meses, utilizar estratégias para criar o hábito de gastar menos água nas tarefas diárias e na higiene pessoal.

Específico: Utilizar estratégias comportamentais, como tomar banhos mais curtos, para reduzir o consumo diário de água doméstico.

Mensurável: A conta de água mensal pode ser usada como indicativo.

Atingível: O consumo de água doméstico cresceu no último ano; então, sabe-se que é possível que esse consumo retorne a patamares menores.

Relevante: A crescente crise hídrica nas cidades e o cuidado com o meio ambiente tornam essa meta relevante.

Temporal: No prazo de seis meses.

Ler as nove obras literárias de leitura obrigatória para o vestibular em nove meses

Descrição: Durante os próximos nove meses, comprar ou pegar emprestadas as obras literárias indicadas na lista do vestibular que pretendo prestar, fazer a leitura e o fichamento de cada uma.

Específico: Fazer a leitura das obras indicadas na lista para o vestibular.

Mensurável: A conclusão de cada uma das leituras pode ser um indicativo.

Atingível: Ao dividir a quantidade de páginas total pela quantidade de dias, é possível fazer uma média diária para cumprir a meta.

Relevante: Para aqueles que pretendem prestar o vestibular, é relevante fazer a leitura das obras indicadas na lista.

Temporal: No prazo de nove meses.



CAMINHO PESSOAL

Agora que você já exercitou planejamento em equipe e, junto com seu time, aprendeu um pouco mais sobre como construir objetivos e metas, Crio o desafio a desenhar seu próprio mapa, incrementando seu projeto de vida com objetivos e metas utilizando a técnica SMART.





Diário de bordo

Pegue seu *diário de bordo* e retome os exercícios desenvolvidos nos Projetos 5 e 6, pois lá você já tinha definido suas premissas básicas, como visão, missão e valores, além de mapear os recursos que já tem e que precisa desenvolver. Agora, dará o próximo passo em direção à sua realização.

Elabore três objetivos relacionados a seus projetos e desdobre-os em algumas metas (de 1 a 3 para cada objetivo), lembrando que elas devem ter as características SMART, ou seja, devem ser específicas, mensuráveis, atingíveis, relevantes para seu projeto e temporais.

Ao utilizar a técnica SMART, é possível ter uma nova visão sobre a viabilidade de objetivos do seu projeto. Por isso, se necessário, você pode fazer adequações em missões. Isto é uma ocorrência comum: quanto mais detalhados são os planos para atingir objetivos, mais informações e interpretações que podem influenciar a missão aparecem. Por exemplo, ao pensar sobre o aspecto temporal, pode-se perceber que não é possível atingir um objetivo da forma como está estabelecido.

Se preferir, reproduza o quadro a seguir em seu *diário de bordo* para ajudá-lo a realizar a atividade.

Objetivo 1:	
Metas	
1	
2	
3	

Objetivo 2:	
Metas	
1	
2	
3	

Objetivo 3:	
Metas	
1	
2	
3	

É importante destacar que esses objetivos e suas metas podem ser alterados. Diversos fatores podem levar a mudanças, como a descoberta de novos interesses, mudanças de ambiente, aquisição de novos recursos, conhecer novas pessoas etc. Seus projetos sempre podem mudar e, caso isso aconteça, os objetivos e as metas devem refletir essa mudança. Também é possível que, após atingir um objetivo ou uma meta, você descubra que ele não te satisfaz ou não ocorreu de maneira adequada, e talvez ele tenha que ser repensado. Em suma, embora importantes, esses objetivos podem ser alterados a qualquer hora que achar conveniente.

Agora, compartilhe seu mapa com a turma, dialogue sobre o aprendizado e ajuste o exercício, se necessário.

Pronto! Você já aprendeu um pouco mais sobre como elaborar objetivos e metas e está mais preparado para seguir na *Escalada da Autorrealização*. Que tal refletir um pouco sobre a experiência na *Sala dos Espelhos*?



SALA DOS ESPELHOS

No primeiro projeto da Escalada da Autorrealização, você exercitou o planejamento de rotas com sua equipe e definiu objetivos e metas para empreender seus projetos de vida.

Depois de caminhar até aqui, faça uma pausa para refletir sobre o que sentiu, pensou e descobriu durante os desafios que Crio propôs a você e a seu time.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo após refletir sobre isso? **Dica:** use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?
6. Estou considerando os impactos dos meus objetivos em outras pessoas e na sociedade em geral?
7. Conversar com outras pessoas sobre meus objetivos e planos pode me ajudar a desenvolvê-los?
8. Sinto-me mais perto de alcançar meus objetivos?



Atividade em grupo

Leia a tirinha a seguir e debata com seus colegas:



- Como vocês podem procurar oportunidades para aplicar seus planos e objetivos?



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim desta etapa da jornada, concluindo o projeto Aonde quero chegar? Nele aprendemos a utilizar a liderança rotativa para planejar em equipe, calculamos algumas rotas com parâmetros de custos e prazos predefinidos, conhecemos a metodologia SMART e definimos objetivos e metas para nossos projetos de vida.

Já sabemos aonde queremos chegar e, portanto, estamos prontos para organizar nosso “plano de ação”. Mas esse é um tema para o próximo projeto. Até breve!



Lanterna

Que tal tirar um tempinho para ler sobre uma das grandes jornadas narradas pela humanidade?

- **A odisseia de Homero adaptada para jovens**, de Frederico Lourenço. São Paulo: Claro Enigma, 2012.

Nesse livro, baseado na obra de Homero, o autor adapta o texto poético para a linguagem da prosa, sem, no entanto, desconsiderar as particularidades do texto grego, que lhe conferem um encanto único. O retorno de Ulisses para casa, após a Guerra de Troia, é uma das maiores aventuras narradas até hoje. São muitas as peripécias desse longo regresso – em especial, vale a pena conferir o plano para matar o gigante Polifemo – e identificar os objetivos e as metas do protagonista para superar esse imenso desafio será fácil, agora que você já sabe como desvendá-los.

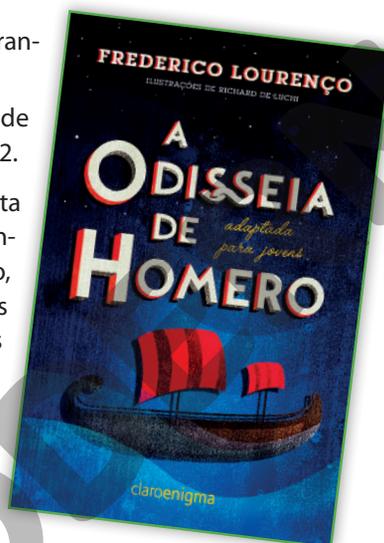
Alguns filmes também mostram jornadas interessantes. Em alguns casos, jornadas pessoais aparentemente simples mostram a importância de planejar:

- **Jornada da vida**, dirigido por Philippe Godeau, produzido por Philippe Godeau e Omar Sy. França e Senegal: Califórnia Filmes, 2015, 104 min.

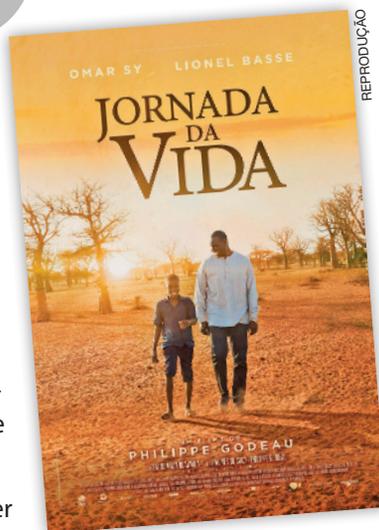
Um ator francês (Omar Sy) de ascendência senegalesa faz uma viagem à África para promover o seu livro. No local, descobre que um de seus maiores fãs é Yao, um garotinho que efetuou uma longa viagem sozinho para vê-lo. Comovido com a história do menino, decide acompanhá-lo de volta à sua casa e, no percurso, confronta-se com suas próprias raízes.

- **Central do Brasil**, dirigido e produzido por Walter Salles. Brasil: Europa Filmes, 1998, 113 min.

Dora (Fernanda Montenegro) trabalha escrevendo cartas para analfabetos na estação Central do Brasil, no centro da cidade do Rio de Janeiro. Ainda que a escritã não envie todas as cartas que escreve, como aquelas que considera inúteis ou fantasiosas demais, ela decide ajudar um menino (Vinícius de Oliveira), após sua mãe ser atropelada, a tentar encontrar o pai que nunca conheceu, no interior do Nordeste.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO



PROJETO 8

QUAL É MEU PLANO DE AÇÃO?



“BOA SORTE É O QUE ACONTECE QUANDO A OPORTUNIDADE ENCONTRA O PLANEJAMENTO.”
(THOMAS EDISON)

Cinto de ferramentas



Saudações, viajante!

Nesta empreitada, você irá conhecer e aprender a usar diferentes ferramentas. Para isso, precisará de criatividade, capacidade de concentração, clareza de objetivos e habilidade de organização. Além disso, deve se reunir com um time de viajantes, usando a regra apresentada a seguir.

BNCC

- CG 5
- CE: MAT - 2 e 4; LGG - 7
- EM13MAT203
- EM13MAT406
- EM13LGG701



Agenda de Contatos

Monte seu time: reúna-se com viajantes que celebrem o aniversário no mesmo trimestre que você.

A ideia aqui é reunir participantes por datas de aniversário, de maneira que os que nasceram entre janeiro e março fiquem no grupo 1, os de abril a junho no 2, e assim por diante. Caso o número de integrantes por grupo fique muito desigual, redistribua alguns para equilibrar. Para facilitar, escreva na lousa os meses correspondentes aos trimestres do ano e anote o nome dos estudantes embaixo, para que todos identifiquem seu grupo.



DESAFIO DE CRIO

Um projeto bem executado é fruto de um plano de ação bem elaborado. Para comprovar essa teoria, Crio propõe o seguinte desafio.

A partir de agora, suponha que sua equipe é uma empresa de cultura, turismo e entretenimento. A tarefa de vocês será planejar a celebração de uma data festiva definida pelo professor, ou melhor, por seu cliente. Ele lhes indicará uma data comemorativa no calendário do próximo trimestre e vocês deverão elaborar um plano completo para festejar essa ocasião. Pode ser o planejamento de uma festa, uma viagem no feriado prolongado ou uma produção cultural desenvolvida pelo grupo, desde que marque esse momento da forma mais especial possível.



Diário de bordo

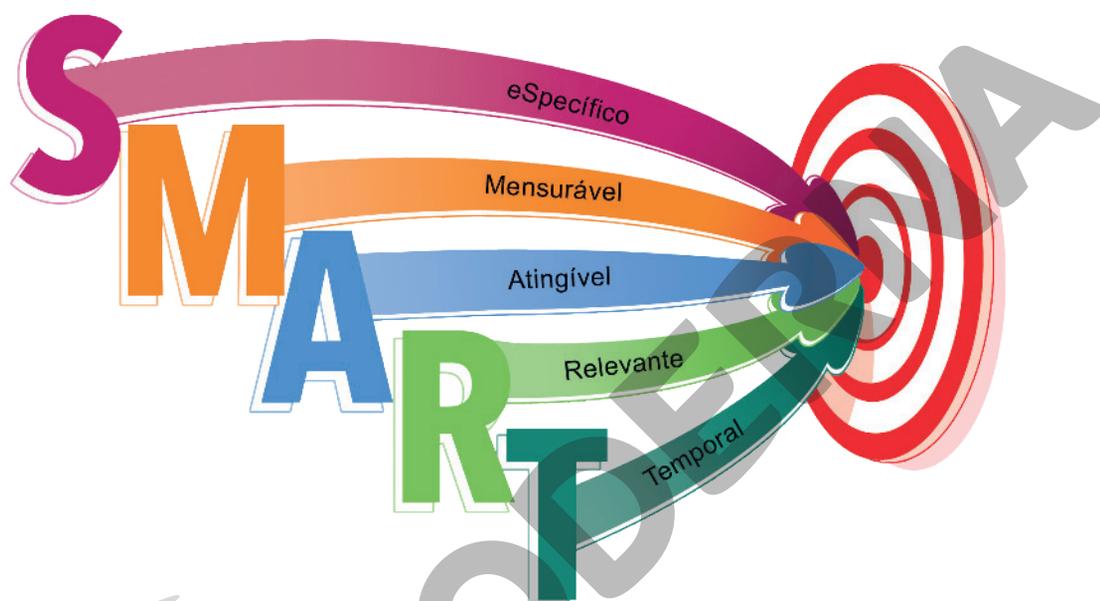
Lembrem-se de utilizar os aprendizados dos projetos anteriores para estruturar o plano e usem seus *diários de bordo* para elaborar e registrar as definições a seguir.

1. **Definição do objetivo:** descrevam o que se pretende alcançar, o resultado a ser obtido. Exemplos: organizar uma festa para celebrar o Dia das Mães; planejar a compra coletiva de presentes de Natal para crianças de baixa renda; preparar um bolo para o aniversário da escola; organizar uma viagem para celebrar o Dia da Independência do Brasil; preparar uma surpresa para comemorar o aniversário de um funcionário querido da escola; organizar um evento de arrecadação de brinquedos para celebrar o Dia das Crianças com solidariedade; preparar um vídeo sobre o Dia Nacional da Consciência Negra, da Vacinação, do Folclore etc. e averiguar o melhor meio de divulgá-lo.

