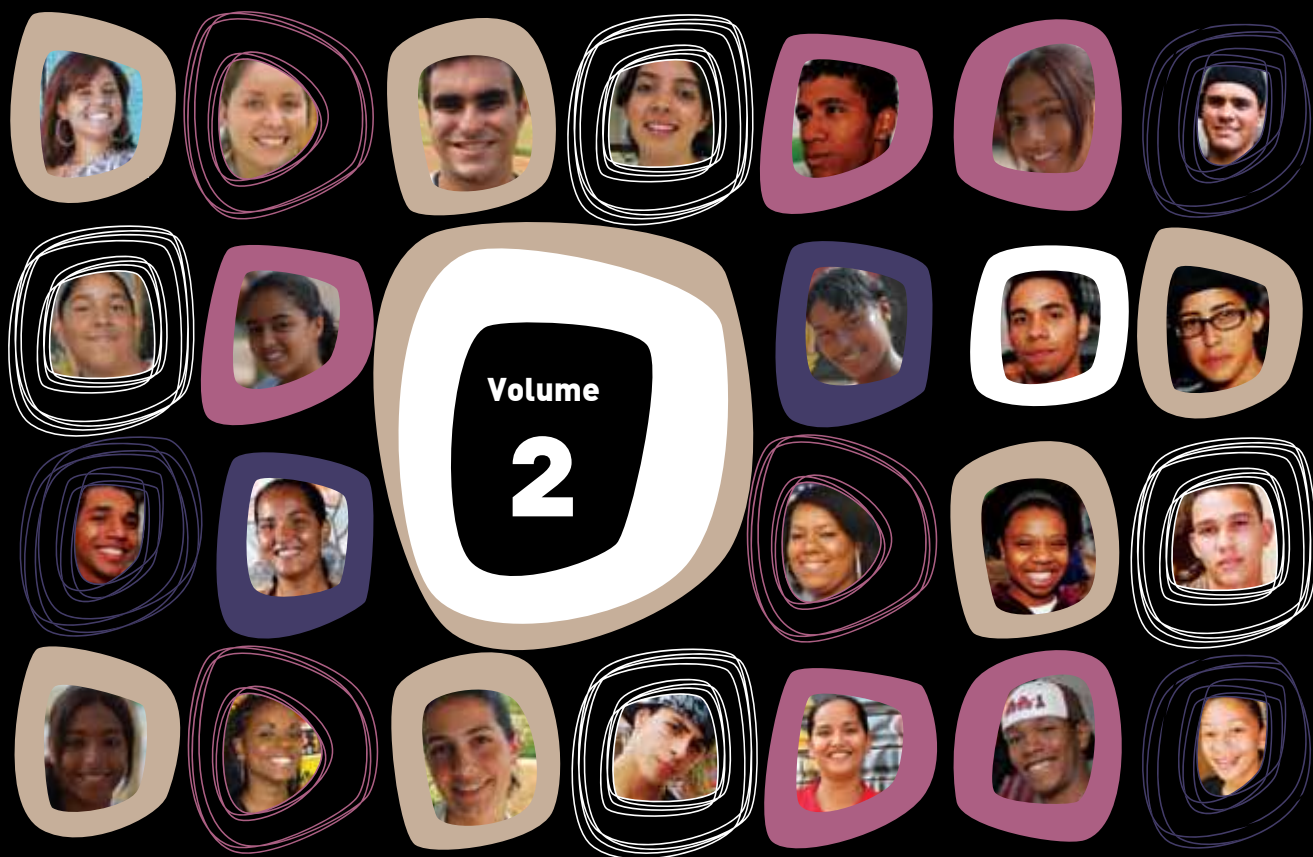
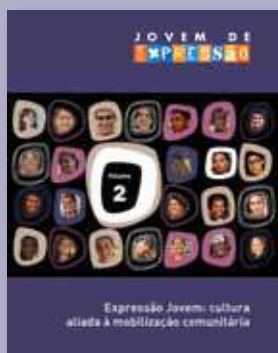


J O V E M D E E x P R E S S ã o



**Expressão Jovem: cultura
aliada à mobilização comunitária**



EXPEDIENTE

Edição:

Guaíra Flor e Lauro Aires

Textos:

Rachel Mello e Guaíra Flor

Colaboradores:

Paulo Henrique de Jesus Cantilo, Iranildo Gonçalves Moreira, Moacir Cesar de Jesus Cantilo, Darley Cesar de Jesus Cantilo, Paulo César Silva Pereira, Vinícius Martins Rodrigues, Washington Luiz Batista Alves, Marcondes Luiz Ferreira, Júlio Cesar Simão, Júlio Cesar Pereira, Marcelo Barbosa Fernandes, Mariann Toth e José Carlos Lira

Revisão:

Andrea Loli

Design gráfico

Chica Magalhães

Coordenação editorial

Ipê Comunicação

Supervisão

Sany Silveira e Alice Scartezini

Realização

Grupo CAIXA SEGUROS

Sumário



A emissão de carbono gerada na produção deste material é compensada por meio do plantio de árvores na Mata Atlântica

4	PREFÁCIO
6	APRESENTAÇÃO
8	ARTE-EDUCAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL
9	A cultura Hip-hop
12	O PENSAMENTO ESTRATÉGICO POR TRÁS DA TECNOLOGIA SOCIAL
14	Conhecimento, atitudes e práticas
21	TECNOLOGIA SOCIAL EM TRÊS FASES
22	Fase 1 – Preparando o terreno para o jovem se expressar
27	Fase 2 – Execução das atividades
32	Fase 3 - Avaliação
33	INSUMOS PARA DEBATES
35	Tema 1: Violência
35	Tema 2: A busca de uma identidade
36	Tema 3: O que é empreendedorismo?
38	ANEXOS
53	PARA SABER MAIS
54	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Prefácio



Uma parceria entre sociedade civil e setor privado que está dando certo. Essa é percepção do Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (UNODC) sobre o programa “Jovem de Expressão”. Já nos primeiros contatos com o projeto, o que mais chamou a atenção e despertou o entusiasmo na equipe foram as dinâmicas participativas de construção do programa. Na visão do UNODC, esta coleção – composta por quatro volumes que apresentam as tecnologias sociais do programa – é instrumento essencial para a troca de experiências e estímulo para que outros projetos sociais de sucesso possam ser desenvolvidos no país. O alto grau de replicabilidade do programa, tendo em vista o modo flexível como aborda temas diversos que integram a condição juvenil, corrobora para o sucesso dessa iniciativa, liderada pelo Grupo CAIXA SEGUROS.

Em sintonia com as Diretrizes das Nações Unidas de Prevenção ao Crime, o programa “Jovem de Expressão” busca promover o bem-estar das pessoas ao estreitar os laços sociais com medidas que incluem saúde, educação, trabalho e emprego. Além disso, são estimuladas melhorias nas condições de vida das comunidades, com o objetivo de reduzir a vulnerabilidade ao crime e à violência.

Todo esse importante trabalho assume o claro compromisso





de desenvolver estratégias que atendam às necessidades do público jovem, embasado em um diagnóstico local inicial e de um canal de diálogo constante com os jovens e as comunidades onde vivem.

Nas comunidades em que o projeto-piloto foi implementado no Distrito Federal, os resultados atingidos foram muito positivos na promoção da saúde e na redução dos fatores de vulnerabilidade dos jovens à violência - áreas que são prioritárias para o trabalho do UNODC no Brasil e nos países do Cone Sul.

Entendendo a saúde como um bem necessário para o desenvolvimento social, econômico e pessoal, e o jovem como um agente do desenvolvimento que necessita de oportunidades no presente, o programa “Jovem de Expressão” representa uma importante contribuição para o compromisso brasileiro de cumprir os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio.

Por todas essas características, o UNODC reconhece o programa “Jovem de Expressão” como exemplo de boa prática, podendo se tornar uma referência a outros Estados-membros das Nações Unidas.

Sr. Bo Mathiasen

Representante Regional para o Brasil e Cone Sul
Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime





Apresentação

A cultura é uma poderosa aliada de qualquer pessoa interessada em trabalhar direta ou indiretamente com o público jovem. Além de divertir, a música, as artes plásticas e a dança mobilizam rapazes e moças em torno de um ideal, transmitindo valores e influenciando positivamente a mudança de comportamentos, atitudes e práticas.

A utilização da cultura como ferramenta de atração juvenil é o tema deste segundo volume da coleção “Jovem de Expressão”. Nele, você conhecerá as estratégias, dinâmicas e oficinas que, juntas, compõem uma nova tecnologia social, intitulada “Expressão Jovem”. O método é um dos pilares do programa que dá título a esta série de livros, validado pela Organização Pan-Americana da Saúde como referência a todas as entidades, empresas, ONGs e especialistas interessados em atuar no segmento de promoção à saúde e redução da violência do público entre 18 e 24 anos.

Vale destacar: as ações descritas neste manual são aderentes às mais variadas linguagens culturais. O projeto-piloto, por exemplo, apropriou-se de elementos da cultura Hip-hop, popular entre os rapazes e moças das duas comunidades atendidas no Distrito Federal. Em outros municípios, estados ou países é possível replicar essas mesmas técnicas, tomando o cuidado de dar-lhe uma embalagem mais adequada à realidade e à cultura da região.



