

CARTA DE ACEITE

A Revista Caderno Pedagógico, ISSN 1983-0882, prefixo do DOI 10.54033, declara para os devidos fins, que o artigo intitulado **“Educação e cidadania em prática: a gamificação como estratégia para jovens institucionalizados”**, de autoria de Raquel Simão Maia e Rosemeire de Souza Pinheiro, foi aceito para a publicação.

Por ser a expressão da verdade, firmamos a presente declaração

Curitiba, 11 de Dezembro de 2025.

Equipe Editorial

Educação e cidadania em prática: a gamificação como estratégia para jovens institucionalizados

Education and citizenship in practice: gamification as a strategy for institutionalized youth

Educación y ciudadanía en la práctica: la gamificación como estrategia para jóvenes institucionalizados

DOI: 10.54033/cadpedv22n14-263

Originals received: 11/14/2025

Acceptance for publication: 12/9/2025

Raquel Simão Maia

Pós-graduada em Educação, Cidadania e Cibercultura
Instituição: Instituto Federal Goiano (IF Goiano)
Endereço: Brasília, Distrito Federal, Brasil
E-mail: raquelmaia.mi@gmail.com

Rosemeire de Souza Pinheiro

Doutora em Linguística e Língua Portuguesa
Instituição: Instituto Federal Goiano (IF Goiano)
Endereço: Iporá, Goiás, Brasil
E-mail: rosemeire.pinheiro@ifgoiano.edu.br

RESUMO

O artigo discute a situação de crianças e adolescentes em acolhimento institucional no Brasil, evidenciando os desafios estruturais, sociais e educacionais enfrentados por esse grupo, frequentemente marcado por estigmas e invisibilidade social. Com base no Estatuto da Criança e do Adolescente, ressalta-se que o acolhimento constitui medida protetiva, provisória e excepcional, distinta das medidas socioeducativas aplicadas a adolescentes autores de atos infracionais, apesar da recorrente confusão social entre essas duas realidades. Diante desse cenário, apresenta-se uma proposta educativa derivada do projeto Carreira XP, que visa promover o desenvolvimento de competências pessoais, sociais e profissionais, contribuindo para a ampliação das perspectivas de futuro dos jovens acolhidos. A sequência didática proposta utiliza metodologias ativas e elementos de gamificação, favorecendo o engajamento, a reflexão crítica e a aprendizagem significativa. A abordagem integrada demonstrou potencial para fortalecer autonomia, protagonismo e senso de pertencimento, ao articular temas como comunicação, inteligência emocional, mundo do trabalho e educação financeira. Os resultados evidenciam que trilhas formativas estruturadas contribuem para a construção de projetos de

vida mais conscientes e para a formação integral dos participantes. Conclui-se que práticas pedagógicas inovadoras em contextos de acolhimento podem gerar impacto social positivo, reforçando a necessidade de investimentos contínuos em estratégias educativas inclusivas e transformadoras.

Palavras-chave: Acolhimento Institucional. Adolescência. Competências Socioemocionais. Metodologias Ativas. Inclusão Social.

ABSTRACT

The article discusses the situation of children and adolescents living in institutional care in Brazil, highlighting the structural, social, and educational challenges faced by this group, which is often marked by stigma and social invisibility. Based on the Statute of the Child and Adolescent, it emphasizes that institutional care is a protective, provisional, and exceptional measure, distinct from socio-educational measures applied to adolescents who commit infractions, despite the frequent social confusion between these two realities. In this context, the article presents an educational proposal derived from the Carreira XP project, which aims to promote the development of personal, social, and professional competencies, contributing to the expansion of future prospects for institutionalized youth. The proposed didactic sequence uses active methodologies and elements of gamification, fostering engagement, critical reflection, and meaningful learning. The integrated approach demonstrated potential to strengthen autonomy, protagonism, and a sense of belonging, by addressing topics such as communication, emotional intelligence, the world of work, and financial education. The results indicate that structured learning pathways contribute to the construction of more conscious life projects and to the holistic development of participants. The study concludes that innovative pedagogical practices in institutional care settings can generate positive social impact, reinforcing the need for continuous investment in inclusive and transformative educational strategies.

Keywords: Institutional Care. Adolescence. Socio-Emotional Competencies. Active Methodologies. Social Inclusion.

RESUMEN

El artículo analiza la situación de los niños y adolescentes acogidos en instituciones en Brasil, poniendo de relieve los retos estructurales, sociales y educativos a los que se enfrenta este grupo, a menudo marcado por el estigma y la invisibilidad social. Basándose en el Estatuto del Niño y del Adolescente, se destaca que el acogimiento constituye una medida protectora, provisional y excepcional, distinta de las medidas socioeducativas aplicadas a los adolescentes autores de actos delictivos, a pesar de la recurrente confusión social entre estas dos realidades. Ante este escenario, se presenta una propuesta educativa derivada del proyecto Carreira XP, que tiene como objetivo promover el desarrollo de competencias personales, sociales y profesionales, contribuyendo a ampliar las perspectivas de futuro de los jóvenes acogidos. La secuencia didáctica propuesta utiliza metodologías activas y elementos de gamificación, favoreciendo el compromiso, la reflexión crítica y el aprendizaje significativo. El enfoque integrado ha

demonstrado su potencial para fortalecer la autonomía, el protagonismo y el sentido de pertenencia, al articular temas como la comunicación, la inteligencia emocional, el mundo laboral y la educación financiera. Los resultados evidencian que las trayectorias formativas estructuradas contribuyen a la construcción de proyectos de vida más conscientes y a la formación integral de los participantes. Se concluye que las prácticas pedagógicas innovadoras en contextos de acogida pueden generar un impacto social positivo, lo que refuerza la necesidad de intervenciones continuas en estrategias educativas inclusivas y transformadoras.