Lembre-se do conceito SMART aplicado no Projeto 7.



- 2. Elaboração de metas:** enumerem de três a cinco metas a serem cumpridas para alcançar o objetivo definido. Pensem em tudo que não pode faltar nesse evento para que ele seja bem-sucedido e lembrem-se de criar metas SMART, ou seja, eSpecíficas, Mensuráveis, Atingíveis, Relevantes e Temporais. Se quiserem mais detalhes sobre como criá-las, é só dar uma revisitada no Projeto 7. Exemplos: garantir que a *playlist* da festa agrade a 90% dos convidados; conseguir que 100% dos estudantes da turma participem do rateio para comprar os presentes; assegurar que o tamanho do bolo seja suficiente para que cada convidado possa comer dois pedaços; garantir que a decoração do evento seja totalmente elaborada com materiais reutilizados; certificar-se de que cada criança receba pelo menos um presente; assegurar que 100% dos convidados guardarão segredo sobre a surpresa até o momento da revelação; garantir que a duração do vídeo não ultrapasse 5 minutos.



- 3. Mapeamento dos recursos necessários:** façam uma lista, o mais detalhada possível, dos recursos tangíveis e intangíveis que serão necessários para viabilizar seus projetos. Exemplos: se for para uma festa, o local do evento, a verba para a produção, a decoração, a alimentação e os convidados são recursos tangíveis, enquanto o tempo para a organização, a autorização da escola e o tema do evento são intangíveis; se for para uma viagem, o meio de transporte, o combustível, a hospedagem, a alimentação, os equipamentos de segurança e a documentação dos viajantes são recursos tangíveis, enquanto a autorização dos pais, o tempo de planejamento e os serviços prestados são intangíveis. O mapeamento de recursos tangíveis gera excelentes oportunidades para utilizar materiais reciclados e reutilizáveis, atendendo objetivos ambientais; enquanto o mapeamento de recursos intangíveis deve levar em consideração aspectos de saúde física, mental e social.



4. **Elaboração do plano de ação:** mesmo com objetivos e metas definidos e recursos mapeados, o sucesso de qualquer empreitada depende da forma como as tarefas serão organizadas em etapas ou passos encadeados, com nomeação do responsável por cada atividade, previsão dos prazos de entrega e planejamento de receitas e custos. Elaborem um plano que contemple os seguintes tópicos:

- a) Lista de tarefas: o que precisa ser feito?
- b) Prazos de entrega: em que data cada tarefa deverá ser entregue?
- c) Atribuição de responsabilidades: quem ficará responsável pela entrega de cada tarefa?



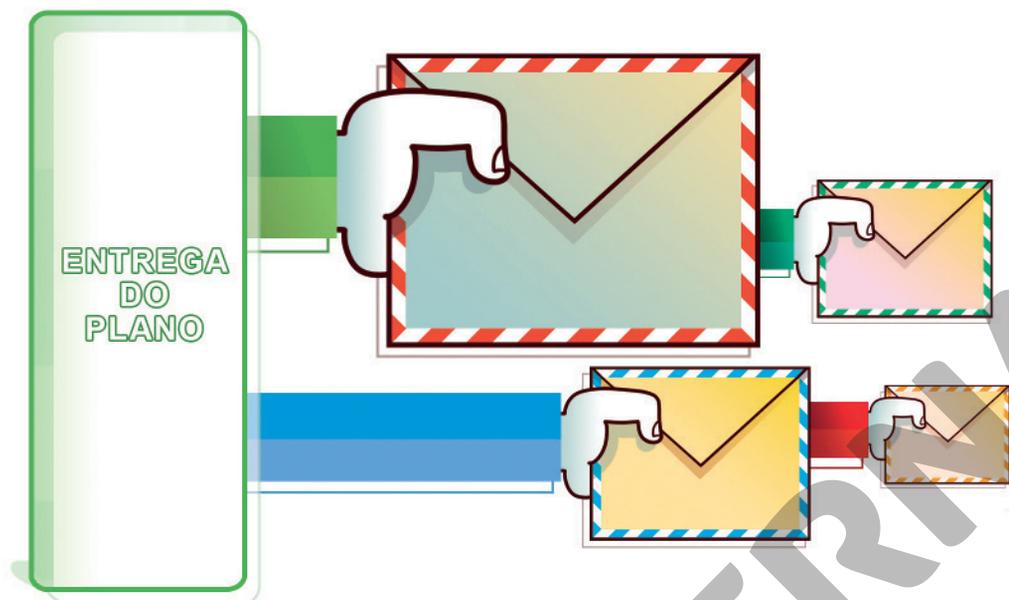
5. **Planejamento de receitas e custos:** quanto irá custar cada item e de que fonte(s) virá a receita necessária para a realização do projeto? Sua empresa fictícia deve propor uma forma criativa e viável de levantar recursos para a execução do evento, que pode envolver contribuições dos próprios estudantes, de suas famílias, de empreendedores da comunidade, entre outros. Lembrem-se de ampliar o olhar para recursos não financeiros, como doações de mantimentos, prestação de serviços voluntários de parentes ou colegas, permutas, rifas de produtos doados por comerciantes locais, bazar de objetos em bom estado que podem gerar renda, entre outros. Também é importante pensar sobre custos emocionais e sociais do projeto, como o fato de ter menos tempo disponível para alguma atividade que você faça regularmente.

Para esta etapa, introduza o conceito da matriz de gestão de tempo, cujo conteúdo está descrito no *Suplemento para o professor*.



6. **Entrega do plano:** após escrever detalhadamente o plano de ação com todos os tópicos descritos, Crio solicita que cada empresa fictícia entregue o documento em envelope lacrado ao cliente, que elegerá o projeto vencedor, pelos seguintes critérios: preenchimento das informações solicitadas, organização e clareza do plano, viabilidade de execução, detalhamento das etapas e criatividade.

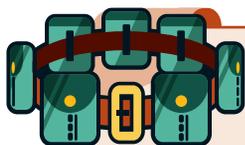
Esse é um excelente momento para trabalhar o protagonismo dos alunos: pode-se pedir que ajudem a escolher o plano vencedor, de forma que façam uma autoavaliação do trabalho. Se possível, participe como mediador desse processo.



7. **Execução do plano:** a equipe vencedora poderá ter seu projeto executado se o cliente assim desejar, e terá a chance de comprovar a importância do plano de ação para um projeto bem-sucedido.



Verifique com a direção da sua escola a viabilidade de implantação do plano de ação vencedor e, se for possível, implemente-o como atividade extracurricular para não comprometer o cronograma. Envolve os demais grupos na implantação deste projeto, dividindo os grupos para a realização das atividades.



Que tal uma ajuda?

Para ajudá-los na tarefa, Crio prontamente oferece um vasto repertório de ferramentas de que vocês poderão dispor para estruturar e gerenciar seus planos de ação em quaisquer projetos que vierem a planejar. São elas: a **ampulheta**, o **livro-caixa** e os **brasões**.

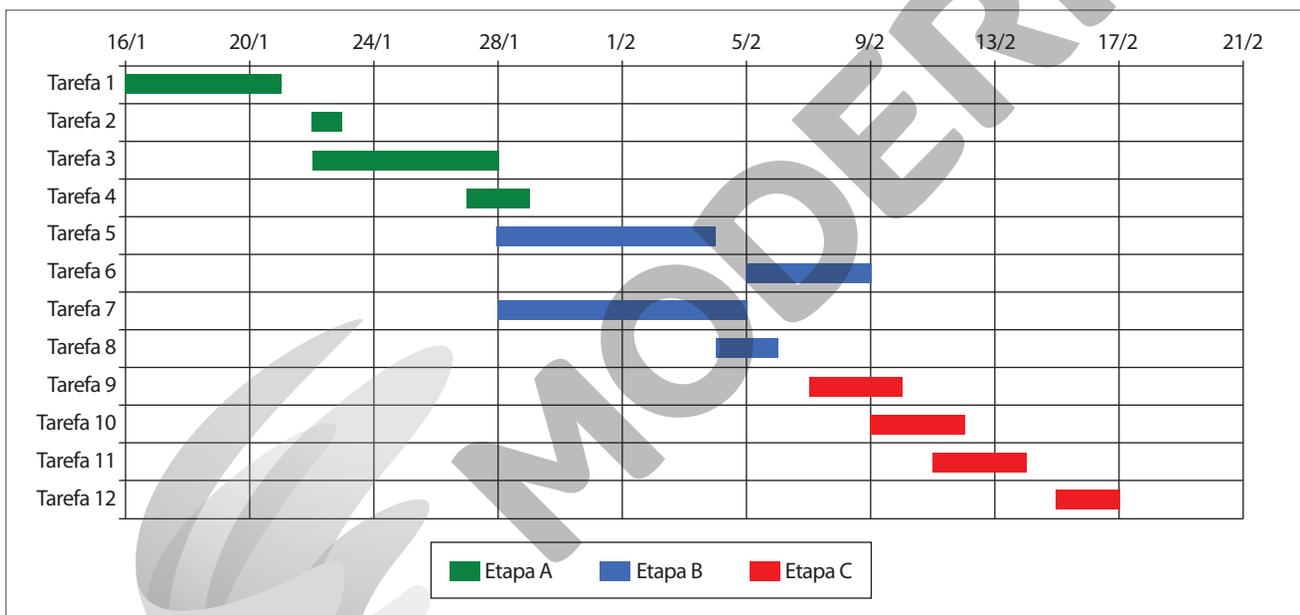


A ampulheta: a arte de medir o tempo

A ampulheta é um antigo instrumento criado para marcar o tempo, recurso fundamental em qualquer plano de ação. Prever adequadamente o tempo necessário para completar cada tarefa é uma habilidade e pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso de um projeto. Mas, com a tecnologia, surgiram novas maneiras de calcular, prever, registrar e monitorar a duração das etapas de um projeto, facilitando o cumprimento dos prazos de entrega. Uma das maneiras disponíveis é um gráfico usado para ilustrar o avanço das diferentes etapas, o **Diagrama de Gantt**.

Os intervalos de tempo representando o início e o fim de cada fase aparecem como barras coloridas sobre o eixo horizontal do gráfico. Ele foi desenvolvido em 1917 pelo engenheiro mecânico estadunidense Henry Gantt (1861-1919), para controle de produção, e atualmente é utilizado em diversos tipos de atividades. Aplicativos de planilhas eletrônicas possuem modelos prontos desse tipo de diagrama e também é possível acessar essas planilhas na internet.

Se a escola não tiver acesso a computadores, valem outras opções, como cadastrar tarefas em uma agenda *on-line* compartilhada nos *smartphones* dos integrantes do grupo ou desenhar um quadro com um calendário do trimestre, pintando com uma cor diferente cada etapa prevista para o projeto, como no exemplo a seguir.



O livro-caixa: registrando suas contas

Ao dar início a um projeto ou empreendimento, é necessário estimar, planejar e controlar as entradas e saídas de dinheiro, também conhecidas como receitas e despesas. Antigamente, essas informações eram registradas num grande caderno pautado, o livro-caixa. Hoje em dia, existem diversas ferramentas que podem ser utilizadas para essa finalidade.

É importante prever as fontes de receitas e os tipos de despesas que envolverão o projeto da equipe, além de monitorar se o que ocorre em um projeto está de acordo com o que foi previsto. Na internet existem inúmeras opções de planilhas para controlar o orçamento.

Se não for possível usar o computador, o grupo também pode criar manualmente uma tabela e preenchê-la com as previsões de receitas e gastos do projeto, como sugerido no exemplo a seguir, desenvolvido para a organização de uma festa. Os nomes das linhas podem ser adaptados conforme o projeto.

A coluna “estimado” é preenchida no momento do planejamento, e a coluna “real”, assim como a linha “resultado”, ao final da tabela, somente será preenchida quando o projeto for executado.

RECEITAS (entradas de \$)		Estimado	Real
INSCRIÇÕES / ENTRADAS			
Total		R\$ 0	R\$ 0
PATROCINADORES / DOAÇÕES			
Total		R\$ 0	R\$ 0
PRODUTOS ADICIONAIS / BAZAR			
Total		R\$ 0	R\$ 0
DESPESAS (saídas de \$)		Estimado	Real
ESPAÇO			
Aluguel de espaço			
Aluguel de equipamentos (áudio, vídeo etc.)			
Aluguel de mesas e cadeiras			
Decoração			
Sinalização			
Total		R\$	R\$
ALIMENTAÇÃO			
Comida			
Bebida			
Outros			
Total		R\$	R\$
DIVULGAÇÃO			
Convites			
Publicidade			
Ofertas especiais			
Total		R\$	R\$
PROGRAMAÇÃO			
Shows / atrações			
Outros			
Total		R\$	R\$
MATERIAIS			
Wi-Fi / Internet			
Programação do evento			
Prêmios			
Merchandising (brindes, papelaria, credenciais etc.)			
Total		R\$	R\$
OUTROS			
Transporte			
Seguros			
DJ			
Total		R\$	R\$
RESULTADO (receitas – despesas)		Estimado	Real
Total de receitas			
Total de despesas			
Resultado		R\$	R\$



O brasão: simbolizando o compromisso de cada envolvido

Heráldica é a arte ou ciência cujo objeto de estudo é a origem, evolução e significado dos emblemas brasônicos, assim como a descrição e a criação de brasões.