A série “Jovem de Expressão”, com quatro volumes, é uma contribuição do Grupo CAIXA SEGUROS à construção de um país mais justo e democrático, a partir da participação comunitária da juventude brasileira. Nos outros módulos da coleção, estão sistematizados e descritos os seguintes aspectos da metodologia:

- ***Volume 1 – Juventude Ativa: a experiência do Jovem de Expressão na prevenção à violência***
- ***Volume 3 – Fala Jovem: uma estratégia de promoção à saúde mental***
- ***Volume 4 – Avaliação do impacto do programa na vida dos jovens e na sociedade***

Desde já, sinta-se convidado a participar do Jovem de Expressão e a integrar a rede social de promoção da saúde – com foco na redução da violência juvenil – organizada pelo Grupo CAIXA SEGUROS. O movimento conta com as parcerias da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS); da Jonh Snow Brasil Consultoria, empresa especializada em marketing social e avaliação de impacto de investimentos sociais privados; do Grupo Cultural Azulim, organização da sociedade civil formada por jovens de Sobradinho II; e do Movimento Integrado de Saúde Comunitária do Distrito Federal (MISMEC-DF), organização voltada à promoção da saúde mental da população.

Boa leitura!





Arte-educação, empreendedorismo e capacitação profissional

Expressão Jovem é o nome dado a uma das tecnologias sociais do programa Jovem de Expressão, desenvolvido pelo Grupo CAIXA SEGUROS e seus parceiros. Trata-se de uma metodologia de arte-educação, empreendedorismo cultural e capacitação profissional, combinadas à disseminação de conhecimentos, atitudes e práticas de não violência e promoção da saúde.

O método foi criado para garantir um espaço estimulante, seguro e criativo, onde os jovens participantes do projeto possam colocar suas opiniões, expressando seu jeito de ser com confiança e alegria. Lá, eles participam de oficinas de arte, cultura, informática, comunicação, treinamento profissional e – por meio de práticas e conhecimentos para o autocuidado e a promoção da saúde – aprendem a resolver conflitos de maneira inteligente e pacífica.

Para mobilizar o jovem a participar de qualquer programa – seja ele social ou não – é fundamental fazê-lo se identificar com as atividades propostas. No caso do piloto do Jovem de Expressão, o reconhecimento da força da cultura hip-hop entre os jovens com os quais se queria trabalhar foi o primeiro passo à construção da nova tecnologia. Assim, as atividades foram desenvolvidas para serem espaços de expressão dos jovens por meio dessa cultura, mas é possível fazer oficinas baseadas no forró, na “contação” de histórias e nas tradições afro-brasileiras. Neste ponto, o importante é estar atento à cultura da comunidade e aberto a várias formas de expressão.

A cultura Hip-hop

O hip-hop é um movimento cultural que teve início no final da década de 1960 em grandes cidades dos Estados Unidos, como Nova Iorque. Ele nasceu como forma de reação aos conflitos sociais e à violência sofrida pelas classes menos favorecidas da sociedade urbana. É uma espécie de cultura das ruas, um movimento de reivindicação de espaço e voz das periferias, traduzido nas letras questionadoras e agressivas, no ritmo forte e intenso e nas imagens grafitadas pelos muros das cidades.

No Brasil, o movimento hip-hop foi adotado, sobretudo, pelos jovens negros e pobres de cidades grandes, como São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Porto Alegre e Curitiba, como forma de discussão e protesto contra o preconceito racial, a miséria e a exclusão. Ele é

composto por cinco manifestações artísticas principais: o rap, o DJ, a pintura do grafite, a dança do *break* e o conhecimento.

RAP

Sigla em inglês para *rhythm and poetry* (ritmo e poesia), o rap, ao contrário do que muitos pensam, teve origem na Jamaica e, depois, ganhou força nos Estados Unidos. No Brasil, ganhou força no início da década de 90, sob o comando da dupla Thaíde e Dj Hum, considerados os precursores do estilo no país. Por aqui, o rap foi rebatizado em português para significar “Revolução Através das Palavras”.

GRAFITE

Há quem diga que o grafite foi o primeiro elemento do hip-hop a ser desenvolvido. Nas grandes cidades, sobretudo as norte-americanas, gangues demarcavam seus territórios fazendo grafismos nos becos, nos muros, nas latas de lixo, deixando seus nomes. Aos poucos essa prática foi sendo substituída pela execução de desenhos multicoloridos, com letras ilegíveis e cheias de detalhes, que se tornou uma autêntica forma de expressão artística. O grafite hoje é reconhecido como uma arte e muitos de seus grandes artistas vêm de países latino-americanos, como Colômbia, Porto Rico, Bolívia, e Brasil. Entre alguns dos nomes mais famosos estão Ramon Herrera, Lee Quiñones, Miguel Ramires, Sandra “Lady Pink”, Os Gêmeos, Turko, Satão, Snupi.

DJ

Responsável pela produção do som (batidas) da música hip-hop. O DJ faz a base para que o rapper apresente sua poesia, gerando, assim, a música hip-hop. Podemos dizer que no hip-hop, o DJ é para o MC o mesmo que um maestro para uma orquestra clássica.

BREAK

Traduzido para o português quer dizer “quebrada”. O *break* é um estilo de dança que, como todos os outros elementos do hip-hop, nasceu nos guetos e comunidades pobres. No *break*, os jovens movimentam o corpo como se tivessem traduzindo as batidas aceleradas de uma música. Como em todas as danças, seus movimentos têm nome como *moinho*, *flare*, *locking* e *popping*.

O CONHECIMENTO

É o filho caçula da cultura hip-hop, pois passou a ser incorporado entre os outros elementos já no final dos anos 90. Porém é considerado por muitos no Hip-hop como o mais importante deles, pois é ele que possibilita a aplicação e a eficácia de todos os outros elementos da cultura.

Como movimento cultural, o hip-hop tem servido como ferramenta de integração social e mesmo de ressocialização de jovens das periferias, proporcionando autoafirmação, sensação de liberdade e de pertencimento, domínio da situação e do próprio corpo, espírito de liderança, união, respeito, compromisso social e amizade.

Afinal, quando um jovem dançarino de *break* executa um movimento, um grafiteiro expõe seu desenho numa parede, explodindo sua expressão em cores, um MC canta para todos ouvirem frases de denúncia e reivindicação de direitos, eles estão se afirmando, declarando explicitamente: "EU FAÇO PARTE DESTA SOCIEDADE".



O pensamento estratégico por trás da Tecnologia Social

Oficinas, agenda cultural e empreendedorismo. Esses são os componentes que formam a tecnologia “Expressão Jovem” e permitem que os jovens encontrem suas próprias formas de comunicação, interajam com a comunidade e se qualifiquem profissionalmente para a prestação de serviços culturais. Cada uma dessas atividades tem um objetivo bem definido:

Oficinas – é a ferramenta de atração dos jovens para o programa. Sempre adequadas à linguagem cultural mais aceita pela juventude da comunidade. Também é a porta de entrada para as atividades do Fala Jovem (veja Manual 3)

Agenda Cultural - ponte para a integração das atividades do projeto com a comunidade. É fundamental para integrar jovens e educadores, jovens com outros jovens e para dar maior visibilidade à cultura com a qual esse público se identifica. Além disso, ajuda a construir/reforçar a confiança da família e da comunidade nos jovens e no projeto. São exemplo de agenda cultural as olimpíadas de *break*, competições de redação e poesia, gincanas entre escolas da comunidade, ações de solidariedade, mutirão para reforma de prédios públicos (quadras de esporte, creches, asilos), festivais de música, dança e artes plásticas.

Empreendedorismo – Um dos grandes desafios para a juventude, não só no Brasil, mas em todo o mundo, é o trabalho. É exatamente entre os jovens que localizamos as mais altas taxas de desemprego. Qualquer projeto que se proponha a trabalhar com os jovens na promoção de sua saúde e bem-estar precisa apoiar os jovens para que eles encontrem e desenvolvam alternativas de geração de renda. No caso da Expressão Jovem, as oficinas acabaram por se transformar em uma fonte de renda. Os alunos das oficinas de grafite, por exemplo, ofereceram seus serviços para comerciantes com sucesso. Jovens com talento para DJs começaram a organizar festas e a ganhar dinheiro. Por isso, além de serem baseadas na cultura do local, as oficinas precisam ter um enfoque no mercado de trabalho, sem perder em qualidade de educação e formação para a vida.

