

OFICINAS LÚDICAS DE EMPREENDEDORISMO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

COMO VOCÊ PODE ESTIMULAR OS MAIS JOVENS A
PENSAR GRANDE E MUDAR O MUNDO



Sumário

Apresentação: Como utilizar este conteúdo com crianças e adolescentes	03
Como ser um Facilitador Credenciado do Instituto Fazendo Acontecer	04
Fazendo Acontecer: Desafios – Manual do Facilitador	05
Fazendo Acontecer: Desafios – Guia de Desafios	31
Fazendo Acontecer: Desafios – Expansão: Banco de Recursos	55
Fazendo Acontecer: Desafios – Anexos	69

Apresentação: Como utilizar este conteúdo com crianças e adolescentes

O material aqui apresentado foi desenvolvido por uma equipe multidisciplinar conhecedora dos temas empreendedorismo e *gamificação*, bem como com experiência prática e teórica na aplicação de cursos e oficinas com crianças e adolescentes.

A motivação para transformar essa experiência em manual prático foi atender à demanda dos voluntários do **Instituto Fazendo Acontecer** em aplicar as oficinas do **IFA** em escolas, condomínios, clubes, parques etc. Isso é possível devido à maneira como as oficinas foram criadas, haja vista que o enfoque prático das oficinas possibilita que a experiência seja vivenciada de maneira completa independentemente do local onde as oficinas ocorrem.

Um dos diferenciais desse material é que o mesmo pode ser utilizado por adultos interessados na temática empreendedorismo e em disseminar seu conteúdo junto aos jovens, mesmo que o adulto não tenha experiência prévia com ensino, com o tema, ou ainda liderando atividades com este público-alvo.

Aos interessados na teoria e nas motivações e premissas metodológicas que embasaram o desenvolvimento de todo o material aqui disponibilizado, nos anexos apresenta-se uma síntese deste embasamento.

Este manual prático apresenta, de maneira objetiva e didática, a estrutura das oficinas e como as mesmas podem ser aplicadas às crianças e aos adolescentes. No site do **Instituto Fazendo Acontecer** (www.fazendoacontecer.org.br/download) haverá sempre atualizações, bem como material complementar e arquivos para *download* e que complementam este manual.

Como ser um Facilitador Credenciado do Instituto Fazendo Acontecer

Para aplicar as oficinas apresentadas neste manual, não há pré-requisitos, apenas a vontade de aprender e de disseminar o empreendedorismo junto ao público mais jovem.

Tendo isso como premissa, basta você consultar o site fazendoacontecer.org.br/download e acessar todo o material disponível, imprimi-lo e começar a aplicar **Fazendo Acontecer: Desafios**. Ao fazer isso, você estará participando de um grupo de pessoas que disseminam o empreendedorismo de maneira lúdica pelo país.

Nós do **Instituto Fazendo Acontecer** gostaríamos de saber como tem sido sua experiência na aplicação das oficinas e o convidamos a compartilhá-la em nossa página no facebook.com/InstitutoFazendoAcontecer. Assim, a comunidade de voluntários facilitadores do IFA poderá interagir e aprender uns com os outros, trocando experiências.

Além disso, convidamos você a ser um **Facilitador Credenciado** pelo **IFA** para aplicar as oficinas aqui apresentadas. O credenciamento é obtido quando você participa de um workshop de formação de facilitadores voluntários do **IFA**, geralmente em sua sede em São Paulo – SP (Rua São Paulino, 258, Vila Mariana). Fique atento à programação de workshops do **IFA**, curtindo nossa página no facebook, onde o calendário de eventos é divulgado.

Ao participar do workshop de facilitadores você poderá aplicar uma oficina na própria sede do IFA, com o acompanhamento de nossa equipe, e então estará autorizado não só a utilizar todo o material disponível, mas a se apresentar como um **Facilitador Credenciado** pelo **IFA** em sua região.

Esperamos tê-lo em nosso próximo workshop!

FAZENDO ACONTECER: DESAFIOS

Manual do Facilitador





Você tem em mãos o Manual do **Fazendo Acontecer: Desafios**, um jogo dinâmico, parte de um programa de ensino de empreendedorismo para crianças e jovens, inovador no mundo. Com ele, você será capaz de gerar um grande impacto positivo na vida dos participantes, não apenas despertando o empreendedorismo como opção de vida, mas também estimulando e reconhecendo suas virtudes, ou, como os chamamos - seus PODERES.

Aqui você encontrará tudo o que precisa para realizar o SEU desafio: fazer com que a experiência seja um sucesso.

Seja bem-vindo!

COMPONENTES DO JOGO

Manual do Facilitador



Cards (e/ou Botons)



Guia dos Jogadores
(Pranchas)



Guia dos Desafios



Ficha de Acompanhamento

The tracking sheet is titled 'FAZENDO ACONTECER' and contains a table for recording data. The table has columns for 'INFORMAÇÃO', 'DATA DE INÍCIO', 'DATA DE FIM', 'LOCAL', 'NÚMERO DE PARTICIPANTES', 'NÚMERO DE DESAFIOS COMPLETADOS', 'NÚMERO DE DESAFIOS EM ANDAMENTO', 'NÚMERO DE DESAFIOS NÃO COMPLETADOS', and 'NÚMERO DE DESAFIOS NÃO INICIADOS'. The table has 10 rows for data entry.

DESAFIE-SE E DESCUBRA SEUS PODERES!

Fazendo Acontecer: Desafios baseia-se, como o nome diz, na resolução de Desafios. Você irá propor, a partir de diferentes opções, um Desafio para o grupo (**sugerimos o mínimo de 5 e o máximo de 10 integrantes para o grupo**) - que deve ser resolvido em tempo curto (geralmente 1h a 2h, podendo chegar a até 3h) e com os recursos disponíveis. Durante a experiência, comportamentos irão surgir entre os participantes e caberá a você identificá-los enquanto guia o processo. No fim do prazo, o grupo apresenta os seus resultados.

Aí vem o momento-chave do game: reconhecer os comportamentos que sobressaíram em cada participante, premiando-o com um Card (e/ou Boton) único que representa a essência daquele valor, seguido de como ele pode ser usado (os PODERES). Com o Card ou Boton (que fica com o participante), traz-se para a consciência esse comportamento, que pode ser aplicado no dia-a-dia e, especialmente, nos Desafios da vida real. Novos encontros geram novas oportunidades de Cards/Botons - criando uma verdadeira coleção de poderes.



PREPARAÇÃO

1. Defina o local e o grupo de jogo

Garanta que o local e o grupo estejam preparados: conheça o espaço e os responsáveis com antecedência, explique como a experiência acontece e colete o seu apoio. Lembre-se da quantidade de participantes correta e tenha certeza que terá o tempo necessário para todas as etapas. Não esqueça de verificar o espaço! Ensaie mentalmente o jogo acontecendo e veja se todo o necessário está lá. Se não, peça ajuda aos responsáveis para que a estrutura fique ideal.

2. Selecione o Desafio e prepare os materiais dos participantes

Você pode decidir levar um Desafio específico ou algumas opções. De qualquer forma, tenha certeza que o material necessário estará disponível (confira o Guia de Desafios), levando em conta o que já existe no espaço e o que você terá de levar como complemento.

3. CARDS/BOTONS: separe a quantidade necessária

Monte uma seleção de Cards/Botons adequada para a sua experiência. O game pode ser totalmente realizado sem Botons, mas os Botons agregam grande valor à experiência, pois são um prêmio diferenciado aos participantes. Assim, se for possível, considere, no mínimo, um Card/Boton de cada poder para cada participante. Ex.: 10 participantes - 10 Cards/Boton de cada poder, total 100 Cards/Botons. Você provavelmente trará a grande parte de volta, mas essa seleção lhe dará certeza de ter todos os Cards/Botons que possa precisar. Lembre-se de ser otimista na sua estimativa de participantes - você pode ser surpreendido com um número maior! Lembre-se também do Card “Pra Pensar”, que veremos a seguir. 2 deles são suficientes.

4. Prepare o material do facilitador

Separe, além dos Cards/Botons:

- 1 Ficha de Acompanhamento por grupo / Desafio;
- Guia dos Jogadores dos Desafios escolhidos (pranchas grandes);
- Guia de Desafios (para dúvidas);
- Manual do **Fazendo Acontecer: Desafios** (para dúvidas);
- Fita crepe;
- Caneta tipo "permanente" (para escrever sobre a fita);

- Caneta comum ou lápis (para a Ficha de Acompanhamento);
- Prancheta.

5. Estude os Desafios selecionados

Leia e relembre os detalhes dos Desafios que você escolheu através dos Guias do Facilitador. Ter intimidade com o contexto de cada Desafio, assim como suas alternativas, faz toda a diferença para o sucesso da experiência.

6. Voluntários

Veja se você quer levar um voluntário para lhe ajudar. Ter alguém com você pode ser bem útil! - especialmente nas suas primeiras aplicações. Se optar por levar alguém, tenha certeza de alinhar com a pessoa todo o plano com antecedência. É importante que ela conheça as regras e saiba o que você espera dela.

7. Preparação do local

Chegue 1h antes do horário do jogo e prepare o seu ambiente. Posicione os materiais num local adequado, de preferência onde os participantes não possam vê-los de imediato. Isso também vale para os Cards/Botons - não deixe que os conheçam antes da hora.

8. Hora do Desafio

Na hora combinada, reúna o grupo e comece o jogo!

FLUXO DA EXPERIÊNCIA

Fazendo Acontecer: Desafios é jogado em 5 etapas, nessa ordem:

Apresentação

Hora de apresentar o Desafio para o grupo e, se ainda não conhecerem, explicar o jogo.

Mão na massa

Onde os participantes vão executar o Desafio, normalmente planejando e indo atrás dos recursos necessários e depois colocando a mão na massa. É o momento principal para registrar os comportamentos de cada um.

Resultados

Quando o grupo encerra o trabalho e se reúne para compartilhar e apresentar a todos o que foi feito. É hora de comemorar os resultados e observar as reações.

Bate Papo

Aqui você conduz uma conversa para coletar do grupo como foi a experiência - fatos, sentimentos e aprendizados.

Hora dos Poderes

Juntando suas observações do mão na massa com a conversa final (e com qualquer outra observação feita ao longo do jogo), é hora de reconhecer as principais atitudes demonstradas por cada um - e premiá-los com os Cards/Botons correspondentes!

APRESENTAÇÃO

Reúna o grupo e tenha certeza que todos estão confortáveis. Registre o nome de cada participante em sua Ficha de Acompanhamento e identifique-os com a fita crepe e a caneta (valem seus apelidos!). Quebre o gelo com eles, sempre com um tom de mistério sobre o que acontecerá na atividade (é melhor se ela vier como uma surpresa).

Explique que **Fazendo Acontecer: Desafios** é um jogo diferente. Trata-se de uma brincadeira divertida, mas capaz de afetar nossa vida de verdade, especialmente nossos futuros. Mantendo-os curiosos, pergunte se gostam de Desafios. Diga a eles que terão um Desafio hoje, onde poderão ganhar uma surpresa ao final dependendo dos resultados. Uma surpresa muito especial.

Caso o grupo já conheça o jogo, peça que eles mesmos contem a quem não souber como a brincadeira funciona. Aproveite as oportunidades para complementar a explicação, especialmente na ligação entre o jogo, a vida real e o futuro.

"Preparados?!" - Revele o Guia dos Jogadores do Desafio que escolheu - "Esse é o nosso Desafio de hoje!"

Explore o Guia visual da forma que preferir. Você pode pedir que o grupo explique a você o que estão vendo, complementando e fazendo as correções necessárias. Tenha certeza que o contexto do Desafio foi entendido - representado na primeira parte (Apresentação). Ele é importante para todos se sentirem convencidos e motivados.

Consulte o Guia de desafios sempre que precisar.

Com o contexto entendido, explore com o grupo cada uma das sugestões de como ele pode ser resolvido (mão na massa), se certificando que entenderam

que se tratam de sugestões - sempre podem propor uma nova forma de se fazer (representado pela opção "?"). Uma forma de fazer com que se sintam mais livres é dizer "Vejam, essas foram formas de resolver o Desafio que aconteceram em outros grupos". Isso pode ajudar inclusive a eliminar a dúvida da mente de alguns sobre ser ou não possível sua realização.

Motive-os com a última parte: de Resultados. Mostre que será divertido apresentarem os resultados para si mesmos e as possíveis consequências positivas a outras pessoas (de acordo com o Desafio).