O brasão é uma imagem especificamente criada com a finalidade de identificar corporações, cidades, regiões, nações, clãs, famílias. Assim também as equipes de planejamento de projetos precisam atribuir papéis e responsabilidades a cada membro, a fim de garantir que todas as tarefas sejam realizadas.

Afinal, de nada adianta definir um cronograma de trabalho e um orçamento sem indicar quem ficará responsável pelo cumprimento das tarefas combinadas. Atualmente, os brasões foram substituídos por áreas, departamentos, núcleos ou simplesmente designações profissionais. As equipes geralmente têm um líder, que coordena e dá suporte às atividades dos demais, mas também podem ter uma liderança colaborativa em que várias pessoas coordenam atividades. O departamento financeiro, por exemplo, controla as receitas e despesas, o comercial cuida das vendas, a produção garante a entrega dos produtos e serviços no prazo, o *marketing* faz a divulgação etc. No plano de ação do projeto também é fundamental atribuir responsabilidades a todos os membros do time, antes de partir para a execução. Dessa forma, todos sabem para onde ir e o que fazer.

Atualmente, é possível até mesmo atribuir tarefas e gerenciar equipes espalhadas pelo mundo, por meio de ferramentas *on-line*.

Encerre esta etapa com um evento de divulgação do resultado da concorrência, apresentando sua escolha como cliente e mencionando o porquê de o grupo vencedor ter sido escolhido.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir essa missão, você pode estar curioso para saber por que Crio desafiou você e sua equipe a elaborar um plano de ação, detalhando tarefas e atribuindo responsabilidades e prazos. O recado a seguir procura esclarecer essa questão.

Recado de Crio aos viajantes

"Quem não leva a sério a preparação de algo está se preparando para o fracasso."
(Benjamin Franklin)

ANDRÉ BDOIS

Você sabia que a falta de planejamento prévio é a causa número um para o fechamento das empresas em seus primeiros anos de vida? Essa foi a conclusão da pesquisa *Causa mortis*, publicada pelo Sebrae em 2014, depois de entrevistar 1.829 pequenos e médios empreendedores que tinham encerrado suas atividades antes que seus negócios completassem cinco anos de existência.

O estudo indicava que mais da metade dos entrevistados não realizou o planejamento de itens básicos antes do início de suas atividades, como pesquisar a melhor localização para abrir seu negócio, identificar o número de concorrentes com quem teria que competir ou prever o número de clientes que estariam dispostos a comprar seus produtos ou serviços na região. Um em cada quatro deles nem sequer identificou as tarefas e os encarregados de realizá-las.

A pesquisa ainda revelou que apenas 18% dos empreendedores de negócios encerrados investiram mais de seis meses de planejamento antes de abrir suas empresas. Entre os negócios que permaneciam ativos, 31% (quase o dobro) fizeram questão de planejar por mais de um semestre antes de abrir as portas. Isso significa que um maior tempo de planejamento antes de abrir a empresa permitiu que se conhecesse melhor o mercado, o que tende a aumentar as chances de sucesso.

Um planejamento eficiente é útil não apenas nas empresas. A entrega de uma tese na universidade depende da realização de diferentes etapas, como a elaboração do projeto, a realização da pesquisa, a compilação dos resultados, a escrita e a defesa. Da mesma forma, a implementação de um projeto profissional em uma instituição envolve a definição de objetivos, metas e o planejamento cuidadoso de suas etapas para que seja bem-sucedida.

O uso de conhecimentos, informações e análise crítica geralmente aumenta as chances de qualquer plano ser bem-sucedido. Isso pode ser obtido por meio de livros, sites, cursos, palestras etc. Em alguns casos, é necessário que o próprio interessado levante informações relevantes para seu plano. Por exemplo, se uma pessoa deseja abrir um restaurante, é importante saber quantos restaurantes existem perto do ponto que ela pretende usar e que tipo de comida eles servem.

Para ajudar empreendedores a colocar suas ideias em prática sem esquecer os detalhes, o consultor suíço Alexander Osterwalder (1974-) começou a desenvolver sua tese de doutorado que daria origem ao *Business Model Canvas*, ou “Quadro de modelo de negócios”, cujo objetivo é usar uma tela, um quadro, ou seja, um *canvas*, para criar um plano estratégico ou um plano de negócio. Atualmente, essa é uma das ferramentas mais conhecidas e utilizadas mundialmente para ajudar empreendedores a organizar suas atividades em um único local. Inspirado nessa metodologia, o Sebrae disponibiliza *on-line*, gratuitamente, a ferramenta do *Canvas* pelo site <<https://www.sebraecanvas.com/#/>>. (acesso em: 3 dez. 2019). Um dos possíveis exemplos de quadro de modelo de negócios está disponibilizado a seguir.

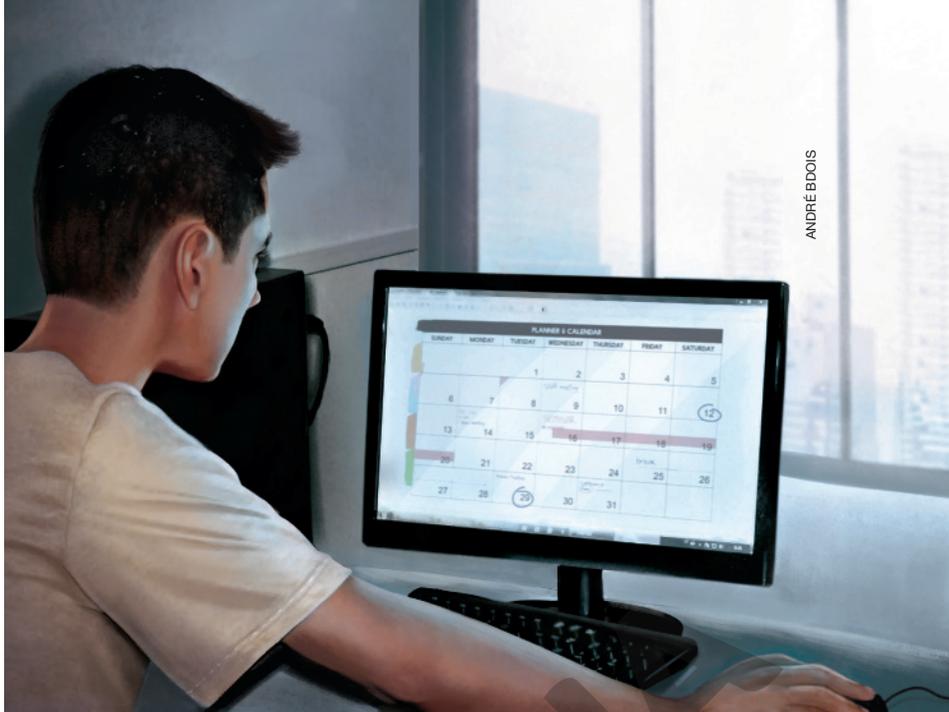
MODELO DE NEGÓCIOS				
Principais parceiros 	Atividades principais 	Valores 	Relação com o consumidor 	Segmento de mercado 
	Principais recursos 		Canais 	
Custo 		Lucro 		

DDARA/SHUTTERSTOCK

Na ânsia de começar, muitas vezes o plano de ação é elaborado às pressas, sem o devido cuidado, e isso pode custar muito caro para o idealizador do projeto. Afinal, o que seria de um restaurante sem um plano de compra dos ingredientes necessários para preparar seus pratos? Como um agricultor poderia cultivar tomates sem programar, no calendário, o tempo de adubar o solo, plantar as sementes, irrigar a plantação e colher os frutos? De que maneira uma fábrica de roupas poderia entregar seus produtos sem definir responsáveis pelo corte, pela costura e pelo acabamento das peças? Como um professor poderia dar uma aula sem organizar previamente um plano de atividades? De que forma um estudante poderia ter êxito em uma prova sem estabelecer metas semanais de estudo?

Os recursos financeiros para dar prosseguimento a um plano são muito importantes, mas os recursos pessoais também são essenciais. Ao planejar uma atividade, é importante saber se você está pronto para efetuar-la. Por exemplo, ela pode exigir um grande número de horas do seu dia e inclusive comprometer folgas nos finais de semana. Os planos podem ser desgastantes, e comprometer a saúde, inclusive aspectos mentais.

Assim como um bom viajante precisa traçar uma rota detalhada para chegar a seu destino, a aventura de **realizar seu projeto de vida** envolve a elaboração de um plano de ação, estrategicamente construído para aproveitar bem os recursos tangíveis e intangíveis disponíveis e alcançar seus objetivos e metas.



ANDRÉ BDOIS



CAMINHO PESSOAL

Depois de conhecer e realizar a elaboração de um plano de ação na prática com sua equipe, que tal aplicar esses conhecimentos a seu próprio projeto de vida? Pegue seu diário de bordo, localize o quadro de objetivos e metas já definidos por você e trace um plano para atingi-los.



Diário de bordo

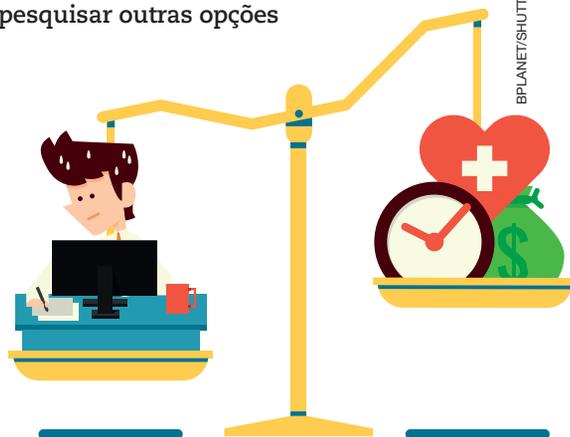
Utilize alguma das técnicas mostradas nesse projeto para organizar um projeto pessoal. Organize:

- uma lista de tarefas;
- um cronograma;
- recursos tangíveis e intangíveis;
- mais pessoas para realizar o projeto (se necessário);
- a divisão de responsabilidades (se necessário).

Lembre-se de que qualquer das ferramentas mostradas no capítulo pode ser adaptada para diferentes necessidades. Você também pode pesquisar outras opções com as quais se identifique melhor.

Lembre-se, o projeto é seu!

Em seguida, compartilhe seu exercício com a turma e veja os dos colegas. Analisem como está estruturado cada projeto pessoal e vejam se vocês podem ajudar a melhorar os planos de cada projeto. Lembrem-se, aqui o importante não é o objetivo do projeto pessoal em si, mas a maneira como ele foi organizado. Todos devem respeitar os projetos e objetivos pessoais. Verifiquem se utilizaram ferramentas adequadas, se os planos estão claros e realizáveis, se os prazos são adequados para as tarefas, se foram considerados recursos tangíveis e intangíveis etc.



BPLANET/SHUTTERSTOCK



SALA DOS ESPELHOS

No segundo projeto da Escalada da Autorrealização, você detalhou o plano de ação de uma celebração com sua equipe e aplicou esse conhecimento na prática para empreender seu projeto de vida.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo depois de refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?
6. Você considera que esse tipo de planejamento ajuda a atingir seus objetivos?
7. Que importância você dá a outras pessoas no seu plano de vida?
8. Os projetos que você está elaborando podem ser feitos sozinhos?



Atividade em grupo

Observe a tirinha e, então, debata com seus colegas sobre os seguintes tópicos:



© ANDRÉ DAHMER

- Você acha que é possível cumprir os planos que você está fazendo?
- É necessário algum recurso, físico, social ou emocional, para aumentar as chances de seus planos darem certo?
- Vale a pena mudar algum objetivo dos meus planos atuais?



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Chegamos ao fim desta etapa da jornada, concluindo o projeto Qual é meu plano de ação? Nele, aprendemos a programar cada parte do trabalho num cronograma, elaborar um orçamento para planejar receitas e custos e designar responsáveis para cada tarefa.

No entanto, é claro que algo pode sair diferente da estratégia planejada e, para atingir os resultados esperados, precisamos saber como lidar com diferentes cenários e ter flexibilidade para superá-los. Mas isso é assunto para o próximo projeto!



Lanterna

Como se preparar para uma aventura? Inspire-se com esta sugestão de leitura!

- **Cem dias entre céu e mar**, de Amyr Klink. São Paulo: Companhia de Bolso, 2005.

O livro é o relato de uma travessia absolutamente incomum: o brasileiro Amyr Klink partiu do porto de Lüderitz, no sul da África, e foi até a praia da Espera, no litoral baiano, a bordo de um minúsculo barco a remo, percorrendo mais de 3.500 milhas ou cerca de 6.500 quilômetros.

Nessa verdadeira odisséia moderna, Amyr Klink leva o leitor em sua viagem narrando passo a passo os preparativos, as lutas, os obstáculos e os presságios que cercaram a extraordinária viagem.

Alguns filmes também ajudam a entender aspectos do planejamento, como:

- **O jogo da imitação**, dirigido por Morten Tyldum, produzido por Teddy Schwarzman. Estados Unidos, Diamond Films, 2015, 115 min.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o governo britânico monta uma equipe que tem por objetivo quebrar o Enigma, o famoso código que os alemães usam para enviar mensagens aos submarinos. Um de seus integrantes é Alan Turing (Benedict Cumberbatch), um matemático de 27 anos estritamente lógico e focado no trabalho, que tem problemas de relacionamento com praticamente todos à sua volta. Não demora muito para Turing, apesar de sua intransigência, liderar a equipe. Seu grande projeto é construir uma máquina que permita analisar todas as possibilidades de codificação do Enigma em apenas 18 horas, de forma que os ingleses conheçam as ordens enviadas antes que elas sejam executadas. Entretanto, para que o projeto dê certo, Turing deverá aprender a trabalhar em equipe e tem Joan Clarke (Keira Knightley) como sua grande incentivadora.