DICAS PARA TRANSFORMAR EDUCAÇÃO EM RENDA

- *Faça parcerias para captar anúncios de ofertas de trabalho e emprego na comunidade. Assim, o lugar das oficinas pode ser transformado também num lugar comunitário para anúncios de vagas*
- *O projeto pode disseminar os produtos criados pelos jovens no mercado, como camisetas, músicas, serviços de grafiteagem. Para isso, mais uma vez, as parcerias são fundamentais*
- *Convide profissionais de diferentes áreas para ministrar palestras sobre carreiras técnicas, superiores e a realidade de certos mercados de trabalho*
- *Capacite os educadores para auxiliar os jovens na elaboração de uma tabela de preços para determinados serviços (grafiteagem por metragem, DJ por hora)*
- *O projeto pode facilitar os primeiros empreendimentos dos jovens, emprestando equipamentos, como aparelhos de som, microfones, computadores. Cobrar uma pequena taxa por isso é um estímulo para que os jovens aprendam a cobrar por seus serviços*

Conhecimento, atitudes e práticas

Todas as atividades realizadas com a tecnologia “Expressão Jovem” são pensadas para gerar comportamentos mais saudáveis (física e mentalmente) entre os participantes do programa. Uma maneira comprovadamente eficaz de atingir esses objetivos é trabalhando com os chamados CAPs – sigla para Conhecimentos, Atitudes e Práticas. O método vem sendo utilizado com sucesso em programas e iniciativas de promoção de saúde, mobilização social e participação comunitária. Por isso, serviu de base à “Expressão Jovem”.

O conceito dos CAPs parte da noção de que a maneira como nós conhecemos o mundo e a maneira como nos comportamos afetam a nossa realidade e a das pessoas que nos cercam. Assim, mudando cada indivíduo, podemos impactar positivamente a comunidade como um todo.

O “C” dos CAPs significa conhecimentos. Um exemplo disso, relacionado à redução da mortalidade dos jovens seria: “Eu sei que se beber e dirigir posso me envolver em um acidente”. Isso não quer dizer que, na prática, esse jovem nunca dirija após ingerir álcool. Portanto, dentro da escala de CAPs, conhecimentos são os mais fáceis de obter, seja por meio de aulas, leitura, televisão, rádio, terapia, ou experiências próprias.

O “A” dos CAPs quer dizer atitudes. Atitude tem a ver com disposição, intenção, ou seja, como alguém se sente sobre fazer algo, como não dirigir bêbado. Elas são um pouco mais difíceis de mudar quando comparadas dos conhecimentos. A atitude de um jovem pode ser: “Sei que é mais seguro não dirigir depois de beber e quero preservar a minha saúde. Então, tenho a intenção de não pegar no volante depois de tomar uma cervejinha.” Nesse exemplo, o entrevistado pretende seguir essa regra. Mas, na prática, será que ele realmente faz isso?

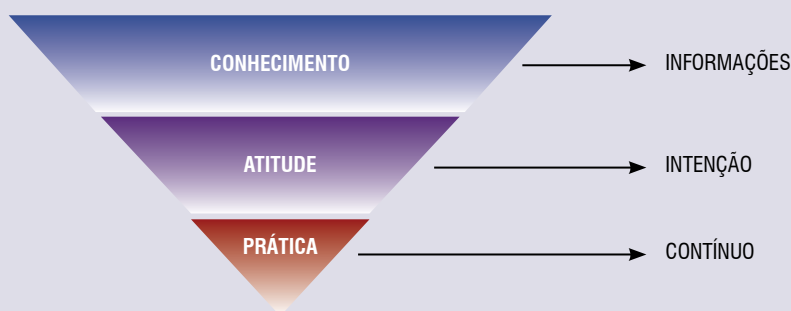
É aqui que entra o “P” dos CAPs, ou seja, a prática. Na hora de ir para casa, o jovem que bebeu entrega o carro para uma pessoa sóbria dirigir? Se ele faz isso de vez em quando, ainda não é a mudança de comportamento desejável. O alvo é a prática regular do comportamento positivo, ou seja, que ele nunca dirija quando ingerir bebidas alcoólicas. As práticas, nesse sentido, necessitam de mais esforço para serem mudadas.

Para investigar os CAPs de uma população, vários métodos são utilizados. Pode-se descobrir que faltam conhecimentos sobre a quantidade de álcool necessária para afetar os reflexos de uma pessoa. Ou pode ser que os jovens não tenham a atitude desejada em relação a esse hábito. Eles podem pensar: “Sei que é melhor não dirigir depois de beber, mas acredito piamente que nada de ruim vai acontecer comigo e não pretendo deixar de dirigir porque bebi quatro cervejinhas”. Existe ainda a possibilidade de que o conhecimento e a atitude estejam lá, mas nada esteja ocorrendo.

É importante que os gestores realizem pesquisas de CAPs para saber do que o jovem está precisando naquele momento. Assim, fica mais fácil saber se a mudança a ser perseguida é de conhecimento, atitude ou prática.

PIRÂMIDE COMPORTAMENTAL

Os CAPs podem ser ilustrados como uma pirâmide ao contrário. Para que haja uma mudança positiva de comportamentos, precisamos dos três níveis da pirâmide. A obtenção do conhecimento (informações) nos ajuda a formar atitudes (intenção de agir), que por sua vez influenciam as nossas práticas (atos contínuos). Geralmente, é mais fácil transmitir conhecimentos do que mudar atitudes ou incentivar práticas regulares!



Ao montar qualquer uma das atividades da tecnologia social “Expressão Jovem”, é preciso definir quais Conhecimentos, Atitudes e Práticas é desejável promover. Depois de mobilizar os jovens, deve-se realizar uma pequena pesquisa ou bate-papo para saber como o grupo pensa e age em relação a determinado comportamento. Mapeado os CAPs, fica mais simples perceber o ponto que mais necessita de intervenção. Confira um exemplo prático:

CAPs DESEJADO: VIOLÊNCIA CONTRA PARCEIROS



Mapeados os CAPs, a recomendação geral é a seguinte: comece a investir no topo da pirâmide, ou seja, no conhecimento. Para isso, use e abuse de debates, rodas de bate-papo, revistas, jornais e audiovisual.

Quando o conhecimento estiver adequado, a aposta passa a ser a atitude e assim por diante. Uma vez consolidada a prática, pode-se partir para um novo grupo de CAPs.

As ferramentas utilizadas para atuar com os CAPs costumam ser as mesmas em todos os níveis: revistas, jornais, materiais didáticos, a própria convivência comunitária, a mediação dos conflitos internos de forma pacífica etc.

Disposta a facilitar e a promover a discussão de temas importantes como a violência, o sexo e a promoção da saúde entre os jovens, a equipe do programa “Jovem de Expressão” criou uma revista trimestral, distribuída gratuitamente aos participantes durante os eventos e/ou oficinas (veja quadro). Com isso, foi possível preencher uma lacuna da grande imprensa, que normalmente retrata os jovens como uma ameaça e não como um foco de oportunidades.

UMA REVISTA VIVA

A revista Expressão Jovem é um valioso instrumento de promoção à participação e à comunicação entre os jovens. Com um projeto editorial e gráfico de alta qualidade, aborda temas especiais relacionados a saúde, cultura, serviços e divulgação de referências positivas.

Os assuntos são construídos de forma participativa com os jovens integrantes do programa e, como exige o bom jornalismo, engloba diversas faces de um mesmo assunto. Cada edição traz entrevistas com educadores, especialistas, personalidades do mundo artístico e, principalmente, com os próprios jovens das comunidades assistidas. Assim, eles têm a oportunidade de se expressar para um número maior de pessoas e ganham notoriedade pelo que pensam ou pelo que fazem de positivo para a comunidade.

Os repórteres da revista produzem, ainda, matérias sobre saúde, cultura, lazer, esporte, moda, novidades sobre o mundo do trabalho e da formação profissional. Quer mais? Toda edição traz uma agenda com opções de diversão segura nas cidades-foco do programa e dicas de programas culturais de baixo custo. Os textos são usados por professores e pelos educadores do projeto como fonte de informação.

Atraídos pela qualidade e repercussão do material entre os jovens, as escolas públicas da região solicitaram exemplares da revista e ainda deram origem a um ciclo de debates com a comunidade, intitulado “Revista Viva”.



FICHA TÉCNICA

No caso da “Expressão Jovem”, uma oficina de rap pode trabalhar conceitos como a não violência e a solidariedade, estimulando os alunos a conhecer, pensar e refletir sobre esses temas e a buscar sua própria forma de expressá-los por meio da música e poesia. Já as oficinas de capoeira podem explorar temas como o uso de armas, abrindo espaço à redução dos fatores de risco que os expõem à violência interpessoal.

Para facilitar o trabalho da equipe de coordenação e de educadores, criou-se uma ficha técnica para todas as atividades realizadas dentro dessa metodologia. Identificando previamente os CAPs e preenchendo todos os campos corretamente, fica fácil visualizar os objetivos e o andamento desejado das oficinas, agenda cultural ou iniciativas de empreendedorismo.

Tabela 1: Modelo de ficha técnica para as atividades da “Expressão Jovem”

Nome da dinâmica	Formas com o corpo
Objetivo	Estimular a criatividade e a expressão corporal, Promover a integração entre os participantes. Estimular a cooperação e o trabalho em equipe.
CAP a ser promovido	Saúde física e mental
Recursos necessários	Gravador. CD com músicas variadas, de preferência suaves. Papéis e canetas.
Etapas	1. Preparar pedaços de papéis com símbolos (coração, pássaro, estrela, sol, vela etc.). 2. Formar grupos de aproximadamente sete pessoas, mostrando-lhes os símbolos preparados. Cada grupo sorteará um dos pedaços de papel, que será o seu símbolo. 3. Os grupos devem preparar uma apresentação sem palavras, alusiva ao seu símbolo. Os outros deverão adivinhar qual símbolo está sendo apresentado. 4. Ao final, os participantes avaliam a criatividade dos grupos, a forma de apresentação.
Frequência	Duas vezes por semana



Tecnologia Social em três fases

Quem acende um interruptor não imagina a quantidade de fios que se esconde por trás daquele simples botão. E nem precisa, pois o que importa é iluminar o ambiente. O mesmo princípio é válido para as tecnologias sociais. Para serem realmente eficientes, elas precisam ser simples e gerar um resultado impactante – solucionando (ou, porque não dizer, iluminando) um problema.