Palabras clave: Acogida Institucional. Adolescencia. Competencias Socioemocionales. Metodologías Activas. Inclusión Social.

1 INTRODUÇÃO

No Brasil, segundo dados do Conselho Nacional de Justiça (CNJ), mais de 35 mil crianças e adolescentes vivem atualmente em instituições de acolhimento. Essa realidade reflete uma série de barreiras estruturais que impactam diretamente o acesso desses jovens à educação, ao trabalho e à plena cidadania. Marginalizados pela sociedade e frequentemente vítimas de estigmas e preconceitos, esses adolescentes enfrentam desafios que vão além da ausência de vínculos familiares: lidam com a invisibilidade social e com a escassez de políticas públicas efetivas voltadas à sua reintegração.

A psicóloga Glicia Brazil, do Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro, aponta a existência de uma “tendência de colocar à margem tudo aquilo que foge ao perfeito” e que, portanto, não desperta o interesse do poder público. Nesse cenário, a institucionalização de jovens pode assumir um viés excludente, sob o pretexto de “higienizar” a sociedade, uma prática ainda mais grave diante da ausência de iniciativas concretas de inclusão e apoio.

À luz do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Estado assegurar, com absoluta prioridade, os direitos de crianças e adolescentes (art. 4º). Quando a família se mostra ausente ou negligente, o Estado intervém por meio de medidas protetivas (arts. 98 e 101), que incluem o acolhimento institucional e familiar, ambos definidos como provisórios e excepcionais, voltados à reintegração familiar ou à colocação em família substituta (art. 101, inciso IX e §1º).

É fundamental distinguir essas medidas protetivas das medidas socioeducativas (art. 112 do ECA), aplicáveis exclusivamente a adolescentes que cometeram atos infracionais. Enquanto os jovens em acolhimento institucional estão sob proteção legal em razão de situações de vulnerabilidade, os adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa respondem a condutas análogas a crimes. No entanto, persiste na sociedade a visão equivocada de que ambos os grupos compartilham a mesma condição, o que reforça estigmas e dificulta processos de inclusão social.

Diante desse contexto, este artigo apresenta uma proposta educativa derivada do projeto Carreira XP¹, concebido com o propósito de assegurar os direitos de adolescentes em situação de acolhimento, por meio do desenvolvimento de competências pessoais, sociais e profissionais. A trilha de aprendizagem proposta visa transformar experiências de vulnerabilidade em oportunidades de crescimento, incentivando o autoconhecimento, a inteligência emocional, a comunicação e a preparação para o mundo do trabalho.

A sequência didática desenvolvida possui caráter abrangente e pode ser aplicada em diferentes contextos educativos com adolescentes de 12 a 18 anos, tanto no segundo ciclo do ensino fundamental quanto no ensino médio. Por abordar temas transversais e estimular o protagonismo juvenil, a proposta busca ampliar perspectivas de futuro e contribuir para a inserção social desses jovens de forma mais justa e cidadã.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No contexto contemporâneo, a atenção tornou-se um recurso constantemente disputado por diferentes estímulos, o que afeta de forma significativa os processos de ensino e aprendizagem. Como destaca Anna Carolina Franco Bentes, em Quase um tique: economia da atenção, vigilância e espetáculo:

¹ O projeto Carreira XP foi idealizado e desenvolvido pela professora e autora desta pesquisa, Raquel Maia.

Nas sociedades pós-industriais do fim do século XX e início do XXI, as mudanças sociotécnicas caminham em direção ao aumento exponencial da abundância, distribuição e circulação de informação, atualizando os contornos dessa crise em relação ao seu passado recente. Em meio a tantos excessos, a atenção torna-se um bem cada vez mais valioso e escasso nas sociedades contemporâneas. (p.187, 2021)

Esse fenômeno tem sido identificado como parte da chamada “nova economia da atenção” (Franck, 1999; Davenport & Beck, 2001; Caliman, 2006; Crary, 2014; Citton, 2016), na qual diferentes esferas sociais e econômicas competem pela capacidade cognitiva dos indivíduos. Em sala de aula, esse cenário se traduz no desafio cotidiano enfrentado pelos docentes, que disputam a atenção dos estudantes com múltiplas distrações externas e digitais. Nesse contexto, ensinar vai além de simplesmente transmitir conteúdos: exige a criação de estratégias capazes de capturar, manter e direcionar a atenção dos alunos, convertendo-a em engajamento e em experiências significativas de aprendizagem.