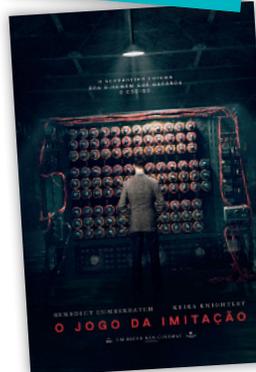
- **O homem que mudou o jogo**, dirigido por Bennett Miller, produzido por Michael Lucca e Brad Pitt. Estados Unidos: Sony Pictures, 2010, 133 min.

Billy Beane (Brad Pitt) é o gerente do time de *baseball* Oakland Athletics. Com pouco dinheiro em caixa e a ajuda de Peter Brand (Jonah Hill), Billy desenvolveu um sofisticado programa de estatísticas para o clube, que fez com que a equipe ficasse entre as principais do esporte nos anos 1980.

- Quer conhecer mais sobre Heráldica? Conheça a história do poeta brasileiro Guilherme de Almeida, que era heraldista.
- <<http://www.casaguilhermedealmeida.org.br/museu/texto-heraldica.pdf>>. Acesso em: 6 dez. 2019.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO



PROJETO 9

QUE RESULTADOS PRETENDO ATINGIR?



PARABÉNS! NA MISSÃO ANTERIOR, VOCÊ TRAÇOU SEU PLANO, DEFINIU CADA PASSO A SER TRILHADO E ESTÁ QUASE PRONTO PARA SEGUIR ADIANTE RUMO AO TOPO DA ESCALADA DA AUTORREALIZAÇÃO. PORÉM, AINDA RESTA UM DESAFIO. VOCÊ TERÁ QUE SE DEPARAR COM IMPREVISTOS. BOA AVENTURA!

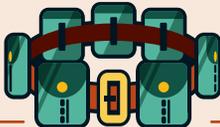
POSSEIS RESULTADOS A SEREM ALCANÇADOS E PENSAR EM ALTERNATIVAS DE AÇÃO SEMPRE QUE SE DEPARAR COM IMPREVISTOS. BOA AVENTURA!

PARABÉNS! NA MISSÃO ANTERIOR, VOCÊ TRAÇOU SEU PLANO, DEFINIU CADA PASSO A SER TRILHADO E ESTÁ QUASE PRONTO PARA SEGUIR ADIANTE RUMO AO TOPO DA ESCALADA DA AUTORREALIZAÇÃO. PORÉM, AINDA RESTA UM DESAFIO. VOCÊ TERÁ QUE SE DEPARAR COM IMPREVISTOS. BOA AVENTURA!

CAMINHANTE, NÃO HÁ CAMINHO
SE FAZ CAMINHO AO CAMINHAR...
(ANTONIO MACHADO)

NELSON COSENTINO

Cinto de ferramentas



Saudações, viajante!

Esta etapa da jornada exigirá capacidade para elaborar estratégias, precisão para medir seu desempenho e flexibilidade para contornar obstáculos. Além dessas habilidades, você deverá formar um novo time de companheiros de viagem usando a seguinte regra.

BNCC

- CG 2, 6, 8
- CE: MAT - 1 e 3; CHS - 4; CNT - 3
- EM13MAT101
- EM13MAT316
- EM13MAT301
- EM13CHS402
- EM13CNT301



Agenda de Contatos

Monte seu time: você está livre para se reunir com outros três ou quatro viajantes à sua escolha.

Desta vez, os estudantes poderão se reunir livremente e isso talvez os leve a se basear apenas na afinidade, criando grupos entre amigos. Aproveite a ocasião para lembrar que para superar o próximo desafio eles terão de contar com pessoas dotadas de diferentes aptidões.



DESAFIO DE CRIO

Para uma viagem bem planejada, é necessário prever os resultados que se deseja alcançar, em função das estratégias adotadas e dos eventos encontrados ao longo do caminho. Como é praticamente impossível garantir que tudo saia exatamente como planejado, um bom viajante sabe que, quanto mais cenários puder imaginar e rotas alternativas traçar, mais preparado estará para os imprevistos.

Para treinar a habilidade de prever resultados e criar diferentes estratégias, o primeiro desafio do seu time será participar de um jogo. Confira as regras.

Jogo quente ou frio

Antes de fornecer as instruções do jogo, verifique as especificações das regras para cumprir os tópicos abaixo no *Suplemento para o professor*.

- 1 Objetivo:** localizar ou chegar o mais perto possível de um objeto escondido por outra equipe, utilizando o menor número de passos.



Destine 5 minutos do tempo de aula para a leitura e a explicação das regras.

- 2 Equipes:** participarão em duplas, sendo uma a desafiante e a outra a desafiada.



Trabalhe com as equipes formadas no início da aula.

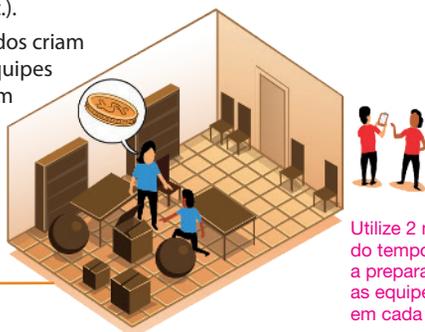
- 3 Material:** um objeto que caiba na palma da mão.



Dedique 5 minutos do tempo de aula para a escolha dos objetos e a organização do local.

- 4 Preparação e mecânica:**

- Enquanto os desafiantes escondem os objetos, as equipes desafiadas fazem estimativas de resultados possíveis para seu desempenho e elaboram uma estratégia de jogo. Elas também definem indicadores de desempenho (número de passos, tempo etc.).
- Enquanto os desafiados criam uma estratégia, as equipes desafiantes escondem os objetos sem a presença de nenhum integrante das equipes desafiadas.



Utilize 2 minutos do tempo de jogo para a preparação de todas as equipes desafiadas em cada rodada.

- 5 Registro e resultado:**

- As equipes desafiadas registram os indicadores de desempenho das desafiadas, enquanto elas procuram os objetos.
- O jogo termina quando todas as equipes cumprirem o desafio. Vence a que encontrar o objeto escondido com menos passos ou chegar mais perto dele (em centímetro).



Destine 5 minutos do tempo de jogo para a realização dos movimentos e a contagem das ações das equipes em cada rodada.



Que tal uma ajuda?

Para ajudá-los na tarefa, Crio sugere o uso de duas ferramentas muito conhecidas e úteis para desenhar e prever resultados em cenários incertos: o lápis e a borracha.



Lápis e borracha: sempre prontos para mudanças

Você já ouviu a expressão “o papel aceita tudo”? Ela significa que, ao elaborar um plano de ação, geralmente partimos de certas premissas, elegemos diversos objetivos e acreditamos que tudo dará certo levando em conta esses pressupostos.

Se você planeja uma festa em local aberto, parte da premissa de que não vai chover, certo? Acontece que não é possível controlar as condições do clima. Para que seu evento seja um sucesso, você precisa ter flexibilidade para alterar seus planos se ocorrer chuva.

Para que um planejamento seja realmente útil, ele deve ser flexível e considerar possíveis alterações na rota, dependendo dos obstáculos encontrados, imprevistos ou mudanças inesperadas. Por isso, todo viajante, ao planejar sua viagem, deve considerar uma margem para adaptações e mudanças de rota no decorrer do caminho.

Um plano é como um texto que você escreve a lápis, para ter a chance de apagar e alterá-lo, caso precise ou mude de ideia. Ao planejar a realização da tarefa com sua equipe, pense em deixar espaço para eventuais mudanças na estratégia. Prepare o grupo para lidar com as surpresas e ser flexível para se adaptar conforme as condições que encontrarem.

Crio sugere algumas reflexões antes de decidir:

- O que é melhor, manter todos os jogadores ou somente um?
- Qual é a maior distância que o objeto pode estar do local onde a equipe começa a procurar?
- Quantos passos seriam suficientes para chegar até o ponto mais distante?
- É melhor fazer o caminho mais longo numa única direção ou traçar uma rota curta abrangendo mais direções?
- Nossa estratégia abre espaço para um plano alternativo ou estamos apostando todas as fichas numa única rota?

Ao responder a essas e a outras questões antes de começar a agir, vocês terão mais facilidade para planejar cada movimento no jogo e na vida.

Análise dos resultados

Depois das rodadas do jogo, Crio convida cada equipe a analisar sua estratégia e os resultados obtidos, dialogando sobre as questões propostas a seguir. Registrem suas discussões no *diário de bordo*.



Diário de bordo

- Quais eram os resultados esperados pela equipe, nos cenários otimista, realista e pessimista? Numa estimativa média, as equipes podem descrever o cenário otimista com 4 passos, realista com 8 e pessimista com 12.
- A equipe conseguiu atingir algum de seus objetivos? Se sim, qual deles? As equipes devem compreender o motivo de terem chegado a um resultado, independentemente de ter sido positivo ou negativo.
- Qual foi a estratégia inicial elaborada pela equipe para atingir esse resultado?
- Depois de dois passos, a equipe manteve a estratégia inicial ou decidiu modificá-la? Se decidiu modificá-la, qual foi a nova estratégia adotada? Incentive as equipes a refletir sobre o motivo das escolhas que fizeram sob pressão durante o jogo.
- A equipe considera que sua estratégia foi bem-sucedida? As equipes devem considerar os resultados de suas estratégias independentemente de terem encontrado os objetos.
- O que a equipe considera que poderia ter feito diferente? As equipes devem refletir sobre os resultados obtidos e como eles poderiam ter sido melhorados.

As equipes podem adotar várias estratégias, entre as quais: todos iniciam os passos juntos do centro do perímetro; cada integrante sai de um local diferente rumo ao centro; andam enfileirados na mesma direção etc.

As equipes devem se comparar às demais com a mesma quantidade de integrantes (4 ou 5) e, portanto, igual número de passos, estabelecendo suas posições no ranking geral do jogo.

- Em comparação com as demais equipes, como vocês se saíram, considerando os seguintes indicadores de desempenho: número de pessoas mantidas na busca, número de passos dados e distância final do objeto escondido?
- Agora que conhecem os resultados obtidos pelas demais equipes, se fossem jogar novamente, projetariam outros resultados? Por quê?

As equipes devem refletir sobre possíveis mudanças em suas estratégias, mesmo que tenham encontrado os objetos, para que apliquem o conceito de melhoria constante.

Momento de compartilhar

Depois de analisar a estratégia e o desempenho de seu time, compartilhem suas reflexões com as outras equipes. Assistam com atenção às apresentações de todos os times e anotem suas reflexões, dúvidas e comentários no *diário de bordo*. Vocês precisarão delas para o próximo desafio.



PAUSA PARA PENSAR

Depois de cumprir essa missão, que tal refletir sobre a intenção de Crio ao desafiar você e sua equipe a fazerem previsões e analisarem sua estratégia com base nos indicadores de desempenho? O recado a seguir deve esclarecer algumas de suas dúvidas.

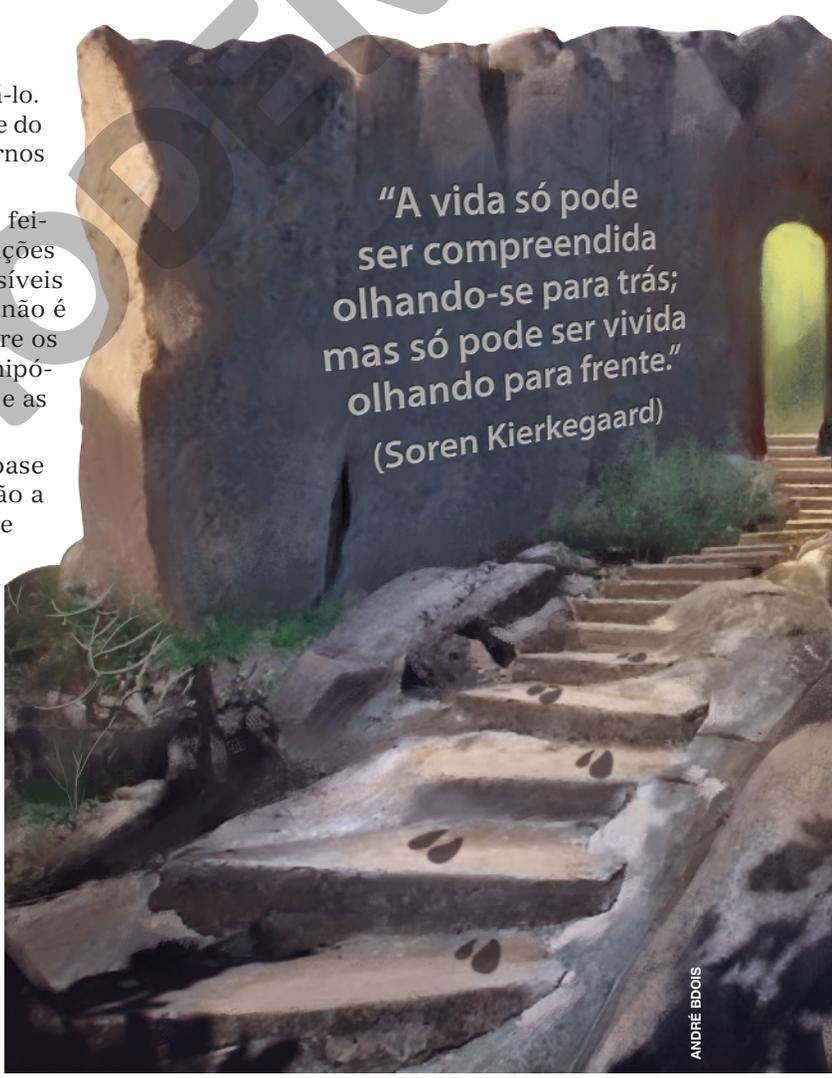
Recado de Crio aos viajantes

É impossível prever o futuro, mas é possível imaginá-lo. Essa é a premissa da elaboração de cenários como parte do planejamento estratégico de projetos, empresas, governos e até mesmo de decisões individuais e familiares.