O desafio da tecnologia “Expressão Jovem” é mobilizar o público entre 18 e 24 anos a participar das atividades de promoção da saúde e à redução da violência. O processo de criação foi árduo, mas é possível conseguir o mesmo efeito – ainda que em intensidade diferente – seguindo alguns procedimentos (leia mais sobre os impactos do programa e sobre a metodologia de avaliação aplicada no Manual 4).

FASE 1 – PREPARANDO O TERRENO PARA O JOVEM SE EXPRESSAR

Como em qualquer família ou empresa, é preciso trabalhar com um orçamento pré-determinado. Atualmente, o mais comum é que os investimentos sociais privados tenham um orçamento anual fixo e que, segundo os resultados e novas demandas, possam receber outros recursos ou apoio de parceiros financiadores. Calculadora na mão, é hora de dar início ao planejamento do programa, a começar pelo recrutamento de duas equipes.

EQUIPE DE COORDENAÇÃO E SUPERVISÃO

Definirá as atividades, horas e locais de realização das oficinas e quais conteúdos devem ser trabalhados em cada uma delas. Na prática, o grupo tem três funções primordiais: a) identificar e formar arte-educadores; b) fazer levantamento das necessidades e demandas dos jovens participantes do projeto e c) desenvolver estratégias e atividades de adesão dos jovens ao programa.

A equipe de coordenação pode ter tamanho variado, dependendo do número de atividades e parceiros do projeto. No caso do Expressão Jovem, a equipe de coordenação é formada por quatro pessoas. É indispensável que a equipe de coordenação:

- esteja **consciente** e de acordo com os objetivos do projeto e dos resultados esperados;
- esteja consciente e **de acordo** com o papel de cada um dos parceiros e apoiadores do projeto;
- seja **flexível** e capaz de identificar e articular novos parceiros, ainda que eventuais (por exemplo, com uma igreja ou escola que vai ceder o espaço às oficinas);
- conheça os educadores envolvidos no projeto, suas habilidades, seus pontos fortes e suas necessidades de capacitação;
- seja capaz de conquistar e manter a confiança dos educadores envolvidos no projeto;
- tenha **envolvimento** com os jovens, sendo capaz de ouvi-los, apoiá-los, negociar com eles, mas também estabelecer regras e limites.

EQUIPE DE EDUCADORES

Devem ter alguma experiência com esse segmento da população e, principalmente, adorar trabalhar com jovens e gostar da cultura que faz a cabeça dessa faixa etária. Embora seja importante se identificar com os jovens, é preciso ter capacidade de colocar limites e pactuar regras.

Os educadores devem ser estimulados a usar suas habilidades, mas também precisam de treinamento permanente. É importante que eles tenham a chance de manifestar suas necessidades de capacitação. A equipe de coordenação deve, então, adequar essa auto-avaliação dos educadores às necessidades do projeto e buscar oferecer aperfeiçoamento permanente.

Encontros regulares para troca de idéias, dúvidas e aflições precisam ser proporcionados aos educadores. É preciso ter sensibilidade para entender que muitas vezes esses profissionais estão submetidos a situações extremas de estresse e, às vezes, até de ameaças.

ENCONTRANDO UM ESPAÇO

Para que as oficinas possam funcionar de maneira estimulante e segura, é preciso identificar espaços na comunidade que possam ser usados pelos jovens.

Os locais precisam ser adequados às atividades. Por exemplo, para as aulas de dança, é importante ter uma sala com espelho e boa acústica. Nas comunidades urbanas, quase sempre há espaços ociosos em centros comunitários, escolas, salões de igrejas e clubes (que em parceria podem ser utilizados pelo projeto). Para as aulas de grafite, é preciso ter paredes e muros disponíveis para uso, com autorização dos proprietários. Comerciantes podem se interessar por decorar a fachada de suas lojas com a expressão artística dos jovens.

Depois de encontrar um local apropriado às oficinas, é importante que a equipe de coordenação, educadores e jovens estabeleçam, juntos, um plano para dar uma cara jovem ao espaço: decorá-lo com grafite ou com outros trabalhos dos jovens (letras de rap escritas em letras grandes em cartazes espalhados pela sala, redações dos jovens, fotografias). Organizar um grupo de redação para um jornal-mural também pode ser uma tarefa divertida.

É preciso, ainda, mapear outros espaços comunitários que possam ser usados pelos jovens: bibliotecas, centros digitais, feiras e encontros culturais.

A gestão do projeto também precisa planejar e ser capaz de gerenciar a compra e o uso de materiais para as oficinas: papéis, cartolinas, sprays, microfones e sistemas de som, canetas e pincéis, pilhas, etc. É fundamental que os materiais sejam de qualidade. Isso é sinal de respeito aos jovens e seu trabalho.

CHECK LIST

O espaço com a cara dos jovens é:

- Amplo, iluminado e arejado;
- Colorido e enfeitado (peças artísticas que representam as oficinas realizadas no espaço utilizando as diversas técnicas de arte, respeitando os aspectos regionais, tais como pôsteres, cartazes, painéis, quadros, esculturas);

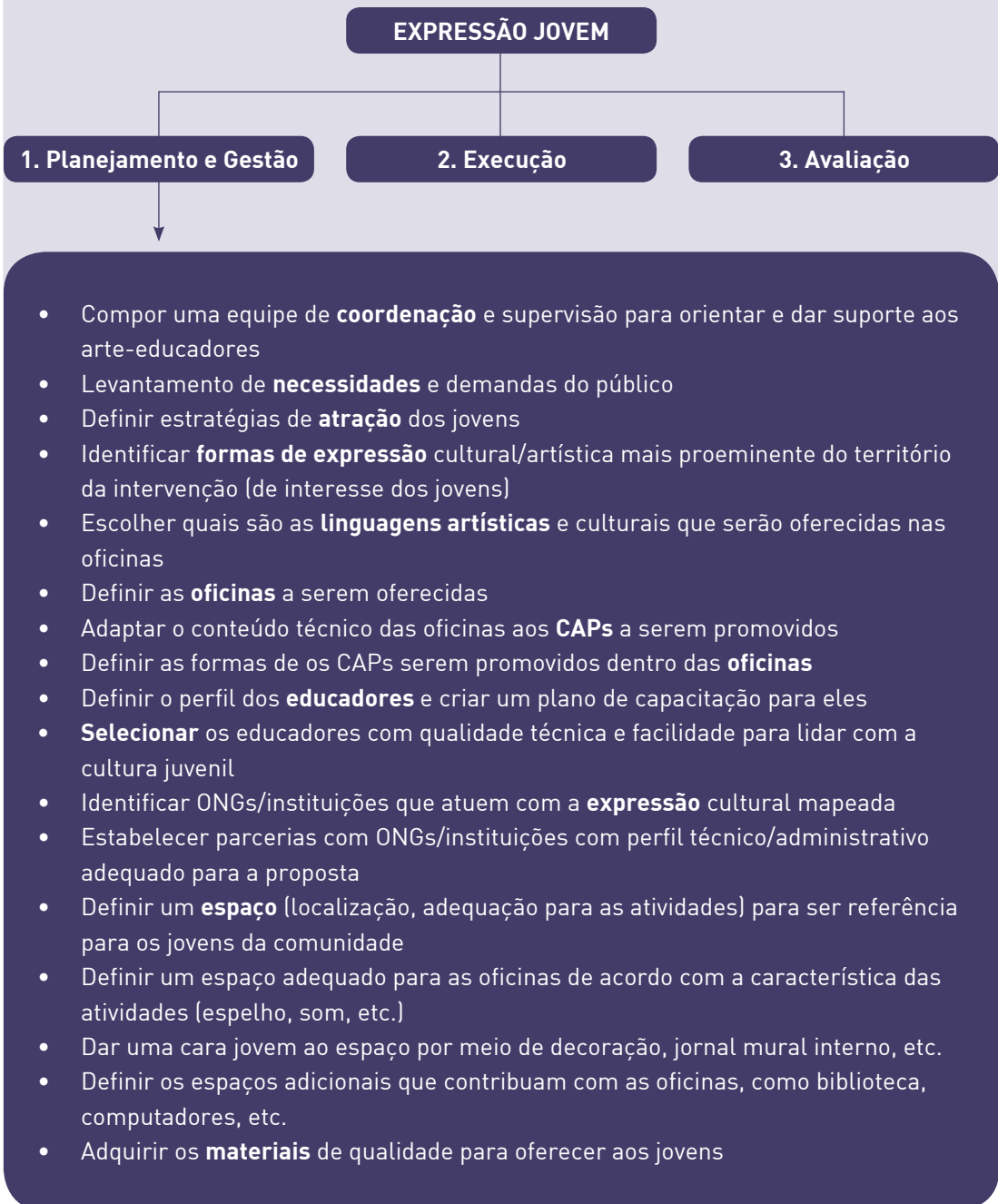


- Dotado de uma caixa de sugestões e um mural para abrigar as dicas, sugestões, fotos e demais formas de expressão dos jovens e da equipe;

O espaço com a cara dos jovens tem:

- Espaços alternativos de manifestação e promoção da cultura, como coreto ou auditório, biblioteca, videoteca, telecentro, ateliê de produção de arte, espaço de convivência para realização de capacitações, momentos de relaxamento etc;
- Recepção, com material de divulgação das atividades;
- Espaço de produção de mídia e comunicação com possibilidade para criação de rádio, produção audiovisual, estúdio fonográfico;
- Espaço para musicalização com adaptação acústica;
- Copa para produção dos lanches para eventos e para as oficinas;
- Bebedouros em lugares de fácil acesso;
- Acessibilidade para portadores de necessidades especiais;
- Lixeira para coleta seletiva;
- Banheiros com vestiários.