Antes de colocar a mão na massa, deixe as regras claras: estabeleça o tempo que eles terão para completar a atividade (você pode apontar um relógio visível a todos); se for o caso, explique o que pode e o que não pode ser feito no espaço (ou onde podem ir), diga que devem cuidar para deixar as coisas sem bagunça no final - e fique atento às suas dúvidas. A pergunta mais comum é "individual ou em grupo?". Prefira manter a atividade com alguns grupos pequenos (máximo 3) e/ou projetos individuais, o que tende a gerar resultados mais interessantes. Essa instrução não é dada inicialmente para que não se condicionem e se sintam mais donos das regras, autônomos. Se necessário, apenas evite grupos muito grandes.

De acordo com o Desafio escolhido, você pode querer mostrar a eles agora os recursos inicialmente disponíveis (que você levou ou reuniu no local). Lembre-se de provocá-los a não se limitarem às opções dadas, pois eles podem descobrir novos recursos!

...E comece a mão na massa!

MÃO NA MASSA

Ao longo de todo o tempo de duração do Desafio, o grupo é o protagonista. Enquanto isso, você terá um papel importante:

Observe e registre seus comportamentos

Esteja atento e de olhos abertos! O mais importante na hora do mão na massa é identificar e registrar as atitudes empreendedoras que se manifestam durante a realização do Desafio. Isso é fundamental para reconhecê-los depois e saber os Cards/Botons corretos a serem distribuídos.

Mantenha-os motivados

Saiba provocar com habilidade os participantes que desanimarem ou que encontrem obstáculos pelo caminho. Diga ser possível e estimule-os a enxergarem além do problema e serem criativos. Tome cuidado para não assumir um papel de cuidador e resolver problemas diretamente, nem tão pouco concordar com alguma conclusão pessimista. Para despertá-los para uma atitude empreendedora na vida, é importante que sintam autonomia.

Controle o tempo

Observe o passar do tempo e informe ao grupo. "Faltam 30 minutos!". Observe as reações. Se achar necessário, você pode aumentar o tempo, como no caso de sentir que mais alguns minutos poderiam ser suficientes para que vários resultados sejam concluídos. Caso opte em fazer isso, avise ao grupo: conte do tempo extra e atualize a hora da entrega. Tome cuidado para não estourar o tempo combinado com o espaço ou eventualmente com os responsáveis pelos participantes!

Zelee pelo espaço

Veja também se as regras do espaço estão sendo respeitadas. Onde podem e não podem ir, o que não devem fazer e também se estão mantendo as coisas "como estavam" depois de terminarem suas atividades.



Se estiver com um voluntário, é aqui que ele mais pode lhe ajudar! Priorize a observação dos comportamentos e da motivação do grupo e permita que seu ajudante preste mais atenção ao relógio e no espaço.

CARTÃO “PRA PENSAR”

É natural considerar que, num grupo, alguém possa bagunçar a atividade, não mostrando interesse na proposta ou atrapalhando aqueles que estão realmente interessados. Não se preocupe em descobrir o que deu errado – procure trazer esse participante para o seu lado.

Se no meio da experiência um dos participantes resolver “jogar contra”, você tem o recurso do cartão **Pra Pensar**. Como um “cartão amarelo” do futebol, você pode dar a este participante este cartão, temporariamente, e pedir que leia o breve conteúdo, fazendo uma reflexão.

Evite repreendê-lo – isso é algo que ele pode já estar acostumado. Ao invés disso, procure mostrar que sua personalidade e atitude são ferramentas que podem prejudicá-lo ou ajudá-lo a conquistar grandes objetivos. Você pode ter um grande empreendedor em sua frente, apenas com suas qualidades distorcidas.

Depois de 10 minutos, converse com o participante – veja o que pensou sobre as frases do cartão e sobre o seu comportamento. Lembre-o que esse jogo é um jogo diferente – ele reflete questões da vida real. Recolha o cartão e convide-o a voltar ao jogo.

RESULTADOS

Reúna o grupo novamente quando o tempo terminar. Peça que tragam suas criações.

Faça um breve planejamento de tempo para as apresentações – procure dar o tempo necessário para cada pessoa / grupo apresentar, com cuidado para não utilizar o tempo das próximas etapas importantes. Pode ser uma boa ideia combinar o tempo para cada apresentação com o grupo e usar um relógio para controlar.

Celebre! Valorize todos os resultados alcançados, independentemente de estarem 100% completos ou de sua qualidade. Evite comparações e lembre que a jornada e os aprendizados a seguir podem ser o mais importante. Provoque-os: "Vocês acharam que teríamos tudo isso quando começamos o Desafio e em tão pouco tempo?". Observe suas reações. "Será que também fazemos isso no dia-a-dia?" "Será que todo mundo age assim?". Podem ser perguntas interessantes. Mantenha a energia alta.

Fique ainda atento aos comportamentos do grupo – você poderá querer fazer mais algumas anotações nessa etapa.

OPCIONAL: exemplos da vida real

Avalie quanto tempo tem disponível e quanto o grupo está com você. Se estiverem engajados e tiver tempo, compartilhe os exemplos da vida real relacionados ao Desafio escolhido, que estão no Guia de Desafios. Isso vai provocá-los ainda mais, ao conhecerem exemplos de coisas incríveis que aconteceram ou acontecem na vida real relacionadas ao contexto do Desafio e ao que fizeram neste dia.

BATE-PAPO

"Muito bem! Gostaram? Agora, antes da surpresa, vamos entender o que aconteceu no Desafio de hoje." Esta é uma boa forma de começar o bate-papo, mantendo a expectativa alta para a conclusão na próxima etapa.

O Bate-papo é muito importante. Atualmente, alguns chamam essa etapa de "debriefing": é onde, junto da hora dos poderes (a seguir), os aprendizados acontecem, ou seja, "as fichas caem". É uma grande oportunidade para que os participantes ganhem um novo olhar sobre si mesmos e sobre como podem interferir em seus futuros, assumindo o papel de protagonistas.

Considere as sugestões aqui presentes, mas siga seu "feeling". Evite um tom de professor e procure fazer com que os aprendizados surjam a partir deles, valorizando cada parte importante que for compartilhada.

3 perguntas-chave:

"O que aconteceu hoje?"

Estimule-os a compartilhar os fatos. "Você nos trouxe um desafio novo", "Fiz um grupo com meu amigo", "Construímos um brinquedo", "Falamos com fulano e conseguimos mais materiais", "Decidi trocar minha ideia no meio do caminho" etc.

"Como vocês se sentiram?"

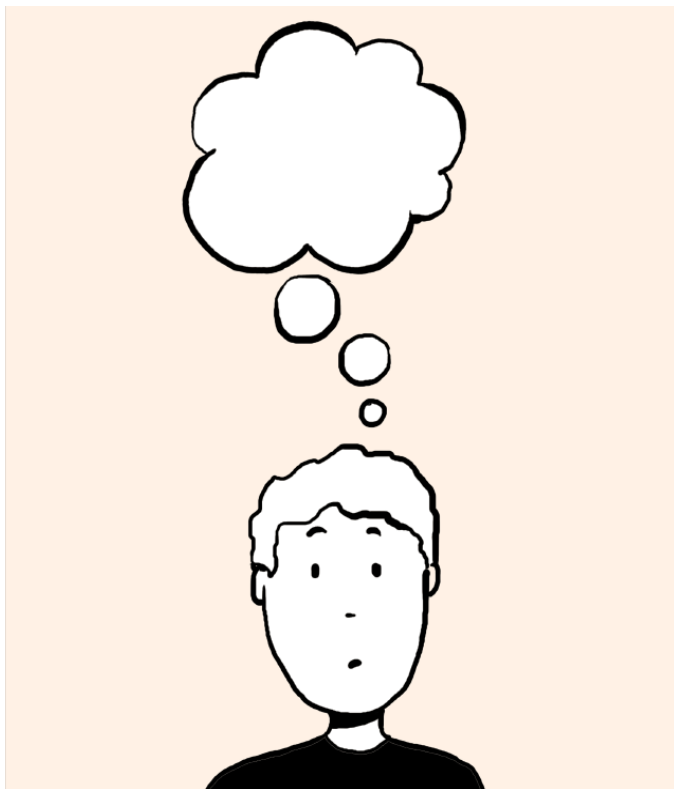
Deixe que compartilhem os sentimentos que surgiram. "Achei que não ia conseguir", "Me senti mal quando vi que estavam fazendo algo parecido com o meu", "Fiquei animado depois que meu amigo me ajudou", "Comecei a correr quando disseram que faltavam 10 minutos, mas consegui fazer" etc.

"O que vocês aprenderam hoje que gostariam de levar para a vida de vocês?"

Essa pergunta deve levá-los à reflexão e cria essa ponte entre jogo e vida real. Podem surgir respostas como "Ah, acho que não devo desistir das minhas ideias", "Acho que fica mais fácil fazer as coisas com um amigo", "Sempre tem um jeito de fazer as coisas".

Durante as perguntas, procure comentar o mínimo possível – foque em coletar. Depois da terceira pergunta, use sua sensibilidade para cruzar as respostas deles para consolidar mais o aprendizado. "Vocês repararam como foi quando eu mostrei o Desafio? Muitos acharam que não daria para fazer, certo? E olhem só o que a gente conseguiu. Será que a gente também faz assim na nossa vida, com nossos problemas?", "Será que a gente deve desanimar quando encontrar obstáculos? Nós resolvemos algumas dificuldades hoje, não foi?" – são exemplos. Não se preocupe em falar muito, as próprias 3 perguntas já funcionam por si só. Compartilhe apenas o que achar necessário e lembre de trabalhar apenas com o que o grupo compartilhou.

Saiba da importância do momento e procure o equilíbrio para que o papo seja leve e divertido, ao mesmo tempo que os aprendizados acontecem. Procure ser breve e saiba quando ir para a próxima etapa – procure perceber se estão pensativos e reflexivos ou entediados.



HORA DOS PODERES

"Está na hora da surpresa!" (ou "dos Cards/Botons", caso conheçam o jogo). Explique a eles o que são os Cards/Botons e como eles estão sendo dados. Conte que foram observados por você(s) durante a mão na massa e que algumas habilidades especiais foram identificadas. Agora, vão ganhar um Card/Boton para que saibam e lembrem que têm esses poderes e que podem utilizá-los em qualquer situação da vida, para a vida toda!

Hora de conhecer os poderes

Um a um, premie cada participante com o Card/Boton que representa a qualidade que mais se destacou durante o jogo. Procure agrupar os Cards/Botons, ou seja, se mais de um participante vai receber o Card/Boton "Líder", premie-os ao mesmo tempo. Peçam que observem o Card/Boton que ganharam e, em seguida, que leiam o que está escrito. Se for mais de uma pessoa, peça que cada um leia uma parte. "Viram como agiram assim hoje?" "Agora guardem esse Card/Boton e leiam sempre que quiserem lembrar dos seus poderes – vocês podem usá-los a qualquer hora".

Prossiga distribuindo os Cards/Botons para todo grupo. Chame a atenção deles sobre o que podem ser capazes de fazer juntos com tantos poderes.

Quantidade de Cards/Botons a distribuir

Dê no mínimo 1 Card/Boton para cada participante e, no máximo, 2. Escolha o Card/Boton que se relaciona com o comportamento que mais se destacou naquele participante durante a dinâmica. Caso o participante tenha realmente se destacado, entregue um segundo Card/Boton, refletindo o comportamento que mais predominou depois do primeiro. Não deixe de dar ao menos 1 Card/Boton por pessoa e não dê mais do que 2. Isso promove um maior engajamento dos participantes em encontros futuros.

Depois dos Cards/Botons distribuídos, você tem uma grande oportunidade para pontuar que os poderes podem ser usados para o bem ou para o mal. Você pode contar a eles o que disse o tio do Homem-Aranha a ele quando descobriu

suas habilidades: "Com grande poder, vem grande responsabilidade". Lembre como o mundo está precisando de coisas boas e mostre que eles são capazes de fazer a diferença.

Caso necessário, explique que todos têm potencial. Os Cards/Botons que foram dados têm a ver com o que surgiu de mais forte neste dia. Conte que existe a chance de conseguirem mais Cards/Botons... Deixe que compartilhem o que acharam e veja se gostaram. Pergunte se gostariam de fazer novos Desafios em outra oportunidade.

CONCLUSÃO

Organize e recolha todo o material e tenha certeza de devolver o espaço como o combinado. Se possível, faça algumas anotações sobre sua experiência como facilitador neste dia. O que você gostaria de mudar ou experimentar no próximo Desafio?



OS CARDS/BOTONS

A seguir, são relacionados os Cards/Botons do **Fazendo Acontecer: Desafios**. Trata-se de uma parte central do jogo: o prêmio que fica com os participantes lembrando-os do seu valor. Veja a descrição de cada um, com seus Poderes, e ainda como podem se manifestar dentro do Desafio.