Atualmente, há um vasto repertório de metodologias de ensino voltadas a combater a dispersão improdutiva dos alunos, muitas delas centradas na valorização do estudante como protagonista do processo educativo. No entanto, uma realidade inquestionável se impõe: a simples reprodução de conteúdos e a expectativa de memorização de informações, conforme criticado por Paulo Freire no conceito de educação bancária em *Pedagogia do Oprimido* (FREIRE, 1968), mostram-se ineficazes e insuficientes frente aos desafios contemporâneos.

Nesse modelo criticado por Freire, o estudante é visto como um recipiente vazio a ser preenchido por conteúdos previamente definidos pelo professor, o único detentor do saber. Essa concepção reduz a aprendizagem a um processo mecânico de memorização e reprodução, desconsiderando o contexto, a experiência e a criatividade do educando. Em contraste com essa lógica verticalizada e passiva, a proposta deste artigo fundamenta-se em práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa dos jovens, especialmente aqueles em situação de acolhimento institucional, reconhecendo-os como sujeitos capazes de construir conhecimentos a partir de suas vivências. Ao adotar metodologias como a gamificação e a abordagem ativo-participativa,

busca-se romper com a rigidez da educação bancária e promover uma aprendizagem mais significativa, crítica e conectada com a realidade dos estudantes.

O principal desafio da educação atual reside em desenvolver metodologias que envolvam efetivamente os discentes em seu próprio processo de aprendizagem, estimulando sua participação ativa. É nesse contexto que a sequência didática aqui apresentada fundamenta-se na gamificação, uma metodologia ativa que vem ganhando destaque no campo educacional por articular ludicidade, engajamento e construção significativa do conhecimento.

A proposta metodológica adotada fundamenta-se na abordagem ativo-participativa, que estimula a construção coletiva do conhecimento, o desenvolvimento do pensamento lógico-crítico e a autonomia dos alunos ao longo de seu percurso formativo. Parte-se do pressuposto de que os jovens são protagonistas da própria aprendizagem, sendo constantemente incentivados a participar ativamente das situações propostas, compartilhando vivências, percepções e ideias.

Destacar a construção coletiva do conhecimento implica reconhecer o saber prévio dos estudantes como ponto de partida para a formação de novos conceitos. Esse movimento dialógico permite que as experiências individuais sejam valorizadas e ressignificadas no espaço educativo. Para tanto, é fundamental que o docente esteja preparado para ouvir com atenção, acolhendo as diversas vozes com abertura e sem preconceitos, de modo a transformar a diversidade de percepções em oportunidades significativas de aprendizagem.

Um elemento central desta proposta pedagógica é o uso da gamificação, que, conforme Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), pode ser entendida como a aplicação das dinâmicas, mecânicas e sistemáticas próprias dos jogos em contextos que não são jogos propriamente ditos, como o ambiente acadêmico ou corporativo. Ou seja, gamificar não significa necessariamente jogar um jogo completo, mas incorporar aspectos essenciais da estrutura e da experiência lúdica às práticas educativas. Dessa forma, os jovens são inseridos em um ambiente que evoca o universo dos jogos, favorecendo maior envolvimento,

engajamento e motivação, elementos fundamentais para potencializar o processo de aprendizagem de maneira mais significativa e atrativa.

Zichermann e Cunningham (2011) destacam que o engajamento nos jogos pode estar relacionado a diferentes motivações, como o desejo de aprender e dominar um tema, a busca por alívio do estresse, a procura por diversão ou a necessidade de socialização. Essas motivações podem ocorrer isoladamente ou de forma articulada. Além disso, os autores apontam que a experiência de jogar envolve distintos tipos de diversão: a competitividade e a sensação de conquista, a exploração de novos cenários e possibilidades, a transformação das próprias emoções durante o jogo e a interação com outros participantes.

Essa metodologia busca potencializar tanto o engajamento quanto a motivação dos participantes, ao mesmo tempo em que facilita o processo de aprendizagem. A proposta é tornar a experiência mais lúdica, dinâmica e significativa, promovendo a criação de um ambiente diferenciado, capaz de estimular a participação ativa e contribuir para a retenção da atenção dos alunos.

É comum ouvirmos de adolescentes que não gostam de estudar, mas raramente se escuta a mesma rejeição em relação ao ato de jogar. Esse contraste evidencia como o jogo, em suas múltiplas formas, desperta interesse e engajamento, enquanto a estética acadêmica tradicional muitas vezes se distancia do universo juvenil. Nesse sentido, não se trata de transformar o processo educativo em espetáculo, mas sim de aproximá-lo das vivências significativas dos discentes conforme apontam os pressupostos da aprendizagem significativa, que valorizam a conexão entre novos conteúdos e a realidade concreta do aprendiz.

2.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA E METODOLOGIA LÚDICA

Segundo Pamplona, Moragas e Rodrigues (2021), a sequência didática envolve uma abordagem dinâmica dos conteúdos escolares, utilizando diferentes linguagens textuais que favorecem o desenvolvimento do raciocínio dos alunos e promovem uma maior integração entre os diversos saberes dos

educandos. Esse entendimento complementa a definição mais ampla da Sequência Didática (SD) como um conceito fundamental na prática pedagógica, que envolve a organização planejada e coerente das ações de ensino e aprendizagem. Assim, a SD é constituída por uma série de atividades interligadas, estruturadas progressivamente, com o objetivo de garantir o alcance dos resultados educacionais esperados, incorporando, inclusive, estratégias que tornam o aprendizado mais significativo e integrado.