Fluxograma 1: PLANEJAMENTO E GESTÃO DAS ATIVIDADES



FASE 2 – EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

A próxima etapa trata da realização prática do projeto e envolve três princípios: a capacitação dos educadores, a mobilização e a qualificação dos jovens.

No caso dos educadores, além de terem experiência com o público-alvo do projeto, precisam ser apresentados aos objetivos e aos resultados esperados, como a promoção dos CAPs (leia capítulo 2). Por isso, é imprescindível levá-los a refletir sobre as seguintes questões:

A) MOBILIZAÇÃO DE JOVENS

Como atrair os jovens para as oficinas? Como mantê-los interessados nas atividades? Como ser capaz de ouvir e dar retorno aos jovens participantes? Essas são questões para as quais os educadores devem estar preparados. Especialistas em educação e em desenvolvimento comunitário podem ser chamados pelo projeto, como consultores, para essa formação dos educadores.

B) VIOLÊNCIA

O que é violência? O que é violência interpessoal? Qual a situação da violência no Brasil e em outros países? Como e por que a violência afeta tanto os jovens? Quais as formas pacíficas de resolução de conflitos? É preciso refletir sobre o fenômeno da violência, conhecer estatísticas e ser capaz de convidar os jovens a fazer essa reflexão e relacioná-la com seu dia-a-dia.

C) MARKETING SOCIAL E AVALIAÇÃO DE IMPACTO SOCIAL

O que é o marketing social? Quais os seus objetivos e as suas ferramentas? Por que usar o marketing social? Como ele pode ajudar no sucesso de projetos de base comunitária com jovens? Como medir impactos das atividades realizadas pelos jovens em suas atividades fora do projeto? Como estimular os jovens a intervirem de maneira positiva em suas comunidades?

D) TERAPIA COMUNITÁRIA

O que é terapia comunitária? Quais suas origens? Como ela foi adaptada para o trabalho com os jovens? Como ela complementa o trabalho nas oficinas? Essas também são questões sobre as quais os educadores devem ser informados e instigados a refletir e trabalhar em seu dia-a-dia com os jovens.

E) CAPs

Os educadores precisam conhecer o que é o sistema de conhecimento, atitudes e práticas (veja capítulo 3). Os CAPs são fundamentais para que eles possam trabalhar os conteúdos transversais das oficinas: prevenção à violência, afetividade, prevenção ao uso de drogas, prevenção ao uso de armas, a questão do suicídio, prevenção do HIV/Aids, meio ambiente, direitos humanos, esportes, prevenção ao uso e abuso do álcool.

Há inúmeras maneiras de trabalhar esses temas transversalmente. Os educadores podem selecionar uma notícia de jornal e simular com os jovens um tribunal de júri sobre o tema; estimular os alunos a relatar experiências pessoais ou de amigos com o uso de drogas e debater os efeitos; desenvolver uma peça de teatro sobre sexualidade; organizar uma visita a um parque para discutir sobre meio ambiente.

Uma outra maneira inteligente de capacitar os educadores é convidando palestrantes para conversar com eles. Nas regiões metropolitanas, professores de faculdades, gestores de ONGs organizam eventos de formação continuada gratuitamente. Materiais complementares, como revistas, *sites* podem ser compartilhados e seus temas debatidos.

MOBILIZAÇÃO EM FOCO

Educadores formados, espaço escolhido, é hora de atrair os jovens. Para isso, é preciso ser criativo como eles e ocupar os espaços onde eles se encontram. Algumas dicas:

- Identifique na comunidade os lugares frequentados pelos jovens e leve materiais ou atividades do programa. No caso do Jovem de Expressão, uma roda de capoeira ou um bom show de *break* davam aos jovens um gostinho de como seriam as oficinas das quais eles iriam participar;

- Com os jovens que já participam do projeto, é preciso conversar e identificar reais ou potenciais dificuldades à permanência dos mesmos no projeto, (falta de tempo, falta de dinheiro para o transporte, ter filhos e não ter com quem deixá-los, oposição dos pais). Para cada dificuldade, é possível desenhar estratégias de adesão ao programa (concessão de vale-transporte, organização de caronas-solidárias, identificação de um voluntário capacitado que possa fazer um “cantinho para crianças” durante as oficinas, atividades oferecidas especificamente para os pais). Os jovens certamente terão outras ideias para superar os desafios e devem ser estimulados a expressá-las e debatê-las. As boas sugestões devem ser postas em prática com agilidade
- Garantir a matrícula dos jovens nas oficinas e o estímulo de seu trabalho durante as atividades.

CHECK LIST DA MOBILIZAÇÃO

- Mapear os locais frequentados pelos jovens (escolas, igrejas, grupos comunitários, praças, eventos, feiras, shoppings etc)
- Realizar apresentações com mostra das oficinas a serem oferecidas
- Adequar as linguagens das oficinas ao universo jovem
- Apresentar os benefícios do Programa
- Promover a inclusão do jovem na proposta
- Envolver a família
- Utilização de cartazes, *folders*, filipetas, panfletos, *banners*, *mailing* (mala direta), rádios, mobilização corpo a corpo, *orkut*
- Realização de eventos diversos e apoio ou patrocínio a eventos do segmento juvenil
- Atenção para a acolhida no Espaço e divulgação fiel da proposta, para evitar decepção ou frustração (não prometer o que não pode ser atendido ou não existe).



POTENCIAL DE TRANSFORMAÇÃO

A capacitação dos jovens é um dos passos mais importantes da execução da tecnologia Expressão Jovem. Aqui, encontram-se as maiores possibilidades desse público reconhecer seu real potencial de transformação, adquirindo conhecimentos, abraçando atitudes e adotando práticas de maior autocuidado e de promoção de sua saúde e da saúde das comunidades.

A capacitação dos jovens é feita com o uso da técnica de CAPs, conforme visto no capítulo 2. As oficinas e as dinâmicas combinadas permitem que eles reflitam melhor sobre quais fatores os deixam mais expostos à violência e quais comportamentos podem ajudá-lo a levar uma vida mais saudável física e mentalmente.



FASE 3 - Avaliação

Embora estejamos descrevendo a avaliação como terceira etapa da realização do projeto, é importante ressaltar que ela também é feita ao longo dos processos de planejamento e execução.

Cada tecnologia social desenvolve as próprias ferramentas de avaliação, para garantir que os objetivos do programa sejam alcançados. No caso da “Expressão Jovem”, o processo avaliativo visa a garantir: a) a qualidade do programa e de suas intervenções; b) uma efetiva mobilização dos jovens, gestores e educadores em torno das atividades e dos CAPs propostos. Para tanto, utilizam-se grupos de avaliação com os jovens para saber quais mudanças eles desejavam fazer nas oficinas, mediante avaliação:

- do desempenho dos jovens;
- dos educadores;
- dos terapeutas;
- do impacto dos eventos;
- das parcerias realizadas;
- do desempenho dos educadores e de sua relação com os jovens.

Além dessa avaliações, o programa conta ainda com a colaboração dos jovens para:

- reuniões semanais de acompanhamento/supervisão das oficinas;
- elaboração de relatórios mensais de acompanhamento;
- pesquisas formais ou bate-papos para medir a evolução dos CAPs desejados.



Insumos para debates

TEMA 1: VIOLÊNCIA

O sociólogo italiano Norberto Bobbio sugere uma definição de violência. “Por violência entende-se a intervenção física de um indivíduo ou grupo contra outro indivíduo ou grupo (ou também contra si mesmo). Para que haja violência é preciso que a intervenção seja voluntária (...) a intervenção física, na qual a violência consiste, tem por finalidade destruir, ofender e coagir” (Bobbio, 1995).

No programa **Jovem de Expressão**, o foco do trabalho é a prevenção da violência interpessoal, àquela que atinge a pessoa em seu aspecto físico ou mental. Incluem-se, aí, as agressões físicas ou verbais (insultos, preconceitos, deboches), perpetrada por pessoa ou grupo de pessoas.