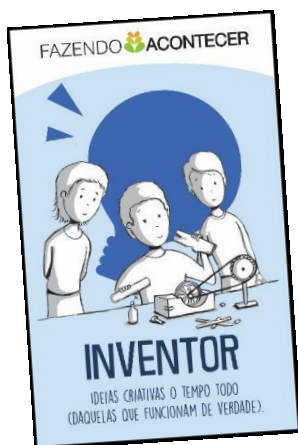
Bom de Papo

- Convencer outros jogadores ou pessoas a participarem da sua ideia.
- Conseguir um recurso difícil na base do papo.
- Animar alguém com seu otimismo.
- Dar um show na hora de apresentar o seu resultado.

DETETIVE

- Encontrar uma receita, dica ou informação incrível.
- Descobrir um jeito de lidar com um obstáculo.
- Mostrar que conhece um pouco de tudo.
- Aprender algo com alguém.



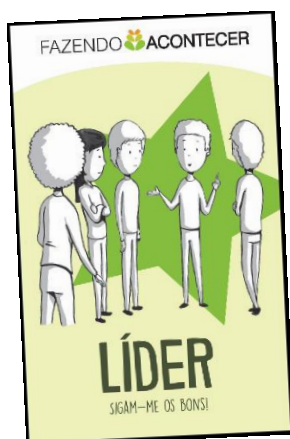


INVENTOR

- Ter uma ideia incrivelmente criativa.
- Saber escolher a ideia com mais chance de dar certo.
- Ajudar os outros com boas ideias.

JOGA PRO TIME

- Acreditar na ideia de alguém do começo ao fim.
- Entrar pro time de alguém e fazer a diferença.
- Apoiar alguém numa dificuldade.



LÍDER

- Inspirar e atrair pessoas para seu time.
- Montar uma equipe complementar que funcionou bem.
- Valorizar e elogiar a participação do time.

MÃO NA MASSA

- Ser o primeiro a começar.
- Ser ousado na sua ideia.
- Concretizar bem sua ideia.



VISIONÁRIO

- Visualizar claramente o resultado da ideia, desde o início.
- Mostrar um jeito novo de fazer as coisas.
- Mostrar que quer mudar o mundo.

PLANO INFALÍVEL

- Fazer um bom plano.
- Usar os recursos disponíveis de forma bem inteligente.
- Tomar uma decisão de forma calculada.





SE VIRA SOZINHO

- Mostrar autonomia; não esperar ou depender de alguém.
- Tocar uma ideia sozinho.
- Vencer uma insegurança e tomar uma decisão.

TRANSFORMADOR

- Ter uma ideia sustentável.
- Improvisar com os próprios recursos.
- Executar uma ideia com zero desperdício.



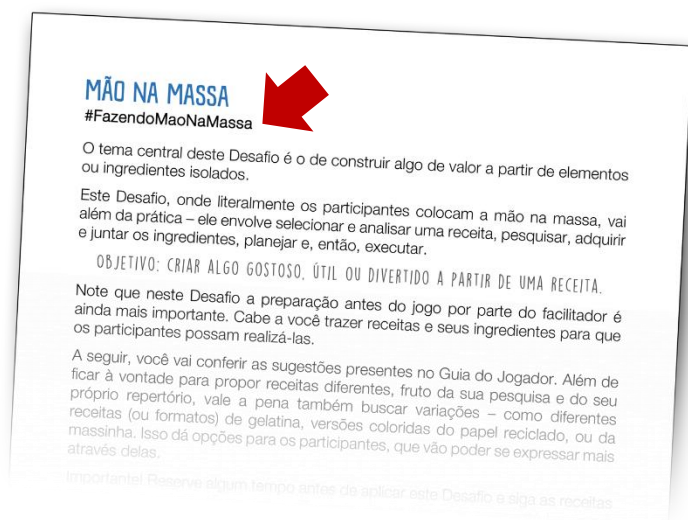
COMPARTILHANDO OS RESULTADOS

Ao terminar um Desafio, uma experiência única vai ter acontecido. Cada turma e cada lugar vão reservar surpresas diferentes. **Fazendo Acontecer: Desafios** estimula você, facilitador, a compartilhar os resultados práticos das suas experiências. Isso vai servir de retorno e estímulo para sabermos que estamos no caminho certo e acolher todas as críticas e sugestões para termos, cada vez mais, um projeto capaz de gerar resultados verdadeiros em qualquer lugar do país.

Escolha seus registros favoritos (foto, vídeo, ou mesmo um texto) e compartilhe nas redes sociais com a hashtag #FazendoAcontecerDesafios. Será um prazer ler o que você puder compartilhar em nossa página no Facebook, www.facebook.com/InstitutoFazendoAcontecer/ e fique sempre à vontade para nos escrever em contato@fazendoacontecer.org.br.

Compartilhando resultados de um Desafio

Além da hashtag acima, você vai encontrar no Guia de Desafios uma hashtag específica para cada Desafio, como #FazendoMaoNaMassa. Utilize essas hashtags e abra espaço para se conectar com facilitadores de todo o Brasil que já aplicaram ou que pensam em aplicar o mesmo Desafio.



Dicas

Diferenças de idade

Durante **Fazendo Acontecer: Desafios**, os participantes lidarão com obstáculos. É comum questionarem-se no meio da experiência: “É possível? ”, “Será que consigo?”.

Nesses momentos, vemos que a diferença de idade dentro do grupo pode jogar contra. A tendência é que os mais novos se sintam mais intimidados e participem menos da dinâmica.

Assim, recomendamos que você procure manter os seus grupos com uma idade próxima e evite aqueles casos especiais (um jovem ou criança bem mais novo, por exemplo). É bem melhor você voltar noutro dia e aplicar o game novamente com o grupo de outra idade.

A questão não é se são novos ou velhos demais para o game (todos são capazes) e sim uma diferença dentro do mesmo grupo.

Não esqueça os nomes (tags)

No meio do mão na massa, muita coisa acontece ao mesmo tempo. Mesmo com um voluntário, você pode não conseguir registrar tudo como gostaria, ao mesmo tempo que cuida do grupo.

Para facilitar a hora do registro, não se esqueça de, durante a fase de **Apresentação**, identificar todos os participantes com seus nomes, usando as fitas-crepe e a caneta permanente. É muito fácil criar esses mini crachás em suas camisetas e isso vai lhe ajudar bastante.

E, claro, **Fazendo Acontecer: Desafios** se potencializa se você se conectar com o grupo. Saber os seus nomes ajuda muito!

Meninos e Meninas

Observe como as duplas e trios se formam – é comum surgirem grupos de meninas e grupos de meninos. Isso é algo que pode ser natural na sua dinâmica do dia-a-dia, mas não necessariamente reflete uma situação interessante do ponto de vista do empreendedorismo, pois desperdiça uma

oportunidade de diversidade. Não se preocupe em tocar nesse assunto enquanto os grupos se formam – deixe-os à vontade (não queremos colocar regras desnecessárias). Porém, após a distribuição de Cards/Botons, na **Hora dos Poderes**, há uma ótima oportunidade para explorar este ponto, caso esse comportamento tenha se manifestado. Pergunte ao grupo o que acham – se é melhor estar num grupo com poderes variados ou com poderes iguais. Certamente responderão que um grupo com vários poderes é melhor, pois é mais poderoso. “Porque são diferentes, certo? E meninos e meninas, às vezes não têm formas diferentes de lidar com as coisas? Qual equipe seria mais completa? Uma equipe mista ou só com meninos ou meninas?”. Deixe que reflitam e tragam uma resposta.

SUGESTÕES “?”

Não subestime o potencial das sugestões “?”, sempre presentes no Guia dos Jogadores para os Desafios. Eles representam a possibilidade de qualquer participante usar de sua criatividade e propor uma forma diferente das previstas para resolver o Desafio. E ainda, a opção “?” certifica que toda a experiência não restrinja o usuário. Tratando-se de comportamento empreendedor, a dinâmica precisa acolher quem pensa “fora da caixa”.

Além disso, você pode usar as opções “?” trazendo novas sugestões não previstas no Guia. Desafie-se nesse sentido, prepare os devidos materiais e leve uma nova opção ao grupo. Criar novas maneiras de se realizar um Desafio permite que uma dinâmica que já tenha sido experimentada proporcione uma experiência totalmente nova.

O segundo Desafio com o mesmo grupo já parte de mais interesse

Na nossa experiência, faz bastante diferença o grupo já conhecer como funciona o **Fazendo Acontecer: Desafios**. Enquanto a primeira partida de um grupo pode ter um tanto de curiosidade e pé atrás dos participantes, depois que estes conhecem o jogo e, especialmente, a parte dos Cards/Botons, todos partem de um lugar diferente nos novos Desafios. Alguns podem até se provocarem, sozinhos, a demonstrar determinados comportamentos com o objetivo de conquistar um Card/Boton novo. Preste atenção nessa tendência e use isso a seu favor!

O que fazer com quem “termina antes”

Os Desafios de **Fazendo Acontecer: Desafios** foram criados com o objetivo de proporcionar, de fato, desafio aos participantes. Ou seja, colocá-los numa situação ao mesmo tempo provocativa, onde pode parecer que não há tempo ou recursos para alcançar o objetivo, mas ao mesmo tempo alcançável. Isso é importante para o aprendizado acontecer – saírem um pouco da zona de conforto e testarem suas habilidades.

Mas pouco disso acontece quando, eventualmente, um participante “termina rápido” o seu Desafio, provavelmente porque para ele foi muito fácil. Isso pode acontecer por vários motivos: o participante pode ser muito talentoso; pode ter colocado um objetivo muito fácil ou pequeno para si no Desafio; ou não estar dando importância para a experiência.

Cabe a você entender o que pode estar acontecendo e saber estimular esse participante da forma correta. Você pode provocá-lo para fazer algo mais desafiador; pode lembrar que esse jogo faz com que você ganhe coisas na vida real; e, em último caso, pode sugerir que ele ajude outros projetos. Você pode até recrutá-lo para ser seu ajudante no final da experiência – ajudando, por exemplo, a controlar o tempo ou lembrar os grupos de arrumar tudo no final.

IMPRIMINDO OS MATERIAIS

O material do **Fazendo Acontecer: Desafios** é disponibilizado em arquivos disponíveis para impressão. Mas, enquanto este manual, e a **Ficha de Acompanhamento** podem ser facilmente impressos em qualquer lugar, é importante que você dê atenção especial à impressão dos **Guias dos Jogadores (Pranchas)** para os Desafios e para os **Cards**. E, ainda, para a obtenção dos **Botons**.

Guias dos Jogadores

Estes guias visuais (pranchas) devem ser impressos preferencialmente em tamanho A3 e, se possível, devem ser plastificados.

O tamanho é altamente recomendado para que possa ser bem visualizado e manipulado pelo grupo, já que seus detalhes e tamanho de texto foram inclusive feitos para este tamanho.

O acabamento de plastificação fará com que esse material dure muitos encontros. Até pelo tamanho, sem este cuidado a impressão A3 pode facilmente rasgar, amassar ou molhar.

Cards

Antes de mais nada, lembre-se que os Cards são o grande presente dos participantes (caso você não tenha Botons disponíveis), ou seja, verdadeiros troféus de sua participação e algo que queremos que eles guardem consigo para consultar sempre, lembrando do que são capazes (independente do jogo, na vida real). As dimensões de cada Card são as mesmas de um cartão de crédito (5,40cm por 8,56cm), pensadas para poderem ser levadas na carteira.

Outro ponto que você deve considerar é que vários Cards são distribuídos em cada jogo, fazendo com que você precise contar com uma boa quantidade. Assim, vale buscar a melhor alternativa. Impressão, corte e plastificação dão um ótimo resultado. Outras alternativas são a impressão em materiais mais fortes/resistentes.

Seja criativo aqui e busque otimizar recursos. Se optar por investir pouco nos Cards e não presenteá-los aos participantes, reutilizando-os a cada jogo, adquira os Botons, cujo custo-benefício é mais interessante (veja a seguir). Nossa experiência diz que os Botons chamam mais a atenção dos participantes e criam ainda mais a ideia de que o participante tem um poder especial.

Botons

Uma tendência das crianças e adolescentes (e também de jovens e adultos) é usar Botons, dos mais variados formatos e tipos, em bonés, mochilas, nas roupas etc.

Pensando nisso, todos os poderes do **Fazendo Acontecer: Desafios** também são disponibilizados em Botons para que sejam o presente, ou o troféu, dos participantes no lugar os Cards.

A diferença é que, no caso dos Botons, a descrição dos poderes ocorre no site fazendoacontecer.org.br/poderes.