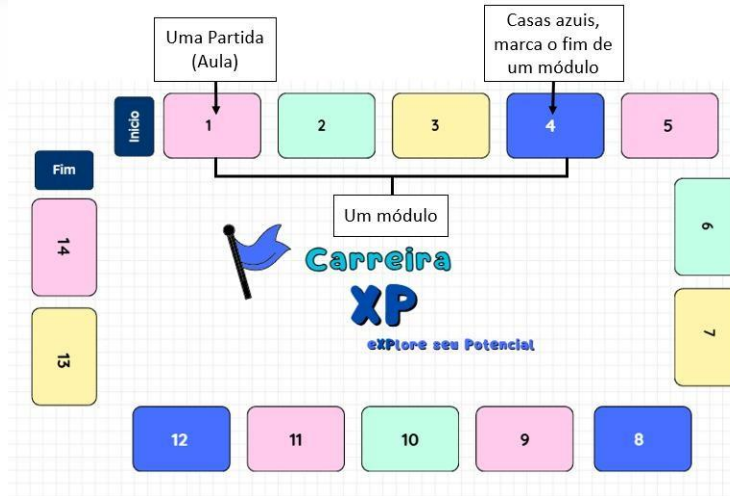
Dentro do contexto da sequência didática, propomos apresentar os métodos e estratégias pedagógicas adotados para garantir o desenvolvimento das competências previstas e o alcance dos objetivos educacionais. Para isso, serão descritas quatro aulas que abordam temas transversais, a saber: Inteligência Emocional, Comunicação Não Violenta, Noções de Empregabilidade e Noções de Gestão Financeira e Familiar.

Além disso, foram feitas adaptações terminológicas com o intuito de aproximar os estudantes da dinâmica proposta: os “alunos” passam a ser chamados de “jogadores”; as “aulas” são referidas como “encontros” ou “partidas”; e cada encontro é estruturado sob a forma de um jogo.

2.2 DINÂMICA DO TABULEIRO

Ao longo da sequência didática, cada jogador ou equipe deverá dispor de um tabuleiro físico, que servirá como espaço para registrar suas conquistas e acompanhar sua evolução ao longo das atividades. As dinâmicas serão desenvolvidas a partir das temáticas propostas em cada encontro e, durante os jogos, os participantes acumularão pontos de acordo com o desempenho apresentado.

Figura 1. Tabuleiro



Fonte: Elaboradas pelos próprios autores.

Na imagem acima, apresenta-se uma trilha composta por 14 casas, em que cada uma representa uma nova etapa do jogo. Essa estrutura pode ser facilmente adaptada na plataforma Canva, permitindo ajustar o número de casas conforme a quantidade de aulas planejadas na sequência didática.

Dessa forma, cada casa passa a corresponder a um encontro, transformando o jogo em um processo contínuo e dinâmico, no qual o aprendizado ocorre de maneira progressiva e significativa.

Ao final de cada encontro, deverá ser registrada a conclusão no tabuleiro, por meio de etiquetas adesivas, estrelas ou outros marcadores visuais, com o propósito de reforçar o sentimento de progresso e realização dos participantes.

Nesse momento, os jogadores realizarão uma atividade avaliativa, sorteando cartas, figura 2, com o objetivo de consolidar e aplicar os conhecimentos desenvolvidos ao longo do encontro.

Figura 2. Carta de pergunta e resposta

Pergunta

Fácil

O que faz com que cada pessoa reaja de maneira diferente a uma mesma situação?

a) O histórico de vida de cada pessoa.
b) A quantidade de sono que uma pessoa tem.
c) O clima do dia.

Resposta certa PONTUAÇÃO

© 2025 by Studies Publicações

Fonte: Elaboradas pelos próprios autores.

Em cada partida, haverá um método de avaliação definido pelas cores das casas, que orientará as atividades a serem realizadas pelos participantes. As cartas rosas conterão perguntas de múltipla escolha, organizadas em diferentes níveis de dificuldade; as cartas verdes apresentarão afirmações que os jogadores deverão classificar como verdadeiras ou falsas; e as cartas amarelas trarão informações e curiosidades que deverão ser lidas e discutidas. Dessa forma, as cores funcionam como elementos norteadores do tipo de atividade proposta, permitindo ao educador adaptar o jogo aos objetivos pedagógicos de cada encontro. Os pontos devem ser registrados no verso do tabuleiro.

Essa metodologia favorece a imersão, fortalece o engajamento e possibilita que o público alvo desenvolva competências de forma significativa, ampliando sua autonomia e protagonismo.