Eu e o outro - Em nossas vidas, estamos sempre interagindo com outras pessoas. Para o sociólogo Gilberto Velho (2003), essa interação é uma característica importante das sociedades contemporâneas. Estamos com pessoas em nossas casas, no prédio ou na rua onde moramos, nos espaços que frequentamos, no ambiente de trabalho, na escola, nos serviços de saúde, nos lugares públicos.

Ao interagirmos socialmente, precisamos reconhecer o outro e perceber que diante dele temos duas possibilidades: a troca de experiências ou o conflito. Afinal, o outro possui expectativas, interesses e crenças diferentes das nossas. Ao nos depararmos com essas diferenças, segundo os sociólogos, precisamos estar dispostos a negociar nossa realidade. Na prática, isso quer dizer que precisamos ora demandar nossos direitos, ora exigir prioridades e ora ceder.

É preciso deixar claro que seguir regras e negociar não são habilidades que adquirimos ao nascer. Nós as aprendemos. Aprendemos a ser pacientes com as crianças, a respeitar os mais velhos, a exigir nossos direitos, a tratar as pessoas com educação. E esperamos receber de volta respeito, educação, gentileza. Isso é o que os estudiosos chamam de expectativa de reciprocidade.

Para os estudiosos, o fenômeno da violência no Brasil está relacionado à perda da expectativa de reciprocidade. Para Gilberto Velho (2006), além de um esvaziamento de conteúdos ético-culturais, há uma exacerbação dos valores hierarquizantes e individu-

alistas, que permitem que um homem sinta-se mais importante do que uma mulher e, por hierarquizar pessoas, sintam-se no direito de agredi-la. No Brasil, essa situação é agravada por uma condição social de aguda desigualdade e exclusão.

Debater, prevenir e enfrentar a violência para garantir uma vida mais saudável aos jovens é a proposta do programa Jovem de Expressão.

TEMA 2: A BUSCA DE UMA IDENTIDADE

A questão da identidade é hoje um dos grandes temas das ciências sociais em todo o mundo. Nas Américas, a questão diz respeito à formação dos povos, desde a América do Norte à Patagônia, fruto dos encontros e conflitos entre os colonizadores europeus, as populações indígenas, as populações trazidas ao continente como escravas e as muitas levas de migrações. Na Europa, a questão tem ganhado força nas últimas décadas, principalmente por causa do intenso e êxodo ocorrido em países em desenvolvimento e no Leste europeu. Na África e na Ásia, é a globalização que ajuda a reforçar o debate em torno da identidade.

Afinal, o que nos define como pessoas e cidadãos?

Essa não é uma questão simples. A identidade, nos ensina o sociólogo português José Manuel Mendes, “funciona como articulador, como ponto de ligação, entre os discursos e as práticas (...) e, por outro lado, os processos (...) que nos constroem como sujeitos que podem falar e ser falados” (Mendes 2002). Para outro sociólogo, o polonês Zygmunt Bauman, “identidade significa aparecer: ser diferente e, por essa diferença, singular” (BAUMAN, 2002).

A identidade é construída e reconstruída em nossas interações sociais. Ao lidarmos com o outro, seja em nossa casa, com nossos pais, filhos, cônjuges, ou ao desenvolvermos nossas ações em sociedade, definimo-nos. “O indivíduo forma a sua identidade não da reprodução pelo idêntico oriunda da socialização familiar, do grupo de amigos, mas do rito social, dos conflitos entre os diferentes agentes e lugares de socialização” (MENDES, 2002).

Por isso, o diálogo é tão importante, essencial em nossa formação como indivíduos e cidadãos.

O espaço de diálogo e participação que o programa Jovem de Expressão oferece é, portanto, um espaço de construção de identidades.

TEMA 3: O QUE É EMPREENDEDORISMO?

Empreendedorismo. A palavra pode soar complicada, mas a ideia é muito simples. Empreender é criar. Desde o início dos anos 80, os governos, as agências de cooperação e financiamento, as Nações Unidas abraçaram o empreendedorismo e colocaram o conceito entre as prioridades das políticas públicas de vários países do mundo. “Apoiada por líderes políticos tanto de direita quanto da esquerda, eleita prioridade número um por grupos de pressão social, reforçada por pesquisas e por treinamentos nas universidades e por investidores, incorporada por lideranças extremamente populares, como a apresentadora de TV norte-americana Oprah Winfrey e os reis dos programas de computadores”, diz a edição de 14 de Março de 2009 da revista de economia britânica *The Economist*, o empreendedorismo voltou a ganhar força e importância desde o final de 2008 em todo o mundo.

O conceito surgiu há mais de 60 anos. O pesquisador Joseph Schumpeter lançou o sinal de alarme: a burocratização, para ele, estava matando o espírito de empreendedorismo. Era preciso voltar a abrir espaço para o que Schumpeter chamou de “destruição criativa”, ou seja, a capacidade de criar mesmo quando todas as circunstâncias parecem ser contrárias à ousadia, ao risco, à criatividade.

Empreendedores, diz a revista *The Economist*, não agem apenas para ganhar dinheiro, trabalham porque querem ajudar a construir novos modelos de crescimento e de desenvolvimento em seus países. Transformado em referência mundial, o empreendedorismo tem sido repensado. A proposta mais aceita hoje é que não cabe mais se falar, como em 1942, em “destruição criativa”, mas em “criação criativa”.

Pesquisas recentes se debruçaram sobre o comportamento dos empreendedores: alguns enxergam uma oportunidade de mercado, ainda que em suas pequenas comuni-

dades, e traçam um plano de ação para aproveitá-la; outros são movidos por uma força interior e não querer ter um “não” como resposta.

Algumas pesquisas mostram que quem empreende tem certas características psicológicas. O pesquisador Noam Wasserman, por exemplo, diz que os empreendedores são, comumente, pessoas excessivamente confiantes. Eles se convencem que, apesar de todas as dificuldades, vão conseguir transformar seus sonhos em realidade. Isso os ajuda, em parte, a vencer em áreas onde outras pessoas já tentaram e não foram bem-sucedidas.

Os empreendedores também têm grande apego ao que criaram, seja um negócio grande ou um empreendimento comunitário. Eles são capazes de quase tudo por seus projetos. Também têm maior tolerância ao risco. Um grupo de cientistas da Universidade de Cambridge estudou o cérebro de 16 empreendedores para perceber que em situações de decisão racional, empreendedores e não-empreendedores operam de maneira semelhante. Porém, na hora de tomar decisões que envolvem riscos, os empreendedores se saem muito melhor que as outras pessoas.

Os jovens, por característica, têm um perfil de “criação criativa”, estão mais dispostos a correr riscos, perseguem com mais dedicação os seus sonhos. Além do mais, pesquisas têm mostrado que há jovens com talento para o empreendedorismo, mas que também se pode aprender a empreender – e os jovens adoram aprender, mesmo aqueles que, ao longo de suas vidas, foram desacreditados, por exemplo, por sua trajetória escolar.

No programa Jovem de Expressão, acredita-se no poder de criar e aprender dos jovens.



Anexos

1- Sugestões de atividades/dinâmicas das oficinas para promoção dos CAP's

Aqui, elencamos algumas sugestões de atividades com jovens para estimular sua expressão, o trabalho em grupo, o despertar de sua identidade. Elas seguem o modelo apresentado no capítulo 2, apresentando o objetivo da dinâmica, o CAP desejado, o material necessário à realização, as etapas da atividade e algumas dicas.

OFICINA DE GRAFITE

Atividade 1

Nome da dinâmica	Fórum de combate à pichação.
Objetivo	Trazer ao conhecimento dos jovens, a estreita relação entre a pichação e o crime (tráfico de drogas, furtos, porte de armas etc.) e diferenciar grafite e pichação.
CAP promovido	A violência como causa de morte de jovens: situações de vulnerabilidade e predisposição à prática de violência.
Recursos necessários	Parceria com o governo local ou com especialista para organização de palestra sobre o tema. Para os jovens, será necessário providenciar transporte até o local da palestra e lanche.
Etapas	Palestrante apresenta o tema para os jovens, com dados e histórias. Depois, abre-se um debate. No caso do programa Jovem de Expressão, a palestra foi realizada pelo Fórum de Combate a Pichação de Sobradinho-DF, desenvolvido pela Administração Pública da Sobradinho, com o objetivo de promover a conscientização e o fim dos atos de vandalismo e pichação na cidade.
Frequência	Uma única vez

Atividade 2

Nome da dinâmica	Espaço de Leitura
Objetivo	Promover o debate em torno das principais matérias da revista Expressão Jovem
CAP promovido	Dependerá do teor de cada matéria
Recursos necessários	Exemplares da revista Jovem de Expressão em número suficiente para todos os participantes.
Etapas	O educador/monitor distribui exemplares da revista aos jovens e apresenta um tema. Na sequência, pede que os jovens leiam as matérias da revista referentes àquele tema. Promove-se, então, o debate de maneira organizada.
Frequência	Uma vez por trimestre, após o lançamento da revista

OFICINA DE STREET DANCE**Atividade 1**

Nome da dinâmica	Papo Reto
Objetivo	Promover o diálogo entre os jovens e recolher sugestões de melhoria para o Programa Jovem de Expressão.
CAP promovido	Afirmação da identidade cultural e pessoal
Recursos necessários	Local arejado com almofadas ou pufes. Som ambiente.