Trata-se de elaborar hipóteses, ou seja, projeções feitas a partir de conhecimentos adquiridos e informações confiáveis, em certas circunstâncias, gerando possíveis cenários. O objetivo da elaboração desses cenários não é necessariamente acertar a previsão, mas refletir sobre os caminhos que podem ser tomados no caso de cada hipótese se confirmar, e assim se preparar para os riscos e as oportunidades daí decorrentes.

Um cenário é uma projeção de futuro feita com base em alguns pressupostos que, se confirmados, levarão a determinadas decisões. Um exemplo: digamos que hoje o céu está nublado e você precisa escolher a roupa que vai usar amanhã. Considerando um cenário realista, você imagina que amanhã o tempo estará como hoje, então aposta numa roupa parecida com a que vestiu. Mas, num cenário otimista, você pode pensar: “Bem, amanhã talvez o tempo fique mais quente”. Então, escolhe uma roupa mais leve. Num cenário pessimista, você imagina que o tempo ficará mais fechado e reforça seu agasalho para não sentir frio. Elaborar cenários, portanto, ajuda a tomar decisões mais ou menos prevenidas.

Quanto mais informações você colher sobre a situação que deseja antecipar, maiores serão as chances de acertar. Nesse caso, além de analisar o histórico (como foi o tempo hoje e nos dias anteriores), você pode consultar a meteorologia para conferir as previsões para o dia seguinte. Com base nessas informações, decide a roupa que vai vestir.

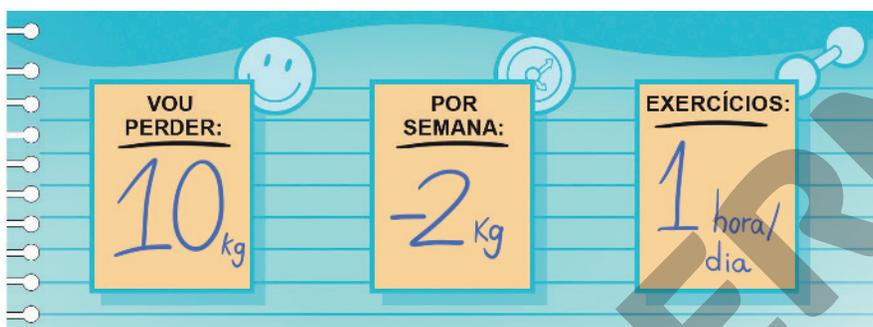


“A vida só pode ser compreendida olhando-se para trás; mas só pode ser vivida olhando para frente.”
(Soren Kierkegaard)

Mas, afinal, quais informações devem ser consideradas no momento de projetar cenários e elaborar estratégias? É aí que entram os indicadores. Eles são informações possíveis de medir, comparar e avaliar, que apontam para possíveis cenários. Atualmente, os indicadores estão em alta e são usados para mensurar uma série de aspectos, como desempenho, tempo, custo, uso de recursos e outros fatores de praticamente qualquer projeto. No exemplo citado anteriormente, os indicadores usados para tomar a decisão sobre a roupa a ser vestida podem ser a temperatura, que indica a sensação térmica, e o percentual de umidade no ar, que indica se há tendência de chuva ou de um dia mais seco.

No jogo do “quente ou frio”, cada equipe imaginou alguns cenários possíveis com base em indicadores como o número de jogadores, a quantidade de passos e a distância do jogador mais próximo do objeto escondido. Indicadores e métricas costumam fazer parte de planejamentos e ajudam a mensurar os resultados que se deseja alcançar. Veja, a seguir, alguns exemplos de sua utilização no dia a dia para medir diferentes desempenhos.

- Plano para emagrecer: número de quilogramas a serem eliminados, número de calorias consumidas por dia, média de quilogramas perdidos por semana, horas de exercício físico, entre outros.



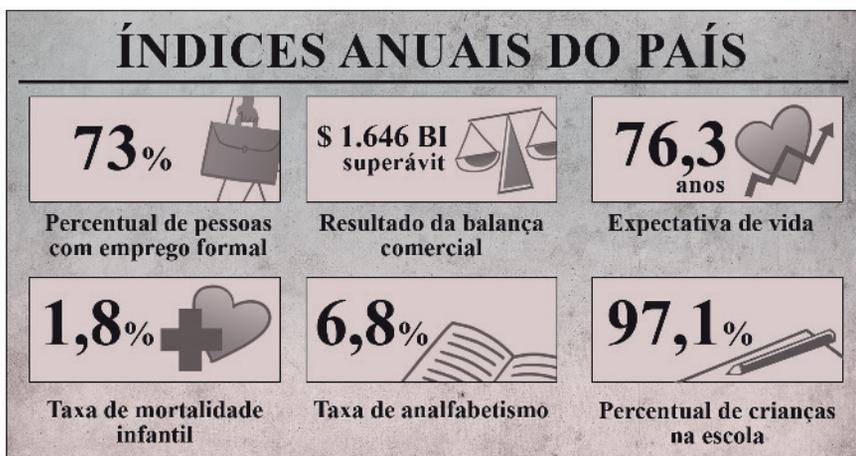
- Desempenho escolar: média das notas das avaliações, número de faltas, percentual de notas acima da média, número de vezes em que ficou de recuperação ou passou direto, quantidade de vezes em que recebeu advertências ou reconhecimentos, matérias com as quais se tem dificuldade ou facilidade, entre outros.



- Qualidade de uma empresa que presta serviços de telefonia: percentual de clientes satisfeitos (com base em pesquisa), número de reclamações, percentual de reclamações sobre a base total de clientes, percentual de cancelamentos, número de renovações de contrato, tempo médio de contrato, gastos com reparos e suporte técnico, entre outros.



- Desenvolvimento de um país: na economia, taxa de crescimento do Produto Interno Bruto (PIB), taxa de inflação, percentual de pessoas com emprego formal, resultado da balança comercial (total de exportações menos total de importações). Na saúde, expectativa de vida, taxa de mortalidade infantil antes de 1 ano de vida, número de mortes por doenças contagiosas. Na educação, taxa de analfabetismo, percentual de crianças na escola, média das avaliações em Matemática e Ciências em provas internacionais, entre outros.



A escolha dos indicadores para medir os resultados de um projeto é muito importante, pois eles ajudam a tomar decisões e a ajustar a estratégia para atingir as metas e os objetivos do planejamento. Trabalhar pela evolução de determinados indicadores pode servir como alavanca para chegar aos resultados esperados. Esses indicadores são conhecidos como “indicadores-chave de performance” ou KPI (do termo em inglês *Key Performance Indicators*), um conceito bastante utilizado em planejamento estratégico de empresas e projetos.

No processo de planejamento do seu projeto de vida, é fundamental estabelecer os indicadores-chave que apontarão se você está caminhando rumo aos resultados desejados ou se afastando deles. Afinal, sem medir o desempenho alcançado – seja de maneira qualitativa ou quantitativa –, como você vai saber se está se aproximando dos objetivos?

Existem alguns cuidados necessários para escolher indicadores e projetar cenários. Esses dois fatores devem ser feitos com base em conhecimentos e informações confiáveis; caso contrário, toda análise de plano e previsão de cenários ficam comprometidas. Para evitar esse tipo de problema, é importante saber identificar *fake news*. O texto a seguir traz algumas informações sobre esse tema.



ANDRÉ BDOIS

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

No início do ano [2018], um texto acompanhado de áudio em tom de alarde começou a circular em aplicativos de mensagens, gerando apreensão em quem o recebia. “Nova gripe que está chegando no Brasil promete matar muita gente”. Era sobre o vírus H2N3. Tratava-se de uma *fake news*. Logo, o Ministério da Saúde esclareceu a questão e reforçou a necessidade de checar a informação antes de compartilhar. “Não existe o subtipo ‘H2N3’ de vírus da influenza no Brasil. Essa é uma informação inverídica que está circulando nas mídias sociais”, alertou a pasta.

Fake news é uma expressão em inglês que significa notícias falsas. Esse tipo de informação tem ganhado repercussão com a velocidade com que elas são divulgadas, com a popularização das redes sociais e de aplicativos de mensagens.

As pessoas compartilham conteúdos com amigos e familiares sem saber se aquilo é verdade ou não. Mas o que para uns pode ser uma brincadeira, na verdade pode ter um impacto negativo sério, sobretudo na área da saúde.

As vacinas são um dos principais alvos de *fake news*. E o medo gerado por conta dessas notícias falsas pode ter graves consequências, como o retorno de doenças já eliminadas e morte de crianças por doenças evitáveis pela vacinação.

Como identificar uma fake news

Há diferença entre boato e *fake news*? A diretora de Estratégia Digital da agência FSB Comunicação, Érika Abe, explica que, a rigor, o boato é um tipo de *fake news*, quando se entende apenas como uma mensagem falsa. “Notícia falsa é um boato, um mito, uma lenda urbana. Mas o que hoje a gente chama de *fake news* é a notícia que tenta beneficiar alguém, prejudicando outra pessoa”, alerta Abe. Ela explica, ainda, que, para o leitor desatento, esses tipos de notícias se passam por verdadeiras. Portanto, tenha senso crítico ao ler uma notícia e leia todo o material e não apenas o título e subtítulo.

Há vários tipos da *fake news*: texto verdadeiro, mas título e subtítulos falsos; texto e título verdadeiros, mas foto falsa; tudo falso; entre outros. Nem sempre é fácil avaliar. Mas seguindo algumas dicas você pode avaliar a veracidade de uma notícia antes de ir compartilhando nas redes sociais e em aplicativos de celular.

[...] Passos para identificar fake news

- Avalie a fonte, o site, o autor do conteúdo

Muitos sites publicadores de *fake news* têm nomes parecidos com endereços de sites de notícias. Portanto, avalie o endereço e verifique se o site é confiável [...]. Também veja se outros conteúdos do site também são duvidosos.

- Avalie a estrutura do texto

Sites que divulgam *fake news* costumam apresentar erros de português, de formatação, letras em caixa alta e uso exagerado de pontuação.

- Preste atenção na data da publicação

Veja se a notícia ainda é relevante e está atualizada.

- Leia mais que só o título e o subtítulo

Leia a notícia até o fim. Muitas vezes, o título e o subtítulo não condizem com o texto.

- Pesquise em outros sites de conteúdo

Duvide se você receber uma notícia bombástica que não esteja em outros sites de notícia.

- Veja se não se trata de site de piadas

Alguns sites de humor usam da ironia para fazer piada.

- Só compartilhe após checar se a informação é correta

Não compartilhe conteúdo por impulso. Você é responsável pelo que você compartilha. [...]

Fonte: MINISTÉRIO DA SAÚDE. 8 passos para identificar *fake news*. Disponível em: <<http://www.blog.saude.gov.br/index.php/servicos/53504-8-passos-para-identificar-fake-news>>. Acesso em: 19 dez. 2019.



MAGIC PICTURES/SHUTTERSTOCK



CAMINHO PESSOAL

Agora que você já elaborou cenários, definiu estratégias, analisou indicadores de desempenho e adaptou suas ações para alcançar resultados, Crio o desafio a aplicar esses conhecimentos a seu próprio projeto de vida.

Elaboração de cenários: a partir dos objetivos e metas definidos anteriormente, estabeleça os resultados que deseja obter, considerando um cenário otimista, realista e pessimista.

O cenário otimista representa o melhor desfecho possível, ou seja, todas as etapas de seu plano de ação acontecem com perfeição, sem imprevistos ou mudanças, e os fatores externos são favoráveis, como conseguir vender todo o estoque que você pretende produzir, passar em um exame, ser contratado depois de concluir o Ensino Médio ou cumprir todas as etapas de algum projeto no prazo combinado. Qual seria o melhor resultado possível a ser conquistado?

O cenário realista representa o desfecho mais provável, no qual você já prevê algumas adversidades que afetam a concretização de suas metas, sem contudo comprometer totalmente seu projeto. Nesse caso, liste algumas estratégias que você pode planejar de antemão ao se deparar com obstáculos.

O cenário pessimista constitui desfechos não desejados, ou seja, se uma série de adversidades afetarem a conquista de seus resultados e até frustrarem seus objetivos. Nesse caso, preveja medidas para antever ou minimizar os riscos dessas situações.