2.3 ORGANIZAÇÃO DA SALA E ARRANJO ESPACIAL

Outro aspecto a ser considerado no planejamento é a organização da sala de aula. O arranjo espacial constitui um elemento fundamental no processo de aprendizagem, pois pode gerar implicações diretas na interação, no engajamento e no clima pedagógico. Diferentemente do modelo tradicional, no qual as cadeiras costumam estar dispostas em fileiras, propõe-se a formação em círculo, de modo a favorecer a troca de olhares, a escuta mútua e a participação equitativa, aspectos essenciais em encontros que privilegiam o diálogo e a construção coletiva do conhecimento.

No que diz respeito à disposição de materiais, carteiras e alunos, o espaço deve ser compreendido como um recurso pedagógico a ser planejado e gerido intencionalmente pelo educador. A forma como o ambiente é estruturado interfere diretamente na qualidade do diálogo, na clareza da comunicação e nos efeitos emocionais e cognitivos dos participantes (ARENDS, 2008).

Nesse sentido, o círculo deve ser entendido não apenas como uma organização física, mas também como um símbolo de horizontalidade, acolhimento e reconhecimento de todos como protagonistas do processo formativo.

2.4 ENCONTRO 01- INTELIGÊNCIA EMOCIONAL

Nessa partida, o objetivo educacional é promover o autoconhecimento e o desenvolvimento da inteligência emocional como ferramenta para aprimorar as relações interpessoais, a resiliência no ambiente de trabalho e à vida em sociedade.

A sequência de atividades iniciará com a dinâmica interativa “Quem é você no rolê?”, cujo propósito é estimular a conexão entre os participantes, favorecer a integração e proporcionar um ambiente acolhedor.

Nesse momento, o mediador deverá apresentar situações-problema acompanhadas de opções de comportamento, convidando os participantes à reflexão de forma leve e divertida.

Exemplo: “Quem é você quando o grupo se reúne para assistir a um filme? Aquele que comenta o tempo todo? O que dorme nos primeiros minutos? Ou o que decide maratona tudo sobre o filme depois?”.

A proposta é que as situações se baseiam em contextos cotidianos, capazes de gerar identificação e descontração, fazendo com que a dinâmica funcione como um quebra-gelo e estimule a conversa sobre características pessoais.

Além disso, essa atividade permite reconhecer, de maneira lúdica, o quanto pode ser desafiador identificar traços individuais e compreender como eles influenciam a convivência em grupo.

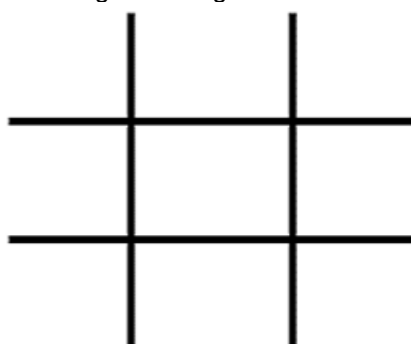
Figura 3. Nuvem de emoções



Fonte: Elaboradas pelos próprios autores.

Em seguida, é desenvolvida a atividade “Bingo das Emoções”, cujo propósito consiste em promover a identificação e a reflexão sobre as emoções mais presentes no cotidiano dos participantes. No material expositivo, apresenta-se uma lista contendo diferentes emoções, a partir da qual cada participante deve selecionar nove, correspondentes às que considera mais recorrentes em sua rotina. Essas escolhas são registradas em um cartão previamente distribuído, que contém os espaços destinados ao preenchimento, conforme à figura 4.

Figura 4. Jogo da velha



Fonte: Elaboradas pelos próprios autores.

Neste momento, enfatiza-se a relevância de reconhecer e nomear sentimentos em contextos pessoais e profissionais. Para conduzir a próxima etapa, o docente realiza o sorteio das emoções utilizando o recurso digital WordWall, plataforma que possibilita a criação de atividades educativas interativas, como jogos, quizzes e exercícios, de forma acessível e sem demandar conhecimentos técnicos avançados.

Na aplicação do Bingo das Emoções, o recurso de sorteio do WordWall é utilizado para revelar as palavras de maneira aleatória. Cada vez que uma emoção sorteada coincidir com uma das selecionadas pelo participante, esta deve ser marcada em sua cartela. A dinâmica se encerra quando um dos jogadores completa todas as nove emoções previamente escolhidas, declarando o “bingo”. O vencedor é convidado a escolher uma das emoções e compartilhar brevemente os motivos de sua escolha.

Figura 5. Bingo das emoções



Fonte: Site WordWall.

É fundamental que esse espaço seja conduzido como um momento de escuta e acolhimento, livre de julgamentos, de modo a garantir que todos possam se expressar com liberdade. Trata-se de uma reflexão coletiva, em que os participantes são incentivados a analisar o estado de suas próprias emoções e a refletir sobre como elas influenciam suas vivências.

Na sequência, promove-se a desmistificação das emoções, destacando-se que não existem emoções “positivas” ou “negativas”, mas sim respostas naturais e essenciais à sobrevivência e ao desenvolvimento humano. Esse momento também marca a introdução ao conceito de Inteligência Emocional, ressaltando a distinção entre compreensão emocional e controle emocional, com ênfase na interpretação consciente dos sentimentos, e não em sua repressão. A condução é realizada pelo docente, com apoio de slides e explanação dialogada, em um tempo aproximado de 30 minutos.