Nome da dinâmica	Papo Reto
Etapas	Depois das oficinas regulares (pode ser feito em outros momentos, mas o encerramento é o mais propício para essa atividade), os jovens são convidados a participar de uma roda de bate-papo (Papo Reto). Eles devem compreender que podem conversar sobre diversos temas, relacionados ou não à oficina. Todas as indagações e opiniões pessoais são respeitadas. Dicas: os temas geralmente são escolhidos na hora, sugeridos pelos jovens. A conversa tem de ser fluida.
Frequência	Duas vezes por semana

Atividade 2

Nome da dinâmica	Um dia de instrutor
Objetivo	Dar oportunidade ao jovem de criar e adquirir conhecimentos de dança.
CAP promovido	Expressão criativa para a afirmação da identidade (cultural, pessoal e de cidadania). Proatividade.
Recursos necessários	CDs ou DVDs de música. Aparelho de som e/ou de DVD.
Etapas	Jovens que se destacam na aula de dança, por diferentes motivos, podem ser convidados a serem instrutores por um dia. A experiência pode despertar no jovem a ideia de atuar na área de arte-educação e pode ser uma oportunidade de trabalhar o senso de liderança e a autoestima do jovem. Dicas: jovens que se destacam nas oficinas devem ser estimulados e apoiados a se capacitarem nas áreas de interesse como monitores ou arte-educadores.
Frequência	Uma vez por mês

OFICINA DE CAPOEIRA

Atividade 1

Nome da dinâmica	Dança do bastão
Objetivo	Despertar a confiança e o cuidado com o próximo.
CAP promovido	Prática da expressão criativa para a afirmação da identidade (cultural, pessoal e de cidadania). Autocuidado com a saúde mental e física.
Recursos necessários	Atabaque e bastões de madeira.
Etapas	Primeiro os participantes devem ser posicionados em duplas. As duplas devem formar fileiras, de modo que um membro da dupla fica de frente para seu companheiro. Todos devem ter em mãos dois bastões. Os jovens devem primeiro bater seus dois bastões nos bastões de sua dupla. Depois podem sofisticar os movimentos, batendo os bastões com a dupla ao lado, alternando lados etc. Dica: o mestre de capoeira e monitores devem indicar os movimentos para que ninguém se machuque. Os movimentos são feitos ao som de canções de capoeira.
Frequência	Sempre que necessário

OFICINA DE WEBDESIGN

Atividade 1

Nome da dinâmica	Concurso de papéis de parede
Objetivo	Incentivar a expressão artística em meio digital.
CAP promovido	Prática da expressão criativa para a afirmação da identidade (cultural, pessoal e de cidadania).
Recursos necessários	Sala/centro de computação com, no mínimo, 10 computadores munidos de <i>software</i> de edição de imagens (ex: Photoshop) e conectados à internet.
Etapas	Primeiro, promove-se um debate temático (por exemplo, violência). Para isso, pode-se utilizar a revista Expressão Jovem ou outros periódicos. Depois, os jovens dividem-se em grupos de, no máximo, quatro pessoas. Os grupos debatem novamente o tema, enfatizando os aspectos que mais os tocaram, quais os sentimentos que experimentaram durante o debate. Os sentimentos dos jovens serão a fonte de inspiração para a criação de um desenho que, por meio de técnicas de desenho gráfico, será transformado em um papel de parede para tela de computador. Nesse caso, os conhecimentos do <i>software</i> aprendidos nas aulas de <i>webdesign</i> ou <i>design gráfico</i> vão ser colocados em prática para a expressão criativa dos jovens. Dica Pode-se criar um prêmio simbólico para o melhor papel de parede, que pode ser escolhido por votação direta dos próprios jovens
Frequência	Uma vez por semestre

Atividade 2

Nome da dinâmica	Comunicação é a chave
Objetivo	Integrar e fazer com que os alunos descubram a importância da comunicação, bem como de formas alternativas de comunicação.
CAP promovido	Capacidade de diálogo.
Recursos necessários	Duas salas (uma delas deve ser ampla). Canetas, canetinhas, papéis, canetões, lápis...
Etapas	Devem-se convidar os familiares dos jovens participantes para um dia de integração e apresentação do programa. Durante a atividade, jovens e familiares são convidados a se dividirem em grupos. Haverá grupos apenas de jovens e grupos apenas de adultos. Os grupos de adultos participam de uma apresentação/conversa sobre a proposta do Jovem de Expressão. Os grupos de jovens debatem sobre a importância da comunicação nas relações interpessoais e sobre os comportamentos que mais geram conflitos em suas casas. Na sequência, os grupos de jovens e os grupos de adultos voltam a se reunir em uma única sala, mas em fileiras separadas, uma de frente para a outra. Cada jovem deverá ficar diante de seus pais e apresentar, por meio de mímica ou desenho, o que os aflige no que diz respeito na comunicação entre eles. Os pais devem tentar descobrir o que seu filho está representando. Cada acerto vale um ponto para a família. A família que mais fizer pontos, ganha o jogo. Se houver tempo, pode ser interessante debater o resultado da dinâmica.
Frequência:	Uma vez por mês

OFICINA DE BREAK E AUDIOVISUAL

Atividade 1

Nome da dinâmica	O julgamento
Objetivo	Estimular a criatividade e discutir temas variados
CAP promovido	Pode-se trabalhar com todos
Recursos necessários	Papel, caneta, mesas e cadeiras
Etapas	Os jovens escolhem um tema a ser debatido como num tribunal (aumento da pena para quem dirige sob efeito de álcool). O grupo A vai advogar a favor do tema escolhido. O grupo B, contra. Os grupos devem pesquisar dados e argumentos que sustentem sua posição. Pode-se escolher um réu e uma vítima ou pode-se simplesmente julgar o tema. O educador deve fazer o papel de juiz e, assim, coordenar os tempos de fala e mediar os debates para que todos falem e sejam ouvidos. É importante que ao final haja tempo para comentários. Dica: Nesse jogo, o objetivo não é sentença ou quem “ganhou” o debate. O importante é verificar características como: comunicação, valores, capacidade de se colocar no lugar do outro (inversão de papéis).
Frequência:	Uma vez por mês

Atividade 2

Nome da dinâmica	Escultura
Objetivo	Estimular a expressão corporal e incentivar a competitividade no mercado de trabalho e criatividade.
CAP promovido	Saúde física, mental e empreendedorismo.
Recursos necessários	Sala ampla
Etapas	Em grupos de quatro (divididos em duas duplas) ou seis (divididos em três trios), um participante trabalha como escultor enquanto os outro (s) ficam como estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo facilitador da atividade. O importante é que os jovens se sintam flexíveis, “maleáveis”. Ao final da dinâmica, pode-se buscar a estátua mais engraçada, a mais criativa, a mais assustadora, a mais bonita.
Frequência:	Uma vez por semana

2 - Relatos das oficinas

Aqui, os educadores do programa Jovem de Expressão relatam, em primeira pessoa, algumas de suas experiências nas oficinas com os jovens.

OFICINA DE BREAK DANCE

Professor: Paulinhobrancko

1. Planejamento:

“Fiz um estudo sobre a história do hip-hop, todos os seus elementos (break, DJ, Mc e o grafite), seu criador DJ Kool Herc, seu padrinho África Bambata, as *crews* pioneiras, *New York City breakers* e *rock steadycrew*, o *break* antes dos anos 70, o *break* hoje e os nomes dos movimentos. A ideia era repassar todas as informações para os novos *b.boys (girls)* e os da velha escola que são fundamentais para um bom desempenho na prática da dança de rua, seja dançando individualmente, seja no processo de criação de coreografias.

Depois elaborei um plano de aula onde 80% é teórica, seguindo passo a passo desde a história do *break* e seus estilos (*poppin*, *lockin* e *breakin*) e seus criadores para o primeiro mês.

Após o primeiro mês, fiz um planejamento de criação das primeiras coreografias de *Freestyle* (que é a misturas de dois ou mais estilos de *break*).

Algumas dicas: para que haja um bom desempenho nas aulas os alunos precisam de um bom preparo físico. Prevendo essa necessidade, elaborei uma sequência de alongamentos, aquecimentos e condicionamento físico, embasados nos fundamentos da educação física. Para atingir o objetivo “mente sã, corpo são” elaborei um plano de ação relâmpago nas aulas. De vez em quando, dedico alguns minutos para uma roda de bate papo com os alunos, onde discutimos assuntos corriqueiros e do universo hip-hop, mais especificamente do *break*.”

2. Divulgação:

“Fiz um plano de ação voltado para *workshops* nas ruas e ambientes fechados no formato de aulão. Preparei mini-palestra nas oficinas sobre a minha própria história dentro do movimento hip-hop e de como passei de *b.boy* para instrutor de *break*, e qual a importância da dança para a saúde, a formação de cidadania e o resgate da autoestima. Fiz planfetagem e pequenas amostras em shows realizados pela instituição.”