Identificação de indicadores de sucesso: como saber se você está no caminho adequado a seus objetivos? Apresente os indicadores que deseja medir para avaliar e apontar a evolução de suas estratégias. Para escolhê-los, pergunte-se:



Diário de bordo

1. Quais são as metas do meu projeto? (Retome as anotações do Projeto 7 e faça um levantamento dos resultados que deseja alcançar a cada etapa.)
2. Que indicadores estão ligados a essas metas? Por exemplo, se sua meta for passar no vestibular ou obter o número de pontos no Enem suficiente para entrar numa universidade pública até o final do curso, alguns indicadores podem ser a quantidade de horas de estudo por dia ou a pontuação que você tem alcançado nos simulados. Se seu objetivo for arranjar um estágio, um indicador pode ser a quantidade de currículos que envia por dia.
3. Que informações indicam se estou próximo ou distante dos meus objetivos? Você pode definir uma frequência para monitorar os indicadores e assim acompanhar a evolução deles, fornecendo as pistas de que precisa para seguir adiante ou mudar sua estratégia. Por exemplo, se seu projeto for montar um negócio de revenda de roupas, pode monitorar a quantidade de peças vendidas por mês e, dependendo do ritmo de vendas, avaliar se deve fazer promoções para acelerar o fechamento de novos negócios.

Em seguida, compartilhe seu exercício com a turma, dialogue sobre o aprendizado e ajuste seu conteúdo, se necessário.



PAUSA PARA PENSAR

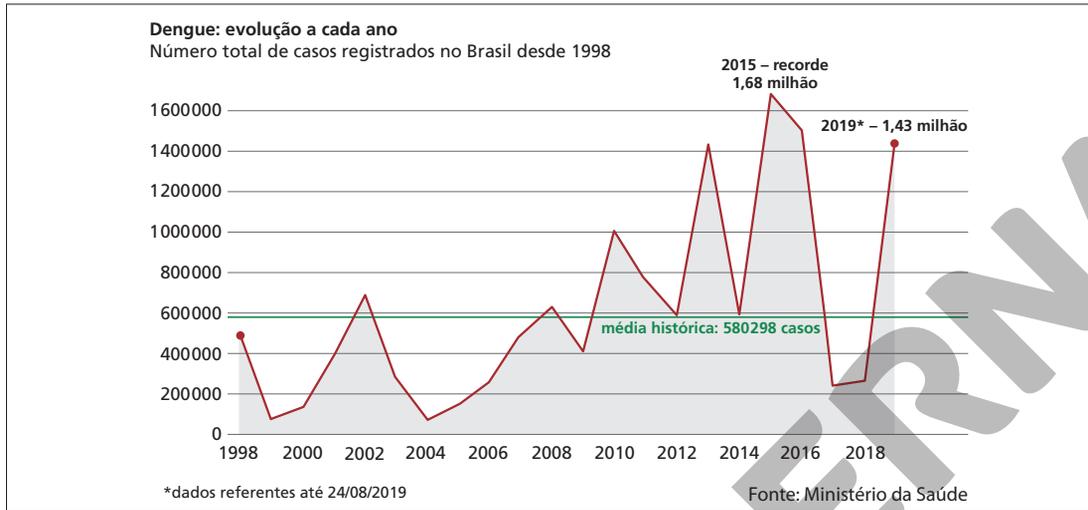
Assim como diversos aspectos, a saúde de uma população, estado, cidade ou país pode ser planejada. Existem diversas ferramentas e dados que permitem estimar com um bom grau de precisão como alterar aspectos específicos da saúde de uma população.

Esses planos envolvem a saúde pública, um conjunto de ações e serviços de caráter sanitário que tem por objetivo prevenir ou combater doenças e outros fatores que colocam em risco a saúde de uma população. A saúde pública é um dever do estado e também do indivíduo. Mas como apenas uma pessoa pode influenciar a saúde de uma população inteira?

Um exemplo é o combate ao *Aedes aegypti*. Esse mosquito transmite a dengue, a febre amarela urbana, a zika e a chikungunya. Para prevenir essas doenças, é importante o combate ao mosquito, dificultando sua reprodução. Algumas medidas para isso são:

- Tampar tonéis e caixas-d'água.
- Manter as calhas sempre limpas.
- Deixar garrafas sempre viradas com a boca para baixo.
- Manter lixeiras bem tampadas.
- Preencher pratos de vasos de plantas com areia.
- Limpar com escova ou bucha os potes de água para animais.

Embora o governo possa fazer campanhas solicitando essas atitudes e, em algumas situações, possa até forçar a entrada em propriedades para verificar essas condições, sem a participação individual as medidas não têm efeito. Mesmo que a maioria das pessoas faça essa prevenção, se alguma delas não a realizar, os mosquitos continuarão se reproduzindo facilmente.



Fonte: G1. *Casos de dengue aumentam sete vezes no Brasil em 2019*. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/2019/09/11/casos-de-dengue-aumentam-sete-vezes-no-brasil-em-2019.ghtml>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Outro exemplo é a vacinação. Ela tem um efeito preventivo nas pessoas, ou seja, se as pessoas entram em contato com o agente causador da doença, elas o eliminam do organismo. Isso não só impede que a pessoa adoça, mas também que ela transmita e carregue consigo o agente. Isso impede a doença de se espalhar para novas áreas e previne que pessoas não vacinadas sejam infectadas.

Esse tipo de prevenção causa uma sensação que a doença está “controlada” e que “não é tão séria assim”, o que pode levar muitas pessoas a não se vacinarem. Assim, agentes patológicos encontram maior número de pessoas para infectar, que funcionam como veículo de disseminação da doença, sendo capazes de infectar outras pessoas. Esse é um dos motivos do ressurgimento do sarampo em países nos quais ele era considerado extinto e do aumento do número dos casos no Brasil em 2019.

Assim, pode-se perceber que atitudes individuais, como se vacinar e combater focos de *A. aegypti*, influenciam a saúde pública. No Brasil, o órgão responsável pela saúde pública é o Ministério da Saúde. De acordo com o *site* desse ministério:

O Ministério da Saúde é o órgão do Poder Executivo Federal responsável pela organização e elaboração de planos e políticas públicas voltados para a promoção, a prevenção e a assistência à saúde dos brasileiros.

É função do Ministério dispor de condições para a proteção e recuperação da saúde da população, reduzindo as enfermidades, controlando as doenças endêmicas e parasitárias e melhorando a vigilância à saúde, dando, assim, mais qualidade de vida ao brasileiro.

Missão: “Promover a saúde da população mediante a integração e a construção de parcerias com os órgãos federais, as unidades da Federação, os municípios, a iniciativa privada e a sociedade, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e para o exercício da cidadania”.

Fonte: MINISTÉRIO DA SAÚDE. Disponível em: <<http://saude.gov.br/ acesso-a-informacao/institucional>>. Acesso em: 18 dez. 2019.



CATHERINE A. SCOTTON



Atividade em grupo

Com base nessas informações, reúnam-se em grupo e façam uma pesquisa sobre efeitos de programas de saúde da prefeitura, do estado ou governo nacional em uma região da escolha de vocês. Pode ser no bairro, na cidade, no estado e até no país. Levantem dados a respeito desse programa e analisem seus efeitos. Então, elaborem um plano para melhorar ou manter os resultados, de acordo com a necessidade local.



SALA DOS ESPELHOS

No terceiro e último projeto da Escalada da Autorrealização, você previu cenários, definiu indicadores, analisou a estratégia de seu time para alcançar um objetivo e aplicou na prática esses conhecimentos para empreender seu projeto de vida.



Diário de bordo

Utilize as páginas do *diário de bordo* para registrar seus pensamentos, sentimentos e ideias sobre as atividades realizadas, respondendo às seguintes perguntas:

1. Que talentos observei em meus companheiros de viagem ao longo desta etapa da jornada?
2. Que aspectos acredito que eles possam aprimorar para trabalhar melhor em equipe?
3. E eles? O que observaram sobre mim?

Depois de responder a essas perguntas, promovam um bate-papo de fechamento ao final do projeto, oferecendo *feedbacks*, ou seja, comentários construtivos para seus parceiros de jornada e recebendo contribuições para sua evolução pessoal.

Agora registre no *diário de bordo* as respostas para as seguintes perguntas sobre você:

1. O que descobri sobre mim?
2. Como essas descobertas afetam minhas escolhas atuais?
3. Como essas descobertas podem afetar meu caminho em direção ao futuro?
4. Como estou me sentindo depois de refletir sobre isso? Dica: use as palavras indicadas no quadro de sentimentos da introdução deste livro!
5. O que pretendo fazer com tudo o que descobri sobre mim até agora?
6. Que atitudes posso ter para usar dados confiáveis para elaborar meus planos?
7. Influenciei o plano inicial de meus companheiros de equipe? Fui influenciado por eles?



Atividade em grupo

Observe a tirinha e debata com seus colegas:



- Como é possível prevenir erros nos planejamentos?
- Após cometer um erro, deve-se carregá-lo para a vida toda?
- Você acha que cometerá erros no seu projeto de vida?

As respostas desse debate são pessoais, mas é importante mostrar aos estudantes que erros acontecem várias vezes ao longo da vida de uma pessoa. É importante se esforçar para preveni-los, mas é impossível evitá-los. Eles podem funcionar como um grande aprendizado e importante ferramenta para evitar novos erros.



DESCOBERTAS E APRENDIZADOS

Você acaba de encerrar mais uma etapa da viagem, concluindo o projeto Que resultados pretendo atingir?, último desafio proposto na Escalada da Autorrealização. Neste ponto da jornada, você fez uma parada para planejar detalhadamente a execução de seu plano de ação, definiu seus objetivos, estabeleceu metas, planejou a utilização de seus recursos, identificou as medidas de sucesso, estimou cenários possíveis, previu resultados e elaborou estratégias alternativas para possíveis imprevistos.

Ao superar os desafios propostos por Crio, subimos a *Escalada da Autorrealização*, mais conscientes do rumo a tomar em nossa jornada. Para enfim alcançar o topo desta montanha, temos uma última missão a cumprir.

Está pronto para a última etapa? Vamos lá!



Lanterna

Mas calma aí! Não vá embora antes de conferir esta sugestão de leitura para aprofundar seu conhecimento sobre nossas atitudes e como mudá-las.

Os hábitos são aquela inclinação que temos a agir sempre da mesma forma, independentemente da situação ou de sabermos como prosseguir de maneiras diferentes. Às vezes, nos colocamos em situações que sabemos que seriam mais bem resolvidas se tivéssemos agido ou reagido com um pensamento lógico e planejado e é desse tipo de circunstância que o autor Charles Duhigg fala em seu livro *O poder do hábito*.

Entender melhor como tomamos decisões é muito importante em nossa vida, ajudando a alcançar mais facilmente os objetivos desejados.

- **O poder do hábito:** por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios, de Charles Duhigg. Tradução: Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Objetiva, 2017.

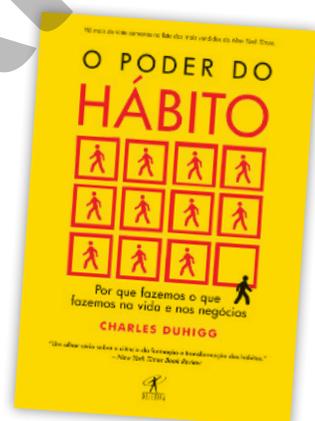
Alguns filmes também ajudam a mostrar como algumas decisões impactam o projeto de vida, e como a persistência pode ser importante:

- **Erin Brockovich – Uma mulher de talento**, dirigido por Steven Soderbergh, produzido por Danny De Vito, Michael Shamberg e Stacey Sher. Estados Unidos: Columbia Tristar, 2000, 131 min.

Erin (Julia Roberts) é a mãe de três filhos que trabalha num pequeno escritório de advocacia. Quando descobre que a água de uma cidade no deserto está sendo contaminada e espalhando doenças entre seus habitantes, convence seu chefe a deixá-la investigar o assunto. A partir de então, utilizando-se de todas as suas qualidades, consegue convencer os cidadãos da cidade a cooperar com ela, fazendo com que tenha em mãos um processo de 333 milhões de dólares.

- **Duas vidas**, dirigido por Jon Turteltaub, produzido por Jon Turteltaub e Christina Steinberg. Estados Unidos: Disney, 2000, 104 min.

Se você tivesse a chance de encontrar consigo mesmo quando tinha 8 anos de idade, será que aquela criança gostaria de ver o que você se tornou quando cresceu? Para Russ Duritz, a resposta é não. Russ (Bruce Willis) tem sua vida virada de cabeça para baixo quando, de forma mágica e inesperada, encontra Rusty, ele mesmo com apenas 8 anos (Spencer Breslin). Rusty não fica nada feliz ao ver seus sonhos de ser um piloto de avião irem por água abaixo, porém o convívio de ambos irá ajudar Russ a relembrar seus sonhos para que ele possa se tornar o adulto que sonhava ser.





CHEGANDO AO TOPO: JORNADAS COMPARTILHADAS

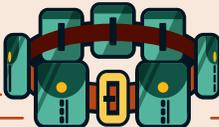


PARABÊNS!