Ainda nesse contexto, são discutidas emoções frequentemente rotuladas como negativas, como a raiva, destacando seu papel funcional ao sinalizar injustiças, necessidades não atendidas e violações de limites pessoais. Ressalta-se, contudo, a importância de compreender a forma como essa emoção é expressa, a fim de que cumpra uma função construtiva no processo de desenvolvimento individual e coletivo.

Posteriormente, apresentam-se os cinco domínios da Inteligência Emocional, segundo Daniel Goleman:

- Autoconsciência – reconhecer as próprias emoções e seus impactos;
- Autorregulação – administrar o estresse e manter o equilíbrio nas ações;
- Motivação – direcionar a energia interna para o alcance de metas;
- Empatia – compreender e respeitar o outro;

- Habilidades sociais – cultivar relações interpessoais positivas.

Durante essa interação, reforça-se que o autoconhecimento constitui um ato de coragem e um processo contínuo, indispensável ao desenvolvimento integral dos jovens. Essa etapa é conduzida em formato de aula expositiva dialogada, com o uso de slides, e tem duração aproximada de 40 minutos, seguida de uma pausa de 30 minutos.

No fechamento do encontro, apresenta-se o funcionamento do tabuleiro e as regras de pontuação, explicitando os critérios para acúmulo e perda de pontos. Em seguida, introduz-se a trilha de gamificação, esclarecendo os objetivos de cada fase, bem como as recompensas e desafios previstos ao longo do percurso.

A etapa avaliativa é conduzida por meio de cartas contendo três alternativas de resposta (a, b, c), organizadas em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Cada participante sorteia uma carta aleatoriamente e responde à questão proposta. A cada resposta correta, soma-se um ponto ao tabuleiro, reforçando a lógica da gamificação e estimulando a participação ativa e contínua até o encerramento da atividade.

2.5 ENCONTRO 02- COMUNICAÇÃO NÃO-VIOLENTA

O segundo encontro da sequência didática será dedicada ao tema da Comunicação Não Violenta (CNV), com carga horária de 2 horas, tendo como objetivo central possibilitar aos jovens o reconhecimento e a aplicação dos principais conceitos dessa abordagem. A CNV não é apenas uma técnica de comunicação, mas como uma forma de estabelecer relações mais empáticas e respeitadas, considerando a escuta ativa, a clareza nas mensagens e a consciência das próprias necessidades e sentimentos. Como afirma Marshall B. Rosenberg, “a Comunicação Não Violenta nos ajuda a construir uma ponte de entendimento e respeito mútuo, permitindo que as pessoas expressem suas necessidades de maneira honesta e que os ouvintes possam responder com empatia” (Rosenberg, 2003). Para ele, a CNV transcende a simples troca de informações; é um processo que promove a conexão humana genuína e a

resolução pacífica de conflitos, centrado no reconhecimento das necessidades universais que motivam o comportamento humano.

A capacidade de se comunicar eficazmente e de expressar limites de forma clara e respeitosa é uma habilidade fundamental para o desenvolvimento humano e para a manutenção de relações interpessoais saudáveis. Embora seja uma necessidade universal, o domínio dessa competência comportamental é frequentemente desafiador, não apenas para adolescentes em fase de formação, mas também para adultos em diversos contextos, como o corporativo e o pessoal. A dificuldade em verbalizar opiniões, estabelecer fronteiras e negociar expectativas pode gerar ruídos, conflitos e, em última instância, comprometer a qualidade das interações humanas.

Segundo Rosemeire de Souza Pinheiro, em sua obra *Léxico em Pium*, de Eli Brasiliense: um glossário das expressões lexicalizadas (2020), a língua, longe de ser um sistema fixo e imutável, é um fenômeno dinâmico e intrinsecamente social. Ela não é inventada por um único indivíduo, mas nasce e se transforma continuamente a partir da interação e das necessidades comunicativas de uma comunidade. Como um produto social, a língua reflete e molda a cultura, os valores, as crenças, a história e as mudanças de um povo. Essa perspectiva, defendida por teóricos como Ferdinand de Saussure e Mikhail Bakhtin, ressalta que a linguagem é uma construção coletiva, um espelho da nossa cultura e um motor para a nossa interação social. A forma como nos expressamos e como percebemos o mundo está intrinsecamente ligada à estrutura e ao uso da língua em nosso meio.

Mikhail Bakhtin, em sua obra "Estética da Criação Verbal", introduz o conceito de gêneros do discurso como "formas relativamente estáveis de enunciados" que emergem em diferentes esferas da atividade humana. Esses gêneros não são meras estruturas gramaticais, mas sim padrões comunicacionais que se desenvolvem historicamente e socialmente, carregando consigo um conteúdo temático específico, um estilo particular e uma construção composicional característica. Bakhtin distingue entre gêneros primários e secundários:

Todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem. Compreende-se perfeitamente que o caráter e as formas desse uso sejam tão multiformes quanto os campos da atividade humana, o que é, claro, não contradiz a unidade nacional de uma língua. O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua mas, acima de tudo, por sua construção composicional. Todos esses três elementos – o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional – estão indissolúvelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pela especificidade de um determinado campo da comunicação. [2, p. 262].