Os Cards devem continuar a ser utilizados nos jogos para que os participantes possam consultar ao final do game quais são os seus poderes. Porém, caso você opte por presenteá-los com Botons, não há a necessidade de dar também os Cards. Assim, você pode reutilizar os Cards em outras partidas dos games, otimizando a durabilidade do material, que não precisaria ser impresso e plastificado em grande quantidade.

Os Botons só podem ser obtidos diretamente no **Instituto Fazendo Acontecer**, em sua sede em São Paulo, ou em sua loja online, em quantidades as mais variadas: fazendoacontecer.org.br/loja.



FAZENDO ACONTECER: DESAFIOS

GUIA DE DESAFIOS





Olá, caro facilitador do **Fazendo Acontecer: Desafios!**

Você tem em mãos o **Guia de Desafios**, que reúne os Desafios a serem utilizados no jogo, com todos os seus detalhes.

Aqui você encontrará tudo o que precisa para aplicá-los – fique à vontade para, depois que estiver habituado com o jogo, criar os seus próprios Desafios. E não esqueça de compartilhar a experiência conosco!

Os Desafios presentes nesta versão:

- Minha Própria Casa
- A Quem Admiro
- Luz, Câmera, Ação!
- Show de Talentos
- Mão na Massa

(Se não fez isso ainda, leia o **Manual do Facilitador** antes de continuar.)

MINHA PRÓPRIA CASA

APRESENTAÇÃO

A FALTA DE MORADIA É UM DOS
MAIORES PROBLEMAS DO MUNDO...



MÃO NA MASSA

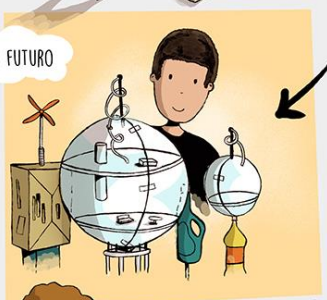
QUE ENTRA
DENTRO



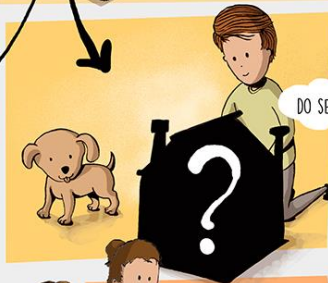
QUE ENFEITA



DO FUTURO



DO SEU JEITO



RESULTADOS



Minha Própria Casa

#FazendoMinhaPropriaCasa

O tema central deste Desafio é a falta de habitação, um problema mundial.

Ainda que de forma leve e divertida, existe a oportunidade de sensibilizar os participantes sobre o assunto, relacionando com suas histórias pessoais e criando uma conexão com a sociedade.

Objetivo: Construir uma casa.

A tendência é que os participantes venham todos atrás dos materiais necessários assim que tiverem uma ideia inicial; indo, depois, para a construção.

QUE ENTRA DENTRO

Essa opção representa uma casa divertida, como por exemplo as cabanas que as crianças constroem com lençóis. Basicamente, uma casa capaz de fazer com que o autor, e quem sabe alguns amigos, possam entrar e reconhecer como o próprio espaço, isolado do lado de fora. Surpresas dentro da casa são um bônus!

Que enfeita

Decorativa ou brinquedo, essa é uma casa miniatura. Atenção aos detalhes e até ao lado de dentro da casa. Algo para se colocar na estante depois do Desafio.

Do futuro

Uma casa capaz de expressar toda a criatividade ou o lado visionário do autor. A casa do futuro pode não ter porta, teto, janelas. Pode ter dispositivos que não imaginamos. Lembre-se de pedir para que o autor explique todos os detalhes.

Do seu jeito

Lembre-os que as ideias acima são apenas sugestões. Eles podem propor algo diferente.

Requisitos Especiais

Uma seleção interessante de materiais para a construção, que podem ser obtidos também com a organização do local; materiais de apoio, como cola, barbante, fita adesiva, canetas hidrográficas.

EXEMPLOS DA VIDA REAL

Organização TETO constrói casas em locais de extrema pobreza

Globo News, 17/10/2013

<http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2013/10/organizacao-teto-construi-casas-em-locais-de-extrema-pobreza.html>

Grupo criado em 1997 atua em 19 países da América Latina e Caribe. Em 16 anos, 100 mil moradias já foram construídas e entregues.

Eles constroem casas novas onde há mais miséria e pobreza. São voluntários que transformam a realidade de comunidades muitas vezes esquecidas pelos próprios governos. Presente em 19 países da América Latina e Caribe, a organização TETO tem como objetivo construir moradias minimamente dignas para os mais pobres. “O TETO surgiu em 1997, com um grupo de estudantes da PUC de Santiago, que organizou uma construção massiva de moradias de emergência para as famílias mais pobres do sul do Chile”, relembra o capelão do TETO para América Latina e Caribe, o espanhol Cristian Del Campo. Ele conta que a meta era construir duas mil moradias antes do ano 2000, mas os alunos perceberam que o projeto poderia continuar para além daquela data.

Em 16 anos, a organização já construiu 100 mil casas em quase todos os países da América Latina. O custo anual é de US\$ 35 milhões, o equivalente a R\$ 76 milhões. “O financiamento provém de empresas, de parcerias, de indivíduos que contribuem mensalmente e de alguns fundos internacionais de fundações”, explica Campo. Uma das fontes mais importantes é o sistema de financiamento coletivo, chamado de *crowdfunding*. No site da entidade, são informados os projetos da vez e o orçamento previsto.

As moradias de 18 m² são de madeira, pré-fabricadas e construídas a uma distância de 50 ou 60 centímetros do solo, sobre cilindros também de madeira. Nas favelas do Brasil, onde muitas vezes não há o espaço de 18 m², são construídas casas de cerca de 14 m². “Trabalhamos em São Paulo durante cinco anos. Construímos 1,7 mil casas. Estamos trabalhando em 60 assentamentos precários em São Paulo e agora abrimos um escritório no Rio”, diz o capelão.

A equipe do Cidades e Soluções acompanhou a força do voluntariado na periferia de São Paulo. Durante o final de semana, 80 voluntários trabalharam

na construção de oito casas no Jardim Ipanema, na zona leste da capital paulista. Mais de 600 famílias vivem no local, a maioria em barracos improvisados. Os moradores têm água encanada e instalações precárias garantem luz elétrica, mas eles são obrigados a conviver com esgoto a céu aberto.

“Para organizar uma construção no final de semana, tem um trabalho prévio de uns três meses. Tem um grupo de voluntários que vêm conhecer a realidade da comunidade e os moradores”, ressalta o diretor de comunicação da ONG, Pedro Egídio Oliveira. As moradias construídas são entregues às famílias em situação mais vulnerável, levando em consideração fatores como renda, número de moradores, espaço e precariedade da casa.

Ajuda dos moradores

O músico Carlenilton Silva Santos ganhou um novo lar em dezembro do ano passado. Ele participou da obra e, hoje, faz parte da equipe da TETO. “Gostei do projeto da ONG, fiquei muito feliz com essa casa e quero passar essa felicidade para outras pessoas, ainda mais aqui na comunidade”, afirma. A esposa dele, Tamirez, também é voluntária; ela prepara refeições para o grupo que trabalha nas novas construções.

Para a subdiretora de comunicação da organização, Carolina Hernandez Lopes, a interação com a comunidade é fundamental para o trabalho. “A gente acredita muito no potencial de mudança que eles têm e que, às vezes, não percebem. Nossa ideia é estar junto para que eles se desenvolvam em muitos âmbitos”, aponta.

Dona Helena, uma das oito moradoras que receberam uma casa nova, ajudou na construção. “Já bati uns pregos”, conta. Ela, que é corintiana, revela que as paredes serão pintadas de verde. “Vai ficar uma casinha de boneca maravilhosa. É o meu sonho. São muito lindas essas casinhas”, elogia.

Quem também comemora são os voluntários. “Não tem como não fazer. É uma realidade muito triste que tem que ser mudada. A gente não pode se omitir, ficar parada. Qualquer coisa, por mínima que seja, já muda, faz a diferença. Isso é super importante. Fora o que a gente deixa para essa família. O que a gente ganha é muito maior”, destaca a secretária Cecília Dietl.

Para saber mais, vídeos e fotos: <http://www.techo.org/paises/brasil/>

A QUEM EU ADMIRO

APRESENTAÇÃO

ADMIRAR ALGUÉM NOS FAZ SONHAR E PENSAR COMO SERÁ NOSSO FUTURO, PESSOAL E PROFISSIONAL.

ESSAS PESSOAS SE TORNAM REFERÊNCIA JUSTAMENTE POR TER PAIXÃO PELO QUE FAZEM E, ASSIM, INSPIRAM OS OUTROS.

AS PESSOAS QUE CONSEGUIM SE REALIZAR NA VIDA SEMPRE SE INSPIRAM EM ALGUÉM QUE CONSIDERAM ESPECIAL, SEJA UM MEMBRO DA FAMÍLIA OU UM PROFISSIONAL BEM-SUCEDIDO.

QUE TAL TENTAR MOSTRAR SUA ADMIRAÇÃO POR ALGUÉM ESPECIAL DE MANEIRA CRIATIVA?

CARTA



PRESENTE



VÍDEO



???



RESULTADOS



A Quem Eu Admiro

#FazendoAQuemEuAdmiro

O tema central deste Desafio é uma declaração do participante para um ídolo, uma referência pessoal.

O tema “esconde” uma série de aspectos importantes. Ao provocar os participantes a elegerem uma pessoa que admiram e escolherem uma mensagem a ser enviada, o participante se auto referencia, se identifica e se desafia, ao se apresentar e se expor ao mundo.

Objetivo: Criar uma Declaração para alguém que se admira.

Pessoas escolhidas podem ser desde públicas e famosas até membros importantes da família ou um colaborador do local. É essencial que você, facilitador, ajude os participantes a identificarem alguém que é realmente importante para cada um. Vale estimular os participantes a irem além da “tietagem”, ou seja, focando em pessoas que mudam o mundo, que fazem a diferença. E declarações não precisam ter pedidos!

Outro ponto importante é estimular que os participantes sejam criativos e inovadores em suas mensagens – afinal, quantas mensagens “comuns” cada um deles pode receber todo dia? Isso vale para ganhar atenção de alguém público ou de sensibilizar de forma especial aquele que já está próximo.

A forma de conduzir a experiência se consiste em, basicamente, estimular os participantes a escolherem a pessoa e a mensagem certas, serem criativos e saírem um pouco da zona de conforto, compartilhando seu lado pessoal. Além disso, lembrá-los a respeito da importância do planejamento da execução: Como será a transmissão da minha mensagem? Via Fanpage? A postagem será pelos Correios? E-mail? Ou um vídeo? Como descobrirei o e-mail do meu ídolo?

Mostre ao participante que o importante do Desafio é o envio – independente de resposta. Deixe que valorizem a jornada e que uma possível resposta seja apenas uma linda surpresa.

CARTA

Uma declaração de próprio punho, a ser enviada ou entregue para a pessoa.

PRESENTE

Um presente, de preferência de autoria do participante, junto de uma mensagem – a ser enviada ou entregue para a pessoa.

VÍDEO

Uma declaração em vídeo – a ser enviada ou exibida para a pessoa.

Do seu jeito

Lembre-os que as ideias acima são apenas sugestões. Eles podem propor algo diferente.

Requisitos Especiais

Pense na infraestrutura básica para as opções sugeridas: folhas sulfite, canetas coloridas, materiais diversos e alguns smartphones são suficientes. Um computador com conexão pode ser útil no final para recolher e enviar os materiais (vídeos, fotos etc).



EXEMPLOS DA VIDA REAL

Menino explica por que pediu boneco de Star Wars: "É pretinho igual a mim"

UOL, 11/01/2016

<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2016/01/11/menino-explica-por-que-pediu-boneco-de-star-wars-e-pretinho-igual-a-mim.htm>

A historiadora Jaciana Melquiades, 32, não imaginava a comoção que causaria ao publicar em redes sociais uma foto de seu filho de 4 anos, Matias, com o boneco do personagem Finn, de "Star Wars - O Despertar da Força", no dia 2 de janeiro de 2016.

A imagem teve mais de 35 mil curtidas e 9.500 compartilhamentos no Instagram e chamou a atenção até mesmo do ator John Boyega, que compartilhou a foto em sua página com um agradecimento: "Momento de ser grato. Do que você segura em sua mão ao potencial na sua mente, você é um jovem rei", escreveu o ator da saga, num recado ao garoto brasileiro.

Em entrevista à TV UOL, no Rio de Janeiro, Jaciana lembra que não havia bonecos negros à venda quando era criança. "Eu comprava o que tinha e era um pouco frustrante. Parecia que tinha alguma coisa errada comigo, porque eu não era igual ao produto".