AO SUPERAR A **ESCALADA DA AUTORREALIZAÇÃO**, VOCÊ SE DESAFIOU A COLOCAR A MÃO NA MASSA PARA PLANEJAR A REALIZAÇÃO DE SEU PROJETO DE VIDA, ESCOLHEU E MAPEOU SEU ROTEIRO, DEFINIU SEUS OBJETIVOS, ESTABELECEU SUAS METAS, INDICADORES E ATÉ TRAÇOU CAMINHOS ALTERNATIVOS CONSIDERANDO POSSÍVEIS IMPREVISTOS. SEU ÚLTIMO DESAFIO É DAR OS PASSOS FINAIS PARA ALCANÇAR O TOPO DE SUA JORNADA.

DICA: CONQUISTAS MERECEM SER CELEBRADAS.

Cinto de ferramentas



Caro viajante,

Parabéns por ter chegado até aqui!

Ao longo da *Escalada da Autorrealização*, você mapeou e definiu o roteiro de sua trajetória. A chegada ao topo está a apenas alguns passos de distância, assim como a celebração de sua caminhada e dos aprendizados colhidos ao longo do caminho. Pronto para começar?

Crio convida sua equipe a participar do planejamento e da produção do evento de lançamento dos Projetos de Vida, no qual cada viajante vai apresentar o mapa de sua jornada e seu projeto para toda a comunidade escolar.

Para realizar essa vivência coletiva, você vai precisar das ferramentas e dos conhecimentos adquiridos nos projetos anteriores e da criatividade de seu time.

Antes de sugerir um método para organizar esse evento, nossos Guias (Oráculo, Atena e Crio) têm uma última mensagem para inspirar você e seus companheiros de viagem a tornar esse evento especial.

Mensagem dos Guias aos viajantes

Ao longo da história, todas as culturas criaram ocasiões especiais para celebrar grandes avanços, eventos e datas importantes. Existem diversas celebrações, como aniversários, formaturas, bodas, promoções, superações, entre outras. Gostamos de celebrar, pois sabemos da importância de reconhecer o esforço, a dedicação e a energia empregados para colher os frutos de nossa caminhada.

Aliás, colheitas e caças motivaram algumas das primeiras celebrações organizadas por nossos antepassados, empenhados, sobretudo, em garantir a alimentação das comunidades em que viviam. Hoje, não precisamos mais caçar para obter alimentos. Ainda assim, algumas celebrações atuais são derivadas desses eventos antigos.

O mundo atual apresenta diversas possibilidades e cada pessoa dispõe de vários caminhos para realizar seus objetivos de vida. Para escolher o caminho que o torne mais feliz, você precisa buscar o autoconhecimento, compreender sua história, seu contexto de vida, sua essência, seus valores, sonhos e talentos, para colocá-los a serviço do mundo. Essa foi a proposta do enigmático Oráculo ao conduzir você para dentro de si mesmo pelo *Labirinto das Escolhas*.

Nossos ancestrais tiveram de mapear riscos, conhecer o ambiente em que estavam e se preparar para sair à caça ou plantar seu próprio alimento. Era importante entender os horários em que os animais estariam mais vulneráveis, calcular quantos humanos seriam necessários para encurralar uma fera, preparar armas e instrumentos cortantes, conhecer as estações do ano para saber quando semear e quando fazer a colheita, compreender como as secas influenciavam as safras, definir o momento certo para renovar o solo e unir esses conhecimentos para permitir caçadas mais bem-sucedidas e colheitas mais abundantes.

Hoje em dia, para aproveitar os recursos disponíveis, é essencial observar o contexto, conhecer nossas habilidades e identificar nossas forças e limitações. Além disso, é interessante reconhecer talentos e habilidades dos demais para unir forças com nossos pares, preparar nossas defesas para os riscos do caminho e traçar táticas para avançar num cenário cada vez mais competitivo. Com seus desafios engenhosos, Atena procurou preparar você para o encontro com o outro no *Campo da Visão Ampliada*.

No entanto, a preparação de nada serve sem um plano de ação. Nossos antepassados enfrentaram desafios característicos de sua época com coragem e perseverança. Alguns ficaram pelo caminho, mas os que sobreviveram a diversos problemas, como grandes cataclismas, animais ferozes, epidemias e outros, transmitiram seu legado genético e cultural através das gerações, influenciando características da geração atual.

BNCC

- CG 7
- CE: LGG - 1, 2, 3; CNT - 3
- EM13LGG102
- EM13LGG202
- EM13LGG302
- EM13CNT302

As ferramentas utilizadas nessa parte estão representadas na abertura.



Fazer planos para pôr em prática tudo o que você imagina é uma forma de imprimir sua marca no mundo para concretizar algum objetivo e torná-lo diferente. Nessa etapa da jornada, você encontra mais resistência para avançar, pois nela seus sonhos e planos se deparam com o mundo em ação. Nesse momento, é importante entender que nem todos os planos se realizam e que nossos erros e acertos nos ensinam a lidar com a frustração e a desenvolver a capacidade de ser resilientes. Essa é a fase representada pelos desafios que Crio lhe propõe na *Escalada da Autorrealização*.

No processo de realizar seu projeto de vida, cada conquista alcançada, desde a mais simples até a mais desafiadora, representa um marco em sua jornada e merece ser celebrada com alegria. Por esse motivo, você, seu time e os demais viajantes são desafiados a organizar o evento de lançamento de suas jornadas. Agora, caberá a cada um de vocês escolher como vai contar a história de sua jornada pessoal.

Toda viagem termina em algum lugar, mas a chegada nem sempre representa o fim. Geralmente, alcançar uma meta no trajeto significa preparar-se para um novo começo, um desafio inédito a ser lançado para o futuro. Como diz o escritor estadunidense Dan Millman (1946-), em seu livro *O caminho do Guerreiro Pacífico*, transformado no filme *Poder além da vida*, em 2006: "A felicidade está na jornada e não no destino".

Confira algumas dicas e orientações para que esse encontro de lançamento dos Projetos de Vida seja inesquecível.

Organização do encontro

Conforme será combinado com a turma, cada equipe assumirá uma parte das seguintes tarefas para a realização do evento. Observem as regras para que ele seja um sucesso.



ANDRÉ BDOIS



Agenda de Contatos

Algumas atividades necessitarão de mais pessoas, e outras, de menos. Discuta essa questão com a turma no momento de dividir as equipes.

Montem seu time: montem os grupos e organizem os viajantes levando em conta a quantidade necessária de pessoas para realizar a atividade e a afinidade com o trabalho a ser feito. Lembrem-se de, sempre que possível, utilizar materiais recicláveis ou reutilizáveis.



- **Autorização da direção:** para realizar qualquer atividade nas dependências da escola, deve-se obter a autorização da diretoria. A equipe que assumir essa tarefa terá que se informar sobre como executar esse procedimento e encaminhar a solicitação.

Verifique na escola quem é o responsável pela autorização para esse tipo de evento. Oriente os estudantes a ir ao local correto e explique a eles como devem atuar para solicitar adequadamente a autorização.



- **Escolha do local:** o evento deve ocorrer nas dependências da escola e o espaço escolhido precisa ter capacidade para acomodar todos os viajantes da turma, os materiais de seus projetos e os convidados, com conforto, acessibilidade e segurança. O time responsável por essa tarefa terá que garantir essas condições.

Geralmente, os departamentos de manutenção da escola sabem informar quantas pessoas cabem em pé e sentadas em cada área da unidade e, portanto, constituem ótimos locais para esse tipo de consulta. Depois de descobrir quantas pessoas cada ambiente comporta, a equipe responsável deve calcular quantos convidados cada estudante pode trazer consigo e notificar a todos.

Oriente essa equipe a produzir um convite-padrão rapidamente, de maneira que o prazo mínimo de divulgação seja respeitado. Depois, explique a seus integrantes que deverão desmembrar esse conteúdo em cartazes para diferentes formatos e finalidades de comunicação.



- **Divulgação do evento:** elaboração, produção e envio dos convites, que devem ser encaminhados com antecedência mínima de quinze dias, para que os convidados possam organizar suas agendas; preparação de cartazes para espalhar nos espaços comuns da escola; divulgação no jornal ou na rádio local; entre outras providências. A equipe que cuidar dessa tarefa deverá usar sua criatividade para envolver as pessoas e garantir a presença delas.

Oriente a equipe encarregada dessa tarefa a organizar uma listagem das necessidades de todas as apresentações, agrupá-las por categoria e acionar os departamentos corretos de uma única vez para solicitar as devidas demandas, cuidando para que os testes de funcionamento dos equipamentos sejam realizados no dia do evento, antes de seu início.



- **Produção da infraestrutura:** móveis, como mesas e cadeiras, além de equipamentos de áudio, vídeo, projeção, informática, pranchetas ou suportes para desenhos e cartazes, podem auxiliar as apresentações dos projetos dos viajantes. A equipe responsável por essa tarefa deve perguntar a todos do que vão necessitar, sem esquecer nenhum detalhe, e garantir a disponibilidade dos equipamentos na data marcada.

Para aprimorar a realização dessa incumbência, instrua a equipe responsável por ela a fazer um levantamento dos hábitos alimentares dos estudantes para um cálculo aproximado de quantidades e a pesquisar possibilidades de cardápios diversificados que atendam a todos.



- **Escolha dos comes e bebes:** para tornar a celebração mais saborosa, é importante oferecer lanches e bebidas aos convidados. Se possível, escolham comidas e bebidas da região ou relacionadas às apresentações dos colegas. O time responsável por essa missão deve elaborar um cardápio que inclua pessoas com restrições alimentares, como alérgicos, diabéticos, intolerantes à lactose, celíacos ou com dietas diferenciadas, como as adotadas por vegetarianos e veganos. Além disso, deve providenciar copos, pratos, talheres e guardanapos.

Oriente a equipe a pesquisar formas de decoração sustentáveis e que atendam às premissas aprendidas na jornada que realizaram. Será interessante também que essa equipe entre em contato com o pessoal da divulgação para definir em conjunto o *layout* das comunicações e dar ao evento uma identidade visual clara.



- **Decoração do espaço:** um evento dessa importância merece uma decoração à altura: uma faixa ou *banner* sinalizando a celebração, placas nos corredores para indicar o local do evento aos convidados, balões ou flores para decorar o ambiente. A equipe que se ocupar dessa tarefa deve pensar em tudo para que o encontro seja encantador. Essa também é uma excelente oportunidade para utilizar materiais reciclados e reaproveitados.

Para tornar essa tarefa prática, uma opção é organizar uma mesa de recepção com uma lista de presença com uma cláusula de cessão de imagem. Seria interessante também ter ambientes próprios para que as pessoas tirem fotografias em pontos estratégicos do local, como próximo à entrada e à saída do circuito de exposição.



- **Registro do evento:** a celebração dessa jornada merece ficar marcada na memória de todos. O time que encarar essa tarefa deve providenciar o registro dos melhores momentos e dos depoimentos de viajantes e convidados em fotos, vídeos e textos, que posteriormente serão divulgados nos canais de comunicação e nas redes sociais da escola. Cabe a eles obter de cada participante uma autorização de uso de imagem ou da entrevista, quando necessário.



- **Gestão de recursos e finanças:** para garantir que tudo isso ocorra, o time responsável por essa atividade terá de arrecadar recursos na escola, com as famílias, por meio de rifas com a colaboração da comunidade, entre outras ideias. Além disso, terá de elaborar planilhas para administrar os fundos levantados, indicando se são suficientes e como podem ser gastos.

Receber doações, fazer vaquinhas *on-line*, realizar atividades beneficentes, como bingos, vender produtos artesanais feitos pelos estudantes e promover leilões e rifas são algumas formas de arrecadar verba para o evento. Mas também se pode organizar a doação dos próprios recursos necessários, como as comidas e bebidas selecionadas pelo grupo responsável, pedindo aos participantes que tragam algo da lista no dia do evento.

Apresentação pessoal

Chegou a hora de consolidar tudo o que você aprendeu ao longo desta jornada e apresentar ao mundo o **Projeto de Vida** que escolheu realizar, começando pelos convidados do evento de lançamento. Saiba que esse não será o único nem o último, apenas o primeiro de muitos projetos que ainda virão.

Para ajudá-lo nessa missão, Oráculo, Atena e Crio solicitam duas entregas e sugerem os seguintes passos.

Entrega 1: mapa de aprendizados e descobertas da jornada

1. Pegue seu *diário de bordo*, aquele companheiro inseparável de viagem, que esteve com você ao longo de cada momento desta jornada.
2. Providencie os seguintes materiais: uma cartolina branca, caneta, régua, lápis, borracha e qualquer elemento à sua escolha para sinalizar e colorir, como lápis de cor, giz de cera, marca-textos, canetinhas ou blocos autoadesivos.
3. Usando o lápis e a régua, trace duas linhas bem finas na vertical e duas na horizontal para criar nove quadrantes na cartolina, como nos exemplos em destaque.