Os gêneros primários são aqueles que surgem na comunicação cotidiana, espontânea e informal, como uma conversa familiar ou uma carta pessoal. São as formas mais simples e diretas de interação verbal. Já os gêneros secundários são mais complexos e elaborados, aparecendo em situações comunicativas mais formais e organizadas, como um romance, um artigo científico ou um discurso político. A importância dessa distinção reside na compreensão de que a linguagem se manifesta sempre através de gêneros, e que o domínio de diferentes gêneros é essencial para a participação plena e eficaz na sociedade.

No contexto da expressão de limites, a teoria dos gêneros do discurso oferece uma perspectiva valiosa. A dificuldade em verbalizar limites muitas vezes reside na inabilidade de selecionar ou construir o gênero do discurso adequado para a situação. Um adolescente, por exemplo, pode não ter desenvolvido o repertório de gêneros que lhe permita expressar um "não" de forma assertiva e respeitosa em um contexto de pressão social. Da mesma forma, um líder pode falhar em comunicar uma cobrança sem desrespeitar, por não dominar um gênero que equilibre autoridade e empatia.

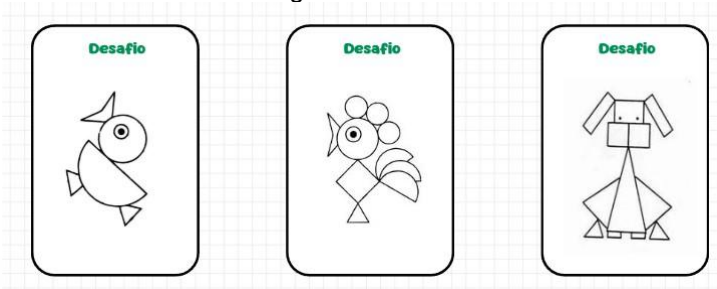
Segundo Bakhtin, o ensino da língua não deve se limitar à gramática, mas sim capacitar os indivíduos para o domínio dos diversos gêneros que circulam socialmente. Ao considerar as necessidades sociais e a flexibilidade presentes no uso da língua, compreendemos que o tema Comunicação Não Violenta se faz necessária, pois contribui para que os sujeitos possam interagir de forma mais consciente, respeitosa e eficaz em diferentes contextos.

Assim, ao relacionar a dificuldade em expressar limites com a falta de repertório discursivo, percebemos a importância de criar situações didáticas que favoreçam o exercício de diferentes gêneros de linguagem. Nesse sentido, a aula sobre Comunicação Não Violenta foi planejada justamente para possibilitar aos adolescentes a vivência prática dessas formas de expressão, aproximando teoria e prática.

O encontro iniciará com a pergunta reflexiva: “Por que brigamos?”. Como gênero textual, será utilizada a música da artista Diana, lançada em 1972. Esse recurso pretende gerar um duplo efeito nos participantes: de um lado, o estranhamento, por se tratar de uma canção anterior à vivência dos jovens; de outro, o encantamento e a curiosidade diante de uma linguagem e sonoridade diferentes das que estão habituados. Esse choque cultural será intencionalmente explorado como ponto de partida para a discussão sobre comunicação e conflito, estimulando a reflexão sobre como diferentes épocas e contextos expressam emoções e modos de se relacionar.

Nessa dinâmica, o debate deverá ser conduzido de modo a estimular a reflexão sobre como os desentendimentos surgem no cotidiano e de que forma as maneiras de se expressar podem ampliar ou reduzir tais conflitos. A partir dessa discussão, a Comunicação Não Violenta (CNV) será apresentada como uma ferramenta que transcende a simples elaboração de um discurso bem estruturado, propondo uma comunicação orientada para a compreensão mútua, em que escuta e expressão são reformuladas com base na empatia e na intenção genuína de se fazer entender.

Figura 6. Desafio



Fonte: Elaborada pelos próprios autores.

Será proposta uma dinâmica em formato de sorteio de cartas contendo desenhos formados por figuras geométricas. O participante sorteado, que terá acesso à carta, deverá orientar os colegas para que reproduzam o desenho observado. O desafio consistirá em não utilizar as mãos como recurso de exemplificação, bem como evitar o uso de termos técnicos relacionados às formas geométricas. Dessa forma, os jogadores serão levados a buscar estratégias linguísticas alternativas para descrever o objeto.

À primeira vista, a atividade poderá parecer simples, levando alguns participantes a subestimar sua complexidade. Contudo, ao colocá-la em prática, o narrador perceberá a dificuldade de expressar a imagem por meio de palavras e, simultaneamente, garantir a compreensão dos ouvintes. Por sua vez, os colegas, concentrados em decifrar as instruções, tenderão a questionar e solicitar esclarecimentos adicionais, o que resultará em um ambiente repleto de ruídos na comunicação. A cada rodada, será oferecida a oportunidade para que outro participante tente aprimorar a condução da tarefa, ampliando a percepção coletiva acerca dos desafios da clareza comunicativa.