A mãe contou que o garoto se realizou ao encontrar um boneco com o seu tom de pele. "Meu filho consegue se ver nele assim como qualquer garotinho branco consegue se ver em outros personagens. Tem espaço para todo mundo".

LUZ, CÂMERA, AÇÃO!

APRESENTAÇÃO

O CINEMA É CONHECIDO COMO A SÉTIMA ARTE; NOS PERMITE SONHAR: POR ISSO MUITA GENTE GOSTA DE ASSISTIR A FILMES!



MAS VC JÁ IMAGINOU COMO SE PRODUZ UM FILME? TUDO COMEÇA COM UMA IDEIA!



AGORA É COM VOCÊ: TRANSFORME SUA IDEIA EM REALIDADE E DESCUBRA UMA FORMA LEGAL E DIVERTIDA DE SONHAR ALTO E CRIAR SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS...

NÃO NA MASSA



FILME, NOVELA OU SÉRIADO



CINEMA MUDO



FANTOCHE



SOMBRA



TELEJORNAL



???

RESULTADOS



MMM...

HAHAHA!

OIN!

OH!

Luz, Câmera, Ação!

#FazendoLuzCameraAcao

O tema central deste Desafio é a criação de um vídeo, criando oportunidades para muitas habilidades surgirem e serem colocadas em prática, à frente e atrás das câmeras.

Vídeos são conteúdos bem familiares e parte do dia-a-dia dos participantes. Ser desafiado para criar um vídeo é algo estimulante e acessível. Esse Desafio oferece oportunidades para todos mostrarem o que sabem e também se aventurarem em coisas que nunca fizeram.

Objetivo: Criar um Vídeo.

A escolha do formato, a montagem do grupo (se houver), a parte criativa para se decidir o que fazer, distribuição dos papéis (inclusive dos bastidores), toda a produção (roteiro, cenário, câmeras etc.) e a performance em si – todas ótimas oportunidades para se observar os participantes.

FILME, NOVELA OU SERIADO

Essa opção representa uma história num meio convencional, como se fosse uma ou mais cenas de um filme, novela ou seriado. Participantes viram atores e encenam enquanto gravam.

CINEMA MUDO

Alternativa com linguagem de cinema mudo. Os dispositivos atuais permitem gravar em preto e branco, o que pode deixar o vídeo ainda mais interessante.

FANTOCHE

Participantes usam fantoches (que devem criar) para encenar, como em um teatro, gravados pela câmera.

Sombra

Mais uma alternativa à linguagem tradicional: gravar a imagem de uma parede, enquanto os participantes contam uma história usando sombras.

TELEJORNAL

A encenação de um telejornal, da forma que os participantes desejarem. Podem ter notícias de diversos temas e até propagandas – além de imagens internas e externas.

Do seu jeito

Lembre-os que as ideias acima são apenas sugestões. Eles podem propor algo diferente.

Requisitos Especiais

Além de uma seleção divertida e interessante de materiais e elementos que os participantes possam usar e vestir em seus vídeos, não se esqueça de um ponto importante: a gravação dos vídeos e a visualização.

Gravação

Tenha um bom plano para a gravação dos vídeos. Atualmente, é muito comum que os próprios participantes já até contem com celulares modernos que são totalmente adequados para gravar os vídeos – mas essa pode não ser a realidade. Procure descobrir mais sobre o grupo com antecedência e prepare, junto dos responsáveis pelo espaço e com seus próprios meios, um bom “Plano A” e um “Plano B”.

Visualização

Na fase de **Resultados**, os participantes vão querer apresentar o que fizeram e também ver a produção dos outros. Se você tiver um computador à mão, não é difícil receber todos os vídeos em sua máquina e, a partir dela, exibir os vídeos para todos da turma. Por este caminho, fica fácil até jogar essa imagem numa TV ou projetor, se existir um. Caso contrário, simplifique: mostre em seu próprio computador ou, em último caso, organize o grupo para que vejam no próprio dispositivo onde o vídeo foi gravado.



EXEMPLOS DA VIDA REAL

QUEM SÃO OS MAIORES YOUTUBERS MIRINS DO PAÍS?

youPIX, 17/04/2015

Trecho de matéria do Youpix: <http://bit.ly/23HCAar>

O segmento dos vídeos feitos por crianças está crescendo e também é bastante segmentado. “As meninas, por exemplo, se concentram mais em canais semelhantes e acabam migrando para outros conteúdos, como moda e beleza. Mas não transbordam muito do universo infantil”, diz Vitor Knijnik, sócio da Rede Snack e responsável pelo canal infantil ‘Mundo de Menina’.

Mariana Felice, gerente de comunicação da Google no Brasil, destaca também a base de gamers da plataforma: “eles compartilham ideias, dicas e sugestões para os fãs de determinado jogo, criando seu próprio fórum de discussões”.

O maior canal mirim brasileiro é o da mineira Julia Silva, que tem 9 anos e faz vídeos falando sobre seu universo de brinquedos, personagens preferidos, viagens e brincadeiras. A garota também se arrisca a dar uns palpites em assuntos relacionados a moda, maquiagem e artesanato.

Seu canal já recebeu mais de 100 milhões visualizações, tem mais de 300 mil inscritos e está na lista dos canais que mais crescem do Youtube Brasil. Ela inclusive já lançou um segundo canal focado em brinquedos que já tem 75 mil inscritos.

Exemplos de Youtubers brasileiros, seus seguidores e visualizações de vídeos.

- Rezende (Pedro), 18 anos, 6,7 milhões de seguidores, 2.2 bilhões de views.
<https://www.youtube.com/user/rezendeevil/>
- Manoela Antelo, 10 anos, 850 mil seguidores e 190 milhões de views.
<https://www.youtube.com/user/veveantelo/>
- Carol Santana, 12 anos, 470 mil seguidores e 38 milhões de views.
<https://www.youtube.com/user/carolsantinaoficial/>
- Isabel, 9 anos, 1,75 milhões de seguidores e 750 milhões de views.
<https://www.youtube.com/user/belparameninas/>
- Carol Caelo, 14 anos, 45 mil seguidores e 3 milhões de views.
<https://www.youtube.com/user/caelo1110/>

SHOW DE TALENTOS

APRESENTAÇÃO

VOCÊ SÓ SABERÁ SE POSSUI ALGUM TALENTO ARTÍSTICO ESPECIAL SE PRATICAR.

QUE TAL DAR O PRIMEIRO PASSO ATUAL. MUITOS ARTISTAS COMEÇARAM ASSIM.



MÃO NA MASSA



RESULTADOS



SHOW DE TALENTOS

#FazendoShowDeTalentos

O tema central deste Desafio é o de explorar e descobrir os próprios talentos através de uma apresentação artística.

Ser criativo e trabalhar um lado artístico podem ser coisas não tão familiares para os participantes. Torne-os conscientes disto e mostre a oportunidade que têm nas mãos para descobrir novas habilidades.

Objetivo: Criar e apresentar uma obra artística.

Apesar do objetivo ser uma apresentação, o Desafio dá opções para todos os perfis, dos mais introvertidos aos mais extrovertidos. Fique atento apenas em checar se todos estão, de verdade, se desafiando. Fazer algo muito fácil não traz aprendizado. Estimule algum desafio, seja em fazer algo novo (técnico) ou em se mostrar um pouco mais (lidar com o público) e também saiba acolher as eventuais inseguranças.

BANDA

Preparar e apresentar uma música (que pode ser original!). Se estiver muito fácil, motive-os a incrementar. Eles podem criar novos instrumentos ou brincadeiras em cena.

Do seu jeito

Lembre-os que as ideias acima são apenas sugestões. Eles podem propor algo diferente.

Dança

Puxe a criatividade! Vale muito mais criar a própria coreografia do que apenas imitar uma que já existe...

QUADRINHOS / POESIA / PINTURA

Ótimas opções, que podem expor grandes talentos – se o participante decidir ousar, fazer algo novo ou de um jeito novo.

Requisitos Especiais

Instrumentos musicais – assim como materiais para construí-los, como latas e tambores; uma caixa de som boa; material de pintura e desenho. Para os Exemplos da Vida Real, tenha algo para exibir alguns vídeos. E esteja com seu celular pronto (ou de seu voluntário) para registrar as apresentações!

EXEMPLOS DA VIDA REAL

BANDA DE PERCUSSÃO SOBREMESA*

Grupo da Escola Municipal Pio XII, de Governador Valadares, MG.



Janeiro 2012 – <https://youtu.be/iPFHYQhJt4E>



Julho 2013 – <https://youtu.be/3k2CS5n-Xiw>

* Conteúdo público disponível no site YouTube, nos links mencionados.

Núcleo Luz muda a vida de jovens da periferia por meio da dança*

www.facebook.com/projetonucleoluz | vídeo: <https://youtu.be/l1Is9QrSkZM>

Criado como piloto em 2007, o Núcleo Luz não parou de crescer, até se tornar um projeto que busca ampliar o universo cultural de jovens de famílias de baixa renda. Faz isso por meio da vivência mais profunda na dança, da criação de espetáculos, da interface com outras linguagens artísticas, além da participação em diversas atividades socioeducativas.



Desde o início, muitos jovens a partir de 14 anos passaram pelo projeto, com número praticamente igual de meninos e meninas. As atividades são realizadas de segunda a sexta na sede do Núcleo Luz, situada no Bom Retiro, zona central de São Paulo, próxima às estações Tiradentes e Luz do Metrô.

O projeto é gratuito e oferece bolsa-auxílio, alimentação e transporte aos aprendizes da região metropolitana de São Paulo.

Poesias de João Vitor**

poesiasdejoaovitor.blogspot.com.br | vídeo: <https://youtu.be/71P8cLSfVKo>

Poeta mirim, de 6 anos, do Rio Grande do Norte – criou o livro “Poesias de João Vitor” (apenas R\$2,00).

Amigo Não Tem Idade

Cada um tem o seu gosto
Cada um tem o seu posto
Cada um tem o seu jeito
Que sai de dentro do peito

Então pra que batalha
O amigo nunca falha
O amigo não tem idade
O que vale é a amizade.



* Conteúdo público disponível na página do Facebook e canal do YouTube oficiais do Núcleo Luz.

** Conteúdo público disponível no site oficial de João Vitor e no site YouTube, no link mencionado.

MÃO NA MASSA

APRESENTAÇÃO

CRIAR ALGO ENVOLEVE VÁRIAS HABILIDADES.

COLOQUE A MÃO NA MASSA PARA SABER SE VOCÊ PODE CRIAR ALGO DIFERENTE...



...OU MESMO EXECUTAR À RISCA UMA RECEITA DESAFIADORA.

MÃO NA MASSA



RESULTADOS



Mão na Massa

#FazendoMaoNaMassa

O tema central deste Desafio é o de construir algo de valor a partir de elementos ou ingredientes isolados.

Este Desafio, onde literalmente os participantes colocam a mão na massa, vai além da prática – ele envolve selecionar e analisar uma receita, pesquisar, adquirir e juntar os ingredientes, planejar e, então, executar.

Objetivo: criar algo gostoso, útil ou divertido a partir de uma receita.

Note que neste Desafio a preparação antes do jogo por parte do facilitador é ainda mais importante. Cabe a você trazer receitas e seus ingredientes para que os participantes possam realizá-las.

A seguir, você vai conferir as sugestões presentes no Guia do Jogador. Além de ficar à vontade para propor receitas diferentes, fruto da sua pesquisa e do seu próprio repertório, vale a pena também buscar variações – como diferentes receitas (ou formatos) de gelatina, versões coloridas do papel reciclado, ou da massinha. Isso dá opções aos participantes, que vão poder se expressar mais através delas.

Importante! Reserve algum tempo antes de aplicar este Desafio e siga as receitas você mesmo. Isso vai fazer toda a diferença, desde a hora de apresentá-las, como na hora do mão na massa, onde você poderá orientar facilmente, caso necessário.

O erro faz parte do Desafio! Com ele, gera-se aprendizado. Não deixe que nenhum participante desanime por conta de uma receita que deu errado. Você pode lembrá-los que a cada erro ficam mais experientes que os demais e, assim, mais próximos de um grande sucesso. Você pode até contar a história de Santos Dumont ou Thomas Edison, inventores do avião e da lâmpada (entre outras invenções!), que precisaram de muitas tentativas para chegarem, finalmente, nas descobertas que os fizeram tão famosos.

Fique atento! Este Desafio geralmente requer um tempo de realização maior. Isto por conta do tempo necessário para que os “resultados” fiquem prontos: que a gelatina gele, que os papéis sequem etc. Tenha certeza que você tem um tempo bom reservado para as receitas que selecionar. Veja o que pode te ajudar nesse processo – um freezer faz com que a gelatina fique pronta mais rápido, assim como um secador acelera a obtenção dos papéis recicláveis. Outra ideia boa é dividir a dinâmica em 2 etapas, com uma pausa para um lanche ou almoço, por exemplo.