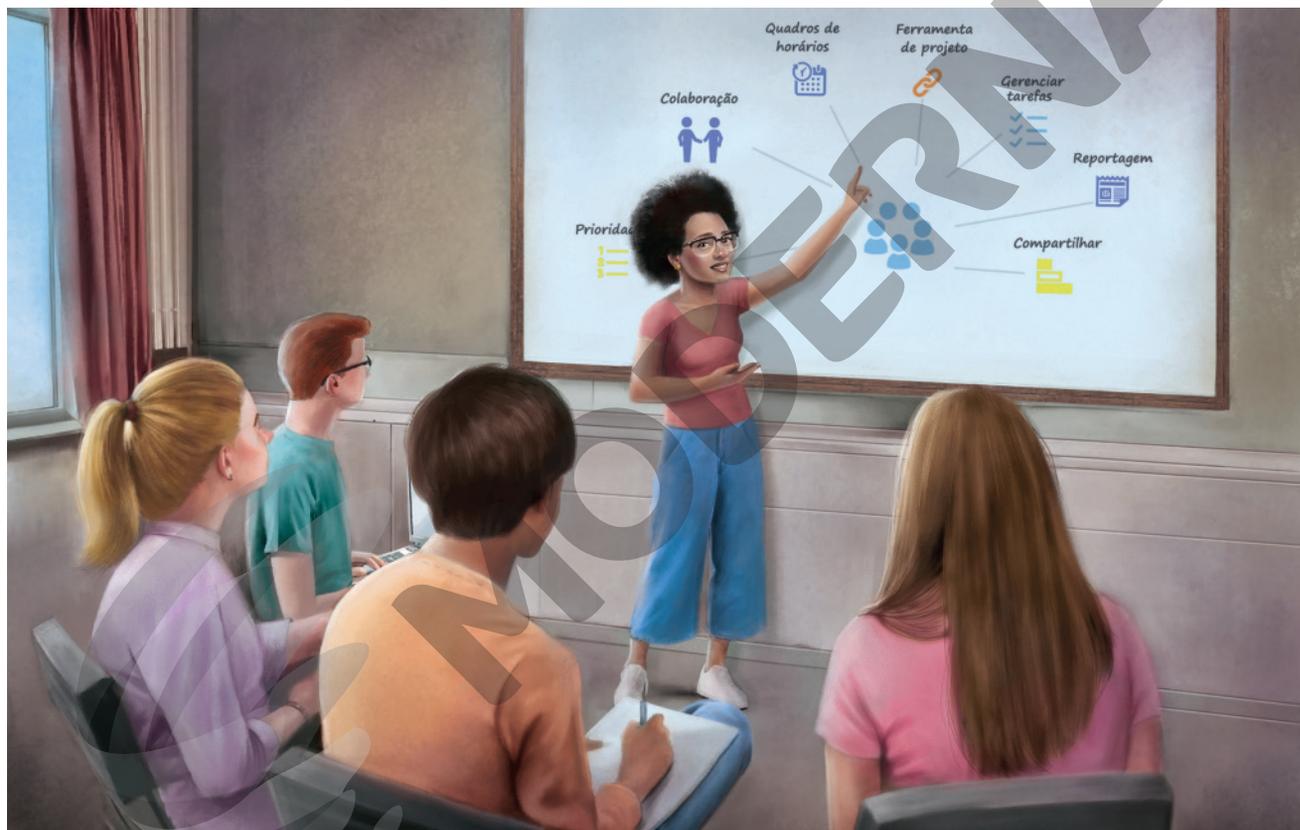


4. Considere que cada quadrante representa um dos nove projetos deste livro. Numere-os para construir o mapa de sua própria jornada.

- Retome as anotações feitas em seu *diário de bordo* e transcreva para a cartolina os principais aprendizados e as reflexões que se revelaram a cada projeto. Sinta-se livre para escrever, desenhar ou sinalizar o que mais se destacou para você. Pode ser, por exemplo, uma técnica que chamou sua atenção, uma troca significativa com seus amigos, uma descoberta sobre si mesmo, seu projeto, seus colegas ou o mundo. Se quiser, desenhe ícones das ferramentas aprendidas, personagens com quem interagiu, lugares que visitou ao longo da jornada ou o que mais seu coração pedir.
- Dedique um tempo para caprichar no registro desse grande mapa, pois ele será parte de sua apresentação no evento de lançamento dos **Projetos de Vida**. Além disso, ele poderá ser afixado num local de destaque em sua casa, para lembrá-lo sempre das descobertas que fez sobre si mesmo, seus talentos, objetivos, missão, plano de ação, realizações, seus colegas e a sociedade.

Entrega 2: apresentação do Projeto de Vida

Além do mapa, que é uma criação mais pessoal e livre, você deverá preparar uma apresentação formal para promover o projeto que escolheu e despertar o interesse dos visitantes do evento.



- Escolha o formato:** pode ser um conjunto de *slides*, um vídeo, uma maquete, um cartaz ou folheto, entre outros.
- Elabore o conteúdo:** reúna as informações essenciais sobre o projeto, o produto, o serviço ou a iniciativa que mereçam destaque e possam ser comunicadas rapidamente aos convidados do evento.
- Prepare-se para o lançamento:** lembre-se de que causar boa impressão pode fazer muita diferença. Ensaie previamente, organize os materiais que vai distribuir, faça um cartão de visitas e esteja pronto para mostrar seu projeto a pessoas com diferentes perfis.
- Divirta-se:** você chegou até aqui! Aproveite o momento para celebrar e desfrutar as sensações positivas que essa conquista traz. Não se esqueça de que esta será a primeira de muitas!

PARABÉNS E SUCESSO!



EXPLORANDO AS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA BNCC

Na tabela a seguir você pode conhecer quais **competências específicas** e habilidades de diferentes áreas do conhecimento que foram utilizadas no desenvolvimento de cada projeto dessa obra.

MÓDULO 1 – LABIRINTO DAS ESCOLHAS

Projeto 1 – De onde eu venho?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Língua Portuguesa</p> <p>Competência específica 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p> <p>Competência específica 7 Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</p> <p><u>Observação:</u> a habilidade (EM13LP12) está ligada às Competências específicas 1 e 7.</p>	(EM13LP12)
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 5 Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p> <p>Competência específica 1 Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.</p>	(EM13CHS502) (EM13CHS104) (EM13CHS106)
<p>Linguagens e suas tecnologias</p> <p>Competência específica 2 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>	(EM13LGG202)

Projeto 2 – Como faço minhas escolhas?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas tecnologias</p> <p>Competência específica 2 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Competência específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	<p>(EM13LGG203)</p> <p>(EM13LGG302)</p>
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 1 Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.</p>	<p>(EM13CHS102)</p>
<p>Língua Portuguesa</p> <p>Competência específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	<p>(EM13LP33)</p>

Projeto 3 - Que sonhos e desafios me movem?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 6 Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p>	<p>(EM13CHS606)</p>
<p>Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 2 Analisar e utilizar interpretações sobre a dinâmica da Vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, e fundamentar e defender decisões éticas e responsáveis.</p> <p>Competência específica 3 Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).</p>	<p>(EM13CNT206) (EM13CNT207)</p> <p>(EM13CNT309)</p>



Travessia da primeira Ponte: Escolhas compartilhadas

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas tecnologias</p> <p>Competência específica 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p> <p>Competência específica 2 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Competência específica 4 Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Competência específica 5 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p> <p>Competência específica 6 Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p>	<p>(EM13LGG101) (EM13LGG105)</p> <p>(EM13LGG201)</p> <p>(EM13LGG402)</p> <p>(EM13LGG501)</p> <p>(EM13LGG603)</p>

MÓDULO 2 – CAMPO DA VISÃO AMPLIADA

Projeto 4 – O que tenho a oferecer ao mundo?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p> <p>Competência específica 2 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>	<p>(EM13LGG101) (EM13LGG104)</p> <p>(EM13LGG201)</p>

<p>Linguagens e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 7 Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</p>	(EM13LGG704)
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 5 Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.</p>	(EM13CHS502)

Projeto 5 – Que objetivo pretendo alcançar?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 5 Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p> <p>Competência específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p> <p>Competência específica 7 Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</p>	<p>(EM13LGG503)</p> <p>(EM13LGG301)</p> <p>(EM13LGG701)</p>
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 4 Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.</p>	(EM13CHS401)

Projeto 6 – Do que preciso para chegar lá?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p> <p>Competência Específica 3 Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).</p>	<p>(EM13CNT307)</p> <p>(EM13CNT306)</p>



<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 3 Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.</p>	<p>(EM13CHS301) (EM13CHS304)</p>
---	--------------------------------------

Travessia da segunda Ponte: Visões compartilhadas

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p> <p>Competência Específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	<p>(EM13LGG101) (EM13LGG103)</p> <p>(EM13LGG303)</p>

MÓDULO 3 – ESCALA DA AUTORREALIZAÇÃO

Projeto 7 – Aonde quero chegar?

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Matemática e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 2 Propor ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas sociais, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.</p>	<p>(EM13MAT201)</p>
<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 1 Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.</p>	<p>(EM13CHS106)</p>

<p>Linguagens e suas tecnologias</p> <p>Competência específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	(EM13LGG305)
---	--------------

Projeto 8 – Qual é meu plano de ação?	
Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Matemática e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 2 Propor ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas sociais, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.</p> <p>Competência específica 4 Compreender e utilizar, com flexibilidade e precisão, diferentes registros de representação matemáticos (algébrico, geométrico, estatístico, computacional etc.), na busca de solução e comunicação de resultados de problemas.</p>	(EM13MAT203) (EM13MAT406)
<p>Linguagens e suas tecnologias</p> <p>Competência específica 7 Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.</p>	(EM13LGG701)

Projeto 9 – Que resultados pretendo atingir?	
Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Matemática e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 1 Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar situações em diversos contextos, sejam atividades cotidianas, sejam fatos das Ciências da Natureza e Humanas, das questões socioeconômicas ou tecnológicas, divulgados por diferentes meios, de modo a contribuir para uma formação geral.</p> <p>Competência específica 3 Utilizar estratégias, conceitos, definições e procedimentos matemáticos para interpretar, construir modelos e resolver problemas em diversos contextos, analisando a plausibilidade dos resultados e a adequação das soluções propostas, de modo a construir argumentação consistente.</p>	(EM13MAT101) (EM13MAT316) (EM13MAT301)



<p>Ciências Humanas e Sociais</p> <p>Competência específica 4 Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.</p>	(EM13CHS402)
<p>Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p> <p>Competência específica 3 Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).</p>	(EM13CNT301)

Chegando ao Topo – Jornadas Compartilhadas

Competências específicas da BNCC	Habilidades trabalhadas
<p>Linguagens e suas Tecnologias</p> <p>Competência Específica 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.</p> <p>Competência Específica 2 Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Competência Específica 3 Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>	<p>(EM13LGG102)</p> <p>(EM13LGG202)</p> <p>(EM13LGG302)</p>
<p>Ciências da Natureza e suas Tecnologias</p> <p>Competência Específica 3 Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).</p>	(EM13CNT302)



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Documentos oficiais

As referências a seguir são documentos oficiais elaborados por órgãos governamentais que foram utilizadas tanto para definir a estrutura da obra como para fornecer informações necessárias para o desenvolvimento dos projetos:

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*. Brasília: MEC, 2013. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. *Temas contemporâneos transversais na BNCC*. 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2020.

DEPARTAMENTO DE ANÁLISE DE SAÚDE E VIGILÂNCIA DE DOENÇAS NÃO TRANSMISSÍVEIS. *Principais causas de morte*. Disponível em: <<http://svs.aids.gov.br/dantps/centrais-de-conteudos/paineis-de-monitoramento/mortalidade/gbd-brasil/principais-causas/>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua): acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal*. 2017. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631_informativo.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua): séries históricas*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/habitacao/9173-pesquisa-nacional-poramostra-de-domicilios-continua-trimestral.html?edicao=23841&t=series-historicas>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

Documentos da Organização das Nações Unidas (ONU)

Documentos utilizados para a elaboração e contextualização de projetos da obra:

ONU. *Conheça os novos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU*. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/conheca-os-novos-17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel-da-onu/>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

ONU. *Transformando nosso mundo: A Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável*. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 2 jan. 2020.



Referências sobre metodologias, conteúdos e técnicas utilizadas

COOPERRIDER, D. L. *Investigação apreciativa*. São Cristóvão: Qualitymark, 2006.

DUHIGG, C. *O poder do hábito: por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios*. Tradução: Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Objetiva, 2017.

FINOCCHIO JÚNIOR, J. *Project model canvas – Gerenciamento de projetos sem burocracia*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

FISHER, R.; URY W.; PATTON, B. *Como chegar ao SIM*. Tradução: Rachel Agavino. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

FOREMAN, J. S. *Data Smart. Usando data science para transformar informação em insight*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

HARARI, Y. N. *21 lições para o século 21*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

MACHADO, N. J. *Educação: projetos e valores*. São Paulo: Escrituras, 2004.

MARKHAM, T.; LARMER, J.; RAVITZ, J. (org.). *Aprendizagem baseada em projetos – Guia para professores do ensino fundamental e médio*. Artmed: São Paulo, 2008.

MASCARENHAS, H.; HERNANDES, V. (org.). *Projeto de vida para jovens*. Foz do Iguaçu: Epígrafe, 2015.

MAXIMIANO, A. C. A. *Administração de projetos – como transformar ideias em resultados*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

MENA, I. *Verbete Draft: o que é pechakucha*. Disponível em: <<https://www.projtodraft.com/verbete-draft-o-que-e-pechakucha/>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

MORAN, J. *A importância de construir projetos de vida na educação*. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/10/vida.pdf>>. Acesso em: 2 jan. 2020.

UNICEF Brasil. *Relatório da situação da adolescência brasileira*. Brasília: Unicef, 2002.

ZANUTIM, C. *Como construir objetivos e metas atingíveis*. São Paulo: DVS, 2018.



MODERNA



ISBN 978-85-16-12292-8



9 788516 122928