3. Execução:

“É importante oferecer aos jovens preparo físico, com técnicas de condicionamento físico. Eles devem aperfeiçoar os estilos. Podemos fazer criação de coreografia de *freestyle* de *popping*, *lockin*, *breakin* entre outros. Vale ainda ter contato direto com várias tendências da black music de ontem e de hoje. Também promovo rodas de bate papo. Com vídeos, dou aulas sobre campeonatos de b.boys, shows e curiosidades das antigas e de hoje (por exemplo, filmes de *break*).

Não esqueçam: a execução da oficina depende de um espaço adequado e de equipamentos de qualidade (espelho, som, TV, DVD).”

4. Desafios/Dificuldades:

“Após algum tempo de execução das oficinas, observei que os jovens acima de 18 anos, de certa forma, já estavam no mercado de trabalho ou à procura de trabalho. Eles começavam a faltar. Tinham o argumento de que o horário do serviço não batia com o horário da oficina, o que poderia dificultar a fidelidade.

Assim, tivemos que adaptar a grade horária de acordo com a necessidade dos jovens. Também foi importante oferecer a eles oficinas de preparação para o mercado de trabalho.”

5. Resultados

A boa nova é que observei entre os jovens participantes:

- * Melhor qualidade de vida
- * Autoestima
- * Autoconfiança
- * Alunos inclusos no mercado de trabalho como instrutores de *break*
- * Autonomia

- * Retomada a vida escolar
- * Conquista do primeiro emprego
- * Descoberta de seu potencial artístico
- * Autocontrole
- * Amor próprio
- * Jovens mais conscientes

OFICINA DE GRAFITE

“Uma das maiores dificuldades para a implantação e execução do programa para a oficina de grafite foi a restrição da faixa etária (18 a 24 anos). O limite restringiu o acesso e também criou uma “barreira seletiva” no contato com os jovens. A falta de um espaço físico adequado para a oficina também dificultou o desenvolvimento dos trabalhos.

Outro importante desafio foi superar o preconceito contra jovens pichadores que se interessaram pela oficina e um certo preconceito policial contra os grafiteiros. O comércio local também tem resistência à estética grafite.

O espaço ideal para a realização de uma oficina de grafite é: para a aula teórica – sala de aula com capacidade para 20 alunos sentados em carteiras escolares individuais ou mesa coletiva com a mesma capacidade. A aula prática pode acontecer no mesmo espaço, desde que ele seja reorganizado para receber a parte prática da oficina.

RESULTADOS

“Alguns jovens conseguiram algo inédito em Brasília: acesso a uma instituição militar (corpo de bombeiros) por meio do grafite.

O comércio local já absorve boa parte da mão de obra da oficina de grafite, e os jovens já ampliaram seus horizontes, pintando não apenas muros, mas também, telas, camisetas móveis etc.

Um dos jovens, que apresentou perfil para educador, está sendo treinado, inclusive com uma ajuda de custo, pelo programa escola aberta do MEC-FNDE no Centro Educacional 04 Sobradinho II.”

OFICINA DE CAPOEIRA

Professor: Washington Luiz Batista

1. Planejamento:

“Na etapa de planejamento, fiz um estudo de conteúdos para as aulas práticas: alongamento, aquecimento, golpes básicos, ginga, esquivas, golpes frontais, golpes giratórios, floreios, simulação de ataque e defesa, jogo combinado, encenação de maculelê, encenação de puxada de rede, confecção de berimbau, confecção de saias de maculelê, musicalidade e percussão básica na área da Capoeira. Fiz também um estudo de conteúdos sobre as aulas teóricas: origem da Capoeira, história dos velhos mestres, capoeira e religião, capoeira angola, capoeira regional, capoeira contemporânea, comportamento não violento, cultura de paz, cidadania.”

2. Divulgação:

“Organizamos vários aulões de capoeira abertos à comunidade, em eventos que denominamos Jovem de Expressão na Pista. Utilizei, ainda, rodas de intercâmbio com outros grupos de capoeira de Sobradinho II e região, aulas com utilização de vídeo, abertas a grupos de capoeira e simpatizantes. Usei também faixas, cartazes e fiz divulgação em eventos dos quais participei com meu grupo de capoeira – Guerreiros de Bimba.”

3. Desafios/Dificuldades:

- Conseguir alunos na faixa etária de 18 a 24 anos
- Conscientizar os jovens sobre as consequências das drogas e da violência
- Conseguir a fidelidade (assiduidade) dos jovens nas atividades do programa

4. Resultados:

- Jovens direcionados ao mercado de trabalho com mais autoestima, desenvoltura, condicionamento físico, capacidade de comunicação e expressão
- Alunos mais conscientes do seu papel social e familiar
- Melhoria nos vínculos entre os jovens que participaram das oficinas

3 - Fichas e Formulários

SISTEMATIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS SOCIAIS DO PROGRAMA JOVEM DE EXPRESSÃO

VOLUME I – ATRAÇÃO JOVEM (AZULIM DF)

FORMULÁRIO DAS OFICINAS

NOME DA OFICINA: Oficina de *Breaking*

TEMA: Hip-hop - *Street Dances*

CARACTERÍSTICAS DO ESPAÇO: sala ou galpão com espaço amplo (de 50 à 100 m2), com piso de superfície lisa.

DURAÇÃO: 2h/aula, 2 aulas por semana, média de 08 aulas por mês. Total de h/aula mensais: 16h por turma. 8h por dia se especializando e colocando-se ao dispor da oficina.

FREQUÊNCIA SEMANAL: a frequência é feita a cada aula, com média de duas aulas por semana para cada turma.

Ex:

LISTA DE PRESENÇA

OFICINA	INSTRUTOR	MÊS	ANO
BREAKING	JÚLIO CESAR	NOVEMBRO	2008
HORÁRIOS	DIAS	TURMA	TURNO
14h às 16h	TER / QUI	B	VESP

01	JOÃO MENDES	P	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F	F	F
02	CARLOS ACÁCIO	P	P	P	P	P	F	F	F	P	F	F	P	P	P	F
03	JOSÉ BONIFÁCIO	P	P	P	P	P	P	F	F	F	P	F	P	P	P	F
04	PEDRO PEREIRA	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	F	P	P	P	F
05	SEBASTIÃO SOUZA	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F

Para saber mais

Alguns sites e publicações podem oferecer informações complementares ou ajudar a aprofundar algumas questões abordadas neste Manual.

SITES

Sobre tecnologias sociais, pesquisa e avaliação de projetos

- <http://www.johnsnow.com.br/>
- <http://www.tecnologiasocial.org.br/>
- <http://www.mct.gov.br/index.php/content/view/42301.html>
- www.marketingsocial.com.br
- <http://www.rts.org.br/>
- <http://www.social-marketing.com/library.html>
- <http://www.socialmarketingquarterly.com/>
- <http://socialmarketing.wetpaint.com/>
- www.gife.org.br. Acesso em 18, Maio, 2009.
- www1.ethos.org.br. Acesso em 18, Maio, 2009.

Sobre terapia comunitária

- <http://www.mismecdf.org/>
- <http://www.4varas.com.br/>

PUBLICAÇÕES

- Fatores Determinantes da Violência Interpessoal entre Jovens no Distrito Federal
- Anjos Azulin Meninos periférico, s/e, s/d (o livro pode ser obtido na sede do Grupo: AR 09 conjunto 05 lote 48 (em frente ao Caic), Sobradinho II – DF ou pelo e-mail: grupoazulim@hotmail.com).

<http://buscajovem.org.br/biblioteca/leituras/jovens-e-trabalho-no-brasil-desigualdade-e-desafios-para-as-politicas-publicas/view>

REVISTA EXPRESSÃO JOVEM – GRUPO CAIXA SEGUROS

Referências bibliográficas

BOBBIO, Norberto. **A Era dos direitos** (2ª edição). São Paulo: Editora Campus, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CAIXA SEGUROS. **Fatores Determinantes da Violência Interpessoal entre Jovens no Distrito Federal**. Brasília, 2006.

DURAN, J. **Compreendendo a violência interpessoal**, 2008. In <http://www.palavraescuta.com.br/textos/compreendendo-a-violencia-interpessoal>. Acesso em 22.Mai. 2009.

LAVILLE, Christian et DIONE, Jean. **A Construção do saber**. Belo Horizonte/Porto Alegre, Artmed/Editora UGMG, 1999.

MENDES, José M. O., **O desafio das identidades**, in SANTOS, Boaventura S., A Globalização e as ciências sociais (2a edição). São Paulo: Cortez, 2002.

The Economist, **Global heroes, a special report on entrepreneurship**, 14 de março de 2009.

VELHO, Gilberto. **Violência, reciprocidade e desigualdade: uma perspectiva antropológica**. In: Velho e Alvito (orgs). Cidadania e Violência. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.

VELHO, Gilberto et KUSCHNIR, Karina. **Pesquisas Urbanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

VELHO, Gilberto et SANTOS, Gilda. **Artifícios & Artefactos**. Rio de Janeiro: 7 LETRAS, 2006.

J O V E M D E

EXPRESSÃO



Parceria



GRUPO CULTURAL



UNODC

Escritório das Nações Unidas
sobre Drogas e Crime

Realização

CAIXA
SEGUROS
VIDA & PREVIDÊNCIA
CONSÓRCIOS
CAPITALIZAÇÃO