Balas de GELATINA*

Veja como: <https://youtu.be/HiksXywa7N4>

- 2 caixas de gelatina de diferentes sabores
- 2 caixas de gelatina sem sabor
- 400ml de água fervente
- Formas diversas ou recipiente pequeno

Dissolva as gelatinas com e sem sabor na água fervente, sem juntar os sabores – ou seja, 200ml de água para uma caixa com sabor e outra sem sabor, mais 200ml de água para a outra caixa com sabor e a última caixa sem sabor, em um vasilhame diferente. Coloque-as para gelar separadamente em forminhas de silicone de diversos formatos, ou coloque num refratário pequeno, cortando em quadradinhos assim que endurecer.

Elas demoram cerca de 2-3 horas para endurecer. Dá pra fazer vários sabores e cores diferentes.

* Conteúdo público disponível no site YouTube, no link mencionado.

Papel Reciclado*

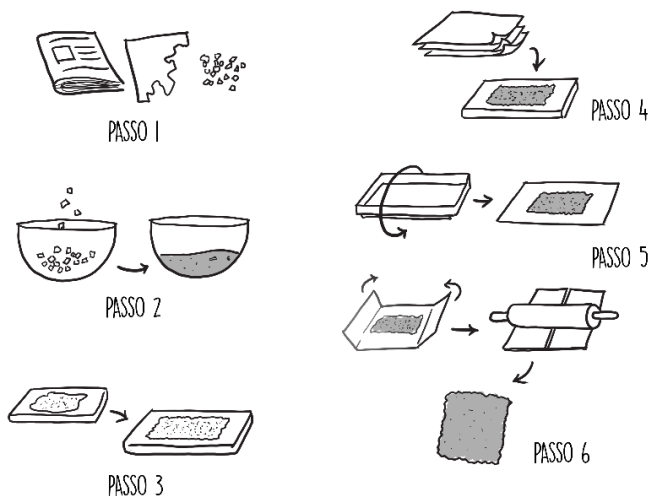
Veja como: <https://youtu.be/2ui29vA1iCU>

1 forma retangular ou quadrada grande

- 1 tigela ou bacia
- 3 xícaras de água
- 1 jornal
- 1 rolo de macarrão

1. Rasgue uma ou duas folhas de jornal em pedacinhos pequenos, de 2,5cm aproximadamente.
2. Coloque um pouco do jornal picado dentro da tigela e adicione toda a água. Continue adicionando papel. Rasgue e esprema o papel até obter uma massa que pareça um mingau grosso.
3. Vire a forma para baixo e coloque sobre ela cerca de uma xícara da polpa de papel. Com os dedos, espalhe a polpa sobre a forma por igual.

4. Coloque várias folhas de jornal sobre a polpa, para segurá-la contra a forma.
5. Vire a forma com cuidado e retire-a. A camada de polpa está agora sobre o jornal.
6. Dobre o jornal sobre a polpa. Passe o rolo sobre o jornal para retirar o excesso de água. Depois, abra o jornal e deixe seu papel reciclado secar completamente.



* Conteúdo público disponível no site YouTube, no link mencionado.

MASSA DE MODELAR*

Veja como: <https://youtu.be/s0F7poB2olk>

- 1 xícara de sal de cozinha
 - 4 xícaras de farinha de trigo
 - 2 colheres de sopa de óleo
 - 1 colher de sopa de vinagre
 - 1 ½ xícara de água
 - Corantes alimentícios
1. Misture os ingredientes
 2. Separe um pedaço da massa e molde uma bolinha
 3. Faça um pequeno buraco e pingue algumas gotas do corante alimentício
 4. Amasse até a cor ficar bem homogênea

Requisitos Especiais

Além de bastante atenção em relação às receitas e seus ingredientes – tendo certeza que todos os participantes vão ter o suficiente, um ponto chave para o Desafio é a infraestrutura.

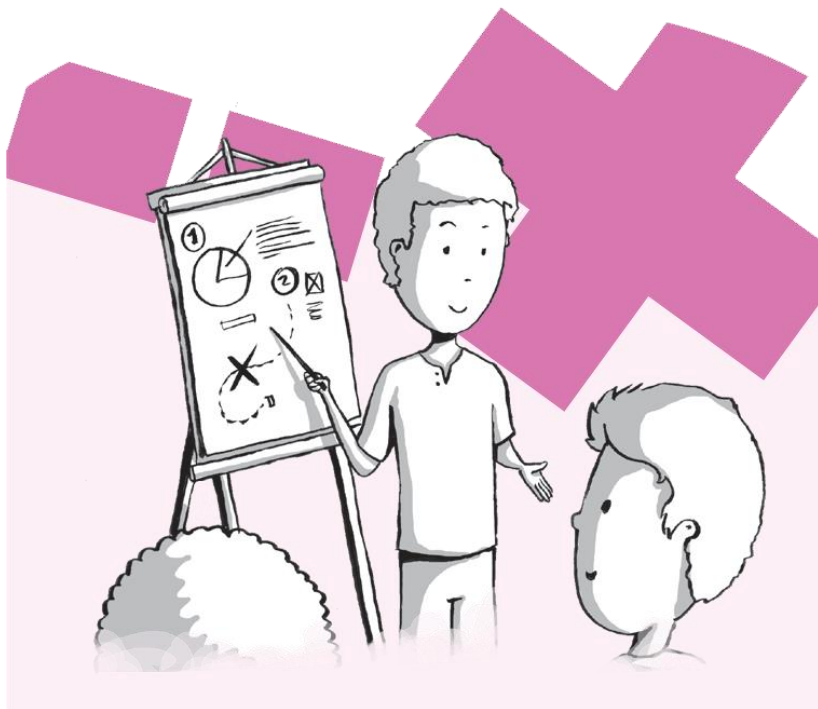
Verifique com carinho se o espaço está preparado para o Desafio. As sugestões dadas não requerem uma cozinha, por exemplo, mas se você decidir por fazer uma receita culinária, leve isso em consideração. E, claro, se falamos de cozinha, fique atento para que todos os cuidados sejam tomados. É uma ótima ideia, nesse caso, ter um voluntário que possa apenas supervisionar e ajudar o grupo, especialmente se forem crianças.

* Conteúdo público disponível no site YouTube, no link mencionado.

FAZENDO ACONTECER: DESAFIOS

EXPANSÃO: BANCO DE RECURSOS





Olá, caro facilitador do **Fazendo Acontecer: Desafios!**

Você tem em mãos a expansão **Banco de Recursos**, um módulo opcional que pode ser incorporado em todos os Desafios, adicionando um componente estratégico à dinâmica – além de muita diversão! Com ele, o aspecto financeiro do empreendedorismo é trabalhado de forma lúdica e totalmente integrada com as oficinas.

Aqui você encontrará tudo o que precisa para incorporar a expansão **Banco de Recursos** em seus jogos.

Seja bem-vindo!

COMPONENTES ADICIONAIS

Manual DA EXPANSÃO



NOTAS DE DINHEIRO



USE (BEM) OS SEUS RECURSOS!

A expansão **Banco de Recursos** se integra totalmente com a experiência de **Fazendo Acontecer: Desafios**, adicionando uma nova camada ao funcionamento original: a compra dos recursos que serão utilizados no jogo.

Na hora de colocar a mão na massa, os participantes vão usar as novas notas de dinheiro para comprar os materiais, objetos e ingredientes que irão utilizar, ao invés de simplesmente tê-los à disposição desde o início.

Como todos começam com o mesmo valor em mãos, entra então um elemento estratégico – saber como utilizar bem os recursos disponíveis para realizar o Desafio. Essa nova dimensão abre espaço para ricas discussões com o grupo, além da experiência prática que não basta sair fazendo, que é necessário pensar onde e como é melhor gastar o que se tem.

A integração da expansão é simples – não é necessário mais do que algumas aplicações do modo normal de **Fazendo Acontecer: Desafios** para que você se sinta totalmente à vontade para utilizá-la.

O maior cuidado vem da necessidade de um controle maior da sua parte em relação aos ingredientes / componentes / materiais / objetos que vão compor o seu Banco de recursos. Com a expansão, é necessário ter todos esses elementos precificados por você previamente, **antes** da experiência acontecer. Isso geralmente elimina uma parte da improvisação com materiais, como aqueles que poderiam ser encontrados ou conhecidos apenas no local, no dia da aplicação.

Assim, sugerimos você já chegar ao local com todo o Banco de recursos pronto e resolvido!



PREPARAÇÃO

Veja abaixo as duas novas etapas que você deve considerar ao aplicar o jogo.

1. Defina o local e o grupo de jogo
2. Selecione o Desafio e prepare os materiais
3. CARDS/BOTONS: separe a quantidade necessária
4. Prepare o material DO FACILITADOR
5. Estude os Desafios selecionados
6. PRECIFIQUE O MATERIAL DO JOGO

Atribua um valor para cada item que você separou para a utilização dos participantes durante o jogo – materiais, ingredientes, acessórios – tudo deve ter um preço. Você pode usar etiquetas com valor (como num supermercado de bairro), etiquetas com cores ou até uma tabela com a lista de itens e seus preços. Veja mais sobre a precificação a seguir.

7. NOTAS DE DINHEIRO: SEPARE A QUANTIDADE NECESSÁRIA

Separe as notas de dinheiro do jogo a serem dadas para cada participante no início da dinâmica – se possível, pode já deixar esses valores separados, por pessoa. Separe também as notas “do Banco”, para dar de troco aos participantes, caso necessário. Exemplo:

Por participante

- 1 nota de \$50
- 2 notas de \$20
- 3 notas de \$10
- 4 notas de \$5
- 10 notas de \$1

(20 notas, valor total \$150)

Banco

- 10 notas de \$20
- 15 notas de \$10
- 25 notas de \$5
- 50 notas de \$1

(100 notas, valor total \$525)

8. Voluntários
9. Preparação do local
10. Hora do Desafio

FLUXO DA EXPERIÊNCIA

Considere os pontos abaixo no fluxo da experiência ao incorporar a expansão.

Apresentação

Ao apresentar as diferentes formas (sugestões) de se realizar um Desafio, conte que eles contarão com recursos/elementos para usar durante o jogo, mas que terão que adquiri-los com seus recursos (notas de dinheiro do jogo). Ou seja, terão que saber como “gastar” bem.

Ao explicar as regras, logo antes do mão na massa, explique:

- Cada um terá um valor inicial em notas de dinheiro do jogo;
- Esse dinheiro deverá ser usado para adquirir os elementos/materiais;
- Os participantes devem escolher bem o que vão comprar (não dá pra comprar tudo);
- Os elementos podem ser adquiridos até o fim do tempo do Desafio.

Mão na Massa

Começando essa etapa, o banco de recursos é aberto – assim como as compras.

Se você tiver um voluntário, peça que ele também auxilie neste momento como Banco. Assim a fila inicial “diminui”, uma vez que no início a tendência é que todo o grupo corra para o Banco.

Aproveite este momento para observar os comportamentos dos participantes! Muitas oportunidades de mostrar diferentes poderes surgirão. Não hesite em parar o “atendimento” do Banco por um instante para registrar uma anotação em sua **Ficha de Acompanhamento**, se precisar.

Resultados

Conforme cada participante ou grupo apresenta seus resultados, não esqueça de pedir que também compartilhem quanto gastaram e quanto sobrou. Valorize resultados positivos que mantiveram algum dinheiro “em caixa”, assim como formas criativas de utilização dos recursos (improvisos etc.).

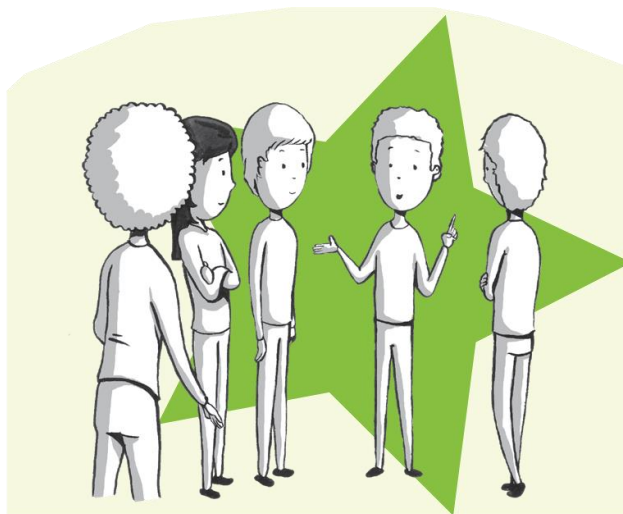
Veja com eles se houve alguma história ou fato inusitado relacionado à utilização dos recursos/compra e peça que compartilhem.

Bate-Papo

Use sua intuição para trazer, na melhor hora, uma reflexão sobre o gasto dos recursos ao longo da experiência. Você pode questioná-los sobre o que significa um bom resultado com e sem dinheiro sobrando, por exemplo. Não deixe de provocá-los a fazerem um link entre o que vivenciaram em termos de gastar bem o que se tinha e a vida real.

Levante também soluções criativas obtidas com recursos emprestados ou próprios, que não foram comprados com a moeda do jogo. Veja mais em **Usando materiais do local para o jogo**, na seção de **Dicas**, a seguir.

Não se esqueça de falar sobre possíveis trocas e negociações (entre os participantes ou até com o Banco!) que possam ter acontecido (veja mais em **Dicas**, a seguir). É comum que, neste momento, algum participante diga “Ah, mas isso não vale!”, onde você pode responder com a pergunta “Mas em algum momento eu disse que alguém não poderia vender, trocar ou negociar?”. Isso vai estimulá-los a pensar “fora da caixa”.



Hora dos Poderes

Com a expansão, novas oportunidades de se observar os poderes vão surgir:

Bom de Papo	Fazer uma boa negociação com outro participante relacionada aos recursos.
Detetive	Descobrir uma solução para um elemento desejado, mas que não pôde ser adquirido pela pessoa (acabou o dinheiro, por exemplo).
Inventor	Ter ideias incríveis para usar recursos baratos de uma forma interessante e produtiva.
Joga pro Time	Ajudar (financeiramente) a ideia de alguém.
Plano Infalível	Fazer um bom plano de como usar o recurso financeiro, podendo incluir contas e tomadas de decisão.

CONCLUSÃO

Lembre-se de se certificar que os participantes devolvam as notas de dinheiro do jogo ao final. Isso vai facilitar seu próximo Desafio.

PRECIFICANDO

O Básico

Reúna e relacione todo o material que pretende usar, ou seja, que pretende colocar à disposição dos participantes para a realização do Desafio.

Em alguns casos, essa seleção poderá ser permanente, como no Desafio **Luz, Câmera, Ação**, com você apenas revendo os itens de vez em quando; noutros, como no **Mão na Massa**, os materiais são consumidos, fazendo com que você precise “renová-los” a cada aplicação. Mesmo assim, mantenha sua relação de materiais e, antes de adquiri-los na próxima vez, faça uma revisão do que gostaria de mudar ou experimentar.

Crie valores (preços) para todos os itens.

Procure usar valores cheios: \$100, \$50, \$40, \$30, \$25, \$20, \$15, \$10, \$5, \$2, \$1 – isso vai facilitar a compra.

Dê preços altos para os itens que obviamente vão ser mais procurados e que, principalmente, tornam a solução do Desafio mais fácil. Isso vai automaticamente estimular os participantes a serem estratégicos: vale gastar “tudo” ou “quase tudo” com isso ou é melhor adquirir vários itens baratos e ser criativo com eles?

Criando uma seleção interessante de itens

Seja criativo! Tenha entre as opções itens claramente úteis para o Desafio, mas deixe espaço também para itens inusitados – deixe que os participantes surpreendam com ideias que você nunca iria imaginar.

PEGADINHAS

Depois de precificar seus itens, reveja-os novamente e selecione alguns itens que possam ser “pegadinhas” na hora da avaliação dos participantes. Procure itens inusitados ou baratos, coloque um preço alto neles e observe a reação do grupo. Certamente um pepino ou uma mola com um preço alto vai deixá-los perplexos. O que queremos aqui é que também estejam atentos ao fato de que não é porque um item custa caro que, necessariamente, é melhor ou mais útil. Divirta-se!

Exemplo

Veja abaixo uma sugestão simplificada de itens para o Desafio **Luz, Câmera, Ação!**. Considere apenas como um exemplo – fique à vontade para montar uma seleção maior, criativa e com a sua cara.

Note que alguns dos itens abaixo podem ser facilmente obtidos em lojas de conserto, por exemplo – afinal, eles não precisam estar funcionando!



Como referência, os valores acima somam \$1.500. Este seria o valor total para uma turma de 10 participantes se cada um tivesse \$150 disponíveis.

Dicas

Usando materiais do local para o jogo

Quando você lançar o Desafio, é natural que os participantes queiram utilizar outros materiais além daqueles que você colocou à disposição para compra, como objetos que já possuam ou que existam no local onde o jogo está acontecendo.

Ao invés de limitá-los às opções que você apresentou (o que é algo que evitamos em **Fazendo Acontecer: Desafios**, pois iria na contramão do pensamento “fora da caixa” do empreendedor), aceite estas ideias. Na vida, também usamos os nossos próprios recursos e de nossa rede como alternativa. Apenas certifique-se que há consentimento no uso desses recursos: ou seja, o participante deve ter uma autorização do “dono”, seja ele um amigo ou os responsáveis pelo espaço.

E quanto mais criativa, atraente e divertida a sua seleção de itens, maiores as chances dos participantes se interessarem, de fato, pelo o que está “à venda”.

Trocas e negociações

Os participantes podem querer, no meio da experiência, negociar (trocar, emprestar, vender, alugar etc.) seus itens. Não sugira ou dê diretamente esta ideia, deixe que venha deles espontaneamente (caso aconteça).

Todas essas possibilidades são saudáveis e fazem parte da dinâmica – apenas se certifique de que há total consentimento de ambas as partes em qualquer negociação.

Vendendo de volta para o Banco

Uma das negociações que podem surgir é uma diretamente com o Banco, ao invés de entre os participantes. Nesta hora, divirta-se, “jogue duro” se precisar e faça o que acreditar ser o melhor para o desenvolvimento da dinâmica. A pergunta “Hmmm... O que você me oferece?” é sempre válida! E, em linhas gerais, você pode considerar que o Banco está disposto a comprar de volta um item pela metade do preço original. E você sempre pode se negar... “Ah, este item já está usado” ou “Não é o tipo de coisa que estamos procurando agora”.

PRODUZINDO SUAS NOTAS

Para gerar as suas notas, basta imprimir o arquivo das notas de dinheiro da expansão, conferindo a quantidade que precisar. Se preferir, você também pode usar notas de dinheiro que podem ser adquiridas em lojas de brinquedo, que imitam as notas de real. A precificação sugerida aqui (os valores das notas) é compatível.



Este manual e todo o material necessário, com exceção dos Botons (devem ser adquiridos em fazendoacontecer.org.br/loja), para a aplicar o **Fazendo Acontecer: Desafios** encontram-se disponíveis para *download* e impressão em www.fazendoacontecer.org.br/download.

Ideia original: José Dornelas e Karen Ichiba

Game design e conteúdo: Winston Petty

Consultoria de empreendedorismo: José Dornelas

Consultoria de público: Karen Ichiba

Arte: Pedro Vargens



Você pode copiar, distribuir, exibir e executar esta obra, além de criar outras derivadas sob as seguintes condições abaixo especificadas.

- Atribuição: você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante. Isso quer dizer que você deve informar quem é o autor original da obra;
- Uso não-comercial: você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais;
- Compartilhamento pela mesma licença: se alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir o material resultante sob uma licença idêntica a esta;
- Para cada novo uso ou distribuição você deve deixar claro os termos da licença desta obra.



Instituto Fazendo Acontecer

O Instituto Fazendo Acontecer é uma entidade privada, sem fins lucrativos, e começou a ser moldado em 2009, a partir de diversas experiências práticas de ensino de empreendedorismo vivenciadas pela equipe do prof. Dr. José Dornelas – um dos principais especialistas brasileiros em empreendedorismo –, voltadas ao público jovem de comunidades menos assistidas do norte do País.

Após os resultados positivos decorrentes desse desafio inicial, houve a ideia de se criar um programa de empreendedorismo voltado às escolas de ensino médio. Assim, surgia a disciplina eletiva Fazendo Acontecer, que foi então aplicada em dezenas de escolas de ensino médio integral ligadas à Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

A partir de 2016, com a criação do **Instituto Fazendo Acontecer**, o enfoque deixa de ser exclusivamente a oferta de disciplinas curriculares e passa a ter novos formatos, ainda mais lúdicos e dinâmicos, aplicados através de diversas oficinas que visam proporcionar a vivência prática de um conjunto de comportamentos que estimulem o empreendedorismo em crianças e adolescentes.

Informações em www.fazendoacontecer.org.br.

FAZENDO ACONTECER: DESAFIOS

Anexos



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DAS OFICINAS DO FAZENDO ACONTECER: DESAFIOS

A fundamentação teórica das oficinas lúdicas foi inspirada no livro *Empreendedorismo, transformando ideias em negócios*, de José Dornelas (informações: www.josedornelas.com.br) e no relatório *Educating the Next Wave of Entrepreneurs* (Educando a Próxima Onda de Empreendedores), publicado pelo Fórum Econômico Mundial em 2009. Deste relatório, foram extraídos 12 temas que norteiam toda a temática empreendedorismo ao público jovem, apresentados a seguir.

A importância da saúde física e mental e do convívio social	A beleza dos negócios e o reconhecimento de oportunidades	O valor de uma unidade (a economia da unidade)	As leis da oferta e demanda e a formação de preços
Não competir. Criar vantagem comparativa (como se diferenciar)	Criação de riqueza	Marketing: colocando-se no lugar do consumidor (a arte de ouvir os outros)	Liderança e “dar retorno à sociedade”
Demonstrativos Financeiros (ROI e Ponto de Equilíbrio)	O básico de vendas	Como escrever um plano de negócios	A regra dos 72

Figura 01. Doze temas que os jovens devem saber ao concluir o ensino médio (*Educating the Next Wave of Entrepreneurs, World Economic Forum, 2009*)

1. A importância da saúde física e mental – os participantes dos programas de educação empreendedora devem valorizar a si próprios e cuidar do seu bem-estar físico e emocional.
2. A beleza dos negócios e o reconhecimento de oportunidades – enquanto as pessoas veem obstáculos, os futuros empreendedores devem estar aptos a detectar oportunidades.

3. O valor de uma unidade (a economia da unidade) – os futuros empreendedores devem pensar por quanto eles irão vender uma unidade de produto, ou uma hora de trabalho, e obter lucro.
4. As leis da oferta e da demanda e a formação de preços – deve-se ter consciência de como as leis da oferta e da demanda interagem no mercado e contribuem para a formação de preços.
5. Não competir. Criar vantagem comparativa (como se diferenciar) – o futuro empreendedor deverá criar um modelo de negócio vencedor, criando e mantendo vantagem comparativa, onde parcerias e redes de colaboração são valorizadas.
6. Criação de riqueza – mais do que lucro, deve-se gerar riqueza, e material intelectual com a administração de um negócio.
7. Marketing: colocando-se no lugar do consumidor (a arte de ouvir os outros) – os futuros empreendedores devem saber fazer boas perguntas e, acima de tudo, ouvir o que os consumidores têm a dizer sobre suas necessidades e desejos.
8. Liderança e “dar retorno à sociedade” – os futuros empreendedores devem saber liderar. Para tanto, eles devem estar atentos à comunidade ao seu redor e suas necessidades. Devolver o que se ganha para a comunidade é também um bom negócio para o empreendedor e favorece ambas as partes.
9. Demonstrativos financeiros (ROI e Ponto de Equilíbrio) – os futuros empreendedores devem ter consciência de que tempo, energia e dinheiro empregados no negócio são investimentos. A expectativa é de que, um dia, seus negócios valham muito mais do que o empregado inicialmente. É necessário que os futuros empreendedores conheçam ainda o conceito de ponto de equilíbrio, que indica a partir de qual momento o seu negócio começa a dar retorno e se o investimento é válido.
10. O básico de vendas – conhecendo as necessidades dos clientes, os empreendedores são capazes de criar formas de apresentar o negócio,

onde o consumidor compreenderá os benefícios de adquirir seus produtos.

11. Como escrever um plano de negócios – as chances de sucesso dos empreendedores aumentam quando os sonhos e ideias são colocados no papel.
12. A regra dos 72 – Esta regra é simples, utiliza noções básicas de matemática, e permite ao futuro empreendedor começar a investir cedo, sabendo o potencial de sua rentabilidade, sem precisar utilizar princípios complexos de finanças. Basta dividir o número 72 pelo percentual de rentabilidade anual (quantos % o dinheiro dele vai render segundo o local onde ele está investindo), que o empreendedor terá noção de quantos anos levará para dobrar seu investimento, estando o mercado nas mesmas condições da época do cálculo. Ex.: O empreendedor fez um investimento de R\$ 5.000,00 e sua rentabilidade anual é de 12% ao ano. Ele quer saber em quanto tempo seu investimento irá dobrar o valor. Basta dividir 72 por 12 e ele saberá que o seu investimento dobrará em 6 anos.

Estes 12 temas são fundamentais quando se tem como premissa ensinar o empreendedorismo do negócio próprio para o público mais jovem. Porém, a experiência da equipe do **Instituto Fazendo Acontecer** permite dizer que as possibilidades de tratar o empreendedorismo de maneira mais abrangente e com maior poder de escala, impactando mais crianças e adolescentes em todo o país, é abordar tais temas de maneira subliminar, dando prioridade às questões comportamentais do empreendedorismo em detrimento de questões processuais, ou de criação de um negócio, por exemplo.

Por isso, apesar de o **Instituto Fazendo Acontecer** também desenvolver e aplicar disciplinas estruturadas, com ementas e conteúdo detalhados, para utilização em escolas formais, a motivação que gerou este manual foram as oficinas lúdicas com enfoque comportamental e que têm se mostrado uma proposta adequada e bem-sucedida de disseminação do empreendedorismo junto a este público-alvo.

Os comportamentos definidos e utilizados nas oficinas lúdicas do **Instituto Fazendo Acontecer** foram apresentados de maneira objetiva neste manual. O referencial teórico que embasou tais definições são as várias características que perfazem o perfil do empreendedor e que são citados no livro *Empreendedorismo, transformando ideias em negócios*, de José Dornelas.

CARDS

(disponíveis para impressão em
www.fazendoacontecer.org.br/download)



SE VIRA SOZINHO FA

Você sabe que pessoas donas-de-si querem abrir seus próprios caminhos, dar seus próprios passos e serem donas do próprio nariz. Por isso, sabe colaborar com as pessoas, mas não quer depender de ninguém.

Você vence a insegurança e sabe tomar as decisões que lhe afetam na hora certa, inclusive quando as coisas não estão dando certo.

★ INDEPENDENTE

Você é muito capaz de se virar mesmo se não houver alguém pra te ajudar.

★ SABE O QUE QUER

Tomar decisões às vezes pode não ser fácil, mas você sabe o que fazer.

PODERES

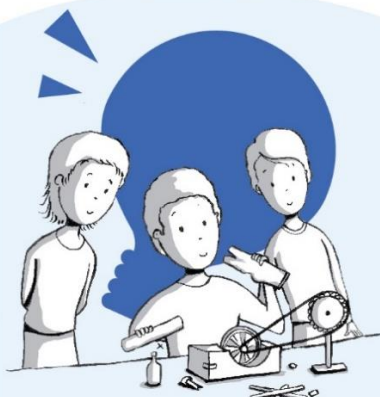
NOME

DATA



LÍDER

SIGAM-ME OS BONSI!



INVENTOR

IDEIAS CRIATIVAS O TEMPO TODO
(DAQUELAS QUE FUNCIONAM DE VERDADE).

LÍDER

FA

Você tem espírito de liderança! Sabe respeitar, estimular e motivar as pessoas que estão com você e por isso é respeitado por todos.

Conseguir as coisas na vida sozinho é mais difícil. Você sabe disso muito bem e tem a habilidade de ter as melhores pessoas com você, te ajudando inclusive nas coisas que você não conhece ou não é tão capaz.

PODERES

★ VEM COMIGO

Você inspira e atrai as pessoas com a sua visão.

★ CAPITÃO

Você sabe montar um time completo e equilibrado, da defesa ao ataque!

NOME

DATA

INVENTOR

FA

Você é criativo! Isso faz com que as suas ideias se destaquem no meio das outras. Seus projetos têm mais chances de dar certo e de ajudar a todos ao seu redor.

Mas o verdadeiro segredo está em saber a diferença entre ideias e oportunidades. Oportunidades são ideias que têm verdadeiras chances de dar certo. Não basta ser criativo, há de transformar as ideias em realidade!

PODERES

★ INOVADOR

Sua cabeça é como uma fábrica de ideias.

★ FARO DE SUCESSO

Entre todas as ideias, você simplesmente sabe qual vai dar certo.

NOME

DATA

FAZENDO  ACONTECER



MÃO NA MASSA

PORQUE QUEM FICA PARADO É POSTE.

FAZENDO  ACONTECER



BOM DE PAPO

A MELHOR CONVERSA DO BAIRRO.

MÃO NA MASSA FA

Você sabe que ideia boa é ideia que vira realidade. De que adiantam várias ideias boas só no mundo dos sonhos? Afinal, todos têm ideias - mas só alguns fazem elas acontecer.

Pra isso, você sabe que precisa se arriscar. Só colocando a mão na massa para descobrir se algo dá certo ou não. E, se der errado, não tem problema - você aprende e cresce com isso e parte pra próxima!

PODERES

★ PRIMEIRO

Enquanto os outros ainda estão pensando, você já está fazendo.

★ TUDO OU NADA

Você gosta de assumir riscos.

★ FAZ ACONTECER

Sua paixão em fazer faz com que você torne ideias em realidade.

NOME

DATA

BOM DE PAPO FA

Assim como os grandes empreendedores, você tem a habilidade de conversar com os outros e vender as suas ideias. Desta forma, você é capaz de construir toda uma rede de amigos e contatos para te ajudar.

Tudo isso só acontece porque você gosta do que faz! Isso o mantém animado e determinado, fazendo com que você catife as pessoas com a sua visão.

PODERES

★ VENDEDOR

Você é capaz de vender gelo para os esquimós.

★ CONHECE TODO MUNDO

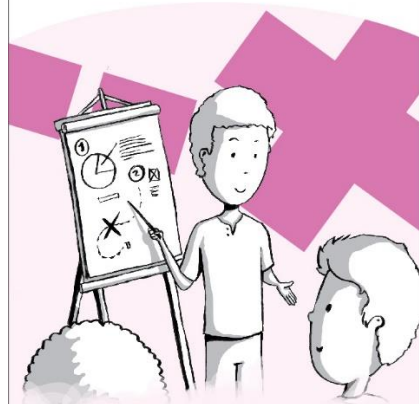
Você sempre conhece alguém que pode te ajudar.

★ VAI DAR CERTO

Seu otimismo é capaz de contagiar e animar as pessoas.

NOME

DATA



PLANO INFALÍVEL

TUDO PEDE UM BOM PLANO!



DETETIVE

PRA DESCOBRIR E SABER DAS COISAS,
NÃO TEM ALGUÉM COMO VOCÊ.

PLANO INFALÍVEL FA

Calma todo mundo - você tem um plano! Você sabe que alcançar um objetivo fica mais fácil quando se planeja bem cada passo (mesmo que o objetivo não esteja claro). Como, por exemplo, usar do melhor jeito os recursos (inclusive o dinheiro) e os talentos, seus e do grupo: isso é natural para você.

Quem faz o quê? Quando? - Um bom plano aumenta as chances de algo dar certo. Na hora de colocar a mão na massa, ele faz toda a diferença!

PODERES

★ MELHOR SAÍDA

Você sabe dizer qual caminho vale mais a pena - inclusive se o assunto for dinheiro.

★ UM PLANO PRA TUDO

Você é capaz de fazer um bom plano para tudo - mesmo se não souber o objetivo.

★ ENCAIXE PERFEITO

Onde usar cada recurso; qual o melhor jeito de cada um ajudar. Você sabe as respostas.

NOME

DATA

DETETIVE

FA

Sua curiosidade faz com que você entenda os problemas ao seu redor e busque as soluções para eles. Nada é capaz de te impedir - totalmente determinado, você passa por cima dos obstáculos!

Você quer saber e aprender cada vez mais - e quanto mais aprende, maiores as chances das suas ideias darem certo. Na hora de aprender, vale estudar, buscar na Internet, conversar com quem sabe e até meter a mão na massa.

PODERES

★ DESCOBRE TUDO

Se uma informação existe, você é capaz de encontrá-la.

★ IMPARÁVEL

Você atropela os obstáculos e faz acontecer.

★ MANJA TUDO

Se você não é especialista, já ouviu falar (e se não ouviu, vai descobrir!).

NOME

DATA

FAZENDO  ACONTECER



JOGA PRO TIME

O GRUPO NÃO É O MESMO SEM VOCÊ.

FAZENDO  ACONTECER



VISIONÁRIO

ENXERGANDO UM FUTURO MELHOR.

JOGA PRO TIME FA

Na vida, é difícil alcançar os objetivos sozinho, sem a ajuda e a participação das outras pessoas. Elas se transformam em nossa equipe, acreditando em nossas ideias e construindo junto.

Você sabe bem disso! Assim, sabe como é importante apoiar o outro, inclusive nas partes difíceis. Sorte de quem pode contar com você por perto!

PODERES

★ BRAÇO-DIREITO

Você é o melhor parceiro que alguém pode ter.

★ TAMO JUNTO!

Se você acredita numa ideia, numa equipe, em alguém - você vai até o fim!

NOME

DATA

VISIONÁRIO

FA 

Você enxerga o futuro e acredita que ele pode ser melhor. Provavelmente pensa nisso muitas vezes e se sente inconformado com os problemas das pessoas, imaginando formas novas e criativas para resolvê-los. Você quer mudar o mundo - e isso faz de você alguém que faz a diferença. Pessoas como você são capazes de buscar novas formas de se fazer as coisas, mostrando que a mudança é, sim, possível.

PODERES

★ VISÃO DE FUTURO

Você é capaz de enxergar além, imaginando exatamente como serão os seus objetivos quando alcançados.

★ AGENTE DA MUDANÇA

Você não vai se conformar enquanto o mundo não for melhor.

★ DESTAQUE

Você não é mais um na multidão. Você faz a diferença.

NOME

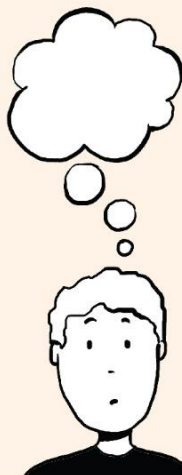
DATA



TRANSFORMADOR

USANDO A CABEÇA PRA SALVAR O PLANETA.

PRA PENSAR...



TRANSFORMADOR FA

Se o planeta e a sociedade forem melhores no futuro, é por causa de pessoas como você.

Você sabe usar os recursos que existem de forma inteligente, sem desperdício, muitas vezes mostrando que o que as pessoas precisam já está com elas o tempo todo. Só é necessário um olhar transformador. No mundo de hoje, é preciso transformar, inovar. E você sabe fazer isso!

PODERES

★ MESTRE DO IMPROVISO

Você é capaz de transformar, renovar e reutilizar coisas para os seus objetivos.

★ MUNDO SUSTENTÁVEL

Você é capaz de inspirar as pessoas para um mundo mais sustentável, com menos consumo e mais equilíbrio.

NOME

DATA

PRA PENSAR

FA

"Se você quer ser bem-sucedido, precisa ter dedicação total, buscar seu último limite e dar o melhor de si." Ayrton Senna

"Se A é o sucesso, então A é igual a X mais Y mais Z. O trabalho é X; Y é o lazer; e Z é manter a boca fechada." Albert Einstein

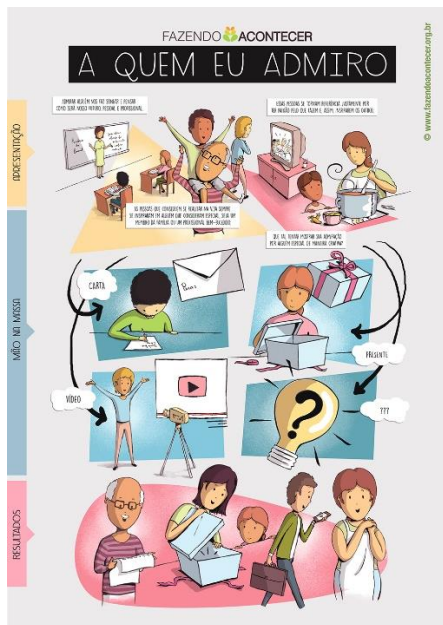
"O único lugar onde o sucesso vem antes do trabalho é no dicionário." Albert Einstein

"Tenha compaixão, ajude os seus companheiros em qualquer oportunidade. Se a oportunidade não surge, saia do seu caminho para encontrá-la." Código Samurai

"Para começar, pare de falar e comece a fazer." Walt Disney

"Jamais zombe ou julgue alguém por achá-lo diferente de você, lembre-se, Jesus era diferente." Helisson Rafael S. Cantalice

(disponíveis para impressão em
www.fazendoacontecer.org.br/download)



NOTAS DE DINHEIRO

(disponíveis para impressão em
www.fazendoacontecer.org.br/download)



(disponível para impressão em
www.fazendoacontecer.org.br/download)

FACILITADOR

Anote na tabela os comportamentos que observar durante a experiência para registrá-los durante o fechamento e reconhecer os participantes.

82