O objetivo central da dinâmica será demonstrar que transmitir uma ideia de forma clara não é uma tarefa simples. Frequentemente, temos a impressão de que nossa mensagem é evidente, pois visualizamos a ideia com clareza em nossa mente. No entanto, para o interlocutor, que não compartilha dessa representação interna, a compreensão nem sempre ocorre de maneira imediata. Essa experiência permitirá uma analogia com situações cotidianas, como quando um gestor questiona: “Como assim você não entendeu o que eu disse?”. Assim, a atividade favorece o desenvolvimento da empatia e da consciência sobre a importância da comunicação clara e assertiva.

Na sequência, a proposta será complementada pela “Dinâmica dos Óculos”, que consistirá em apresentar um par de óculos (pode ser objeto físico) como metáfora da forma singular com que cada pessoa percebe o mundo, a partir de suas crenças, experiências e valores. A reflexão decorrente evidenciará que compreender as diferenças de percepção é passo essencial para o exercício da empatia. O uso dos óculos como metáfora também permitirá desconstruir expressões comuns, como “passei por isso e não morri” ou “não acho que foi

para tanto”, reforçando que cada indivíduo interpreta e sente as situações de acordo com sua própria construção de mundo.

As reflexões construídas a partir dessas dinâmicas prepararão o terreno para o aprofundamento do debate sobre os diferentes modos de se comunicar. Nesse momento, serão utilizadas metáforas da linguagem a fim de tornar mais tangível a distinção entre uma comunicação reativa e julgadora e outra mais empática e compassiva. Assim, serão apresentadas as metáforas da “linguagem do lobo”, representando a postura agressiva e julgadora, e da “linguagem da girafa”, símbolo da escuta sensível e da empatia. Essas imagens simbólicas funcionarão como recursos pedagógicos para discutir as falhas mais recorrentes na comunicação e ressaltar a importância de assumir responsabilidade pela clareza das mensagens na comunicação e a importância de assumir responsabilidade pela clareza das mensagens.

Dando continuidade ao processo, será apresentado os quatro componentes da Comunicação Não Violenta, conforme definidos por Marshall Rosenberg:

- Observar sem julgar;
- Identificar os sentimentos;
- Expressar as necessidades;
- Realizar pedidos claros e possíveis.

Esses pilares foram trabalhados por meio de exemplos práticos, permitindo que os jovens percebessem como podem ser aplicados em suas próprias interações. Vale ressaltar que a CNV não garante que todas as necessidades serão atendidas, mas amplia as chances de construir acordos mais justos, além de oferecer estratégias para dizer “não” com respeito e clareza.

O encerramento do encontro será realizado de forma gamificada, em consonância com a proposta metodológica da Trilha Carreira XP. Nessa etapa, os participantes deverão realizar o sorteio de cartas e, a partir dele, selecionar uma para responder. As cartas verdes apresentam afirmações relacionadas ao tema trabalhado, que os jogadores deverão classificar como verdadeiras ou falsas. Os pontos obtidos serão contabilizados ao final da atividade.

Espera-se que os resultados dessa vivência ultrapassem a dimensão dos acertos e erros, promovendo aprendizagens de caráter socioemocional, como a observação das próprias reações diante da vitória e da frustração, bem como a forma como os participantes se relacionam entre si durante o jogo.

Uma prática recomendada para esse momento avaliativo consiste em orientar os participantes a reformular falas agressivas, guiando-os nos moldes da CNV, de modo que a atividade se torne também um exercício de convivência e autorregulação emocional.

Por exemplo, é possível que surjam expressões impulsivas por parte dos participantes, como: *“Que merda! Perdi!”*. Nessas situações, o mediador deverá intervir de maneira educativa, convidando o participante à reformulação da fala com base nos princípios da Comunicação Não Violenta, por meio de uma orientação como: *“Como você poderia expressar essa frustração de forma assertiva, como aprendemos?”*. Esse tipo de mediação permite transformar um momento de tensão em uma oportunidade de aprendizado socioemocional, promovendo o desenvolvimento da autorregulação e da empatia.

Nesse contexto, a Comunicação Não Violenta (CNV) revela-se uma ferramenta potente para ampliar a consciência sobre empatia, escuta ativa e responsabilidade pessoal na construção de relacionamentos saudáveis.

2.6 ENCONTRO 03- NOÇÕES DE EMPREGABILIDADE

A abertura do tema será conduzida por meio de uma discussão em grupo, com o propósito de estimular o pensamento prospectivo e o protagonismo dos participantes. O mediador utilizará perguntas-guia estratégicas, tais como: *“Que caminhos seguir?”*, *“Se você pudesse escolher qualquer profissão, qual seria?”* e *“O que será necessário aprender para chegar lá?”*. Essa etapa será fundamental para promover o engajamento do público-alvo, além de estabelecer conexões significativas entre o conteúdo trabalhado e as aspirações individuais. A condução ocorrerá por meio de uma exposição dialogada, com o suporte de slides estruturados, favorecendo a participação ativa e a construção coletiva do conhecimento.

Na sequência, será proposto um desafio em grupo, no qual os participantes deverão conceituar e diferenciar três elementos centrais: talento, interesse e vocação. Cada grupo elaborará suas próprias definições, que serão socializadas. Em seguida, os conceitos serão sistematizados pelo mediador e organizados como referência conceitual, na qual talento será compreendido como a capacidade de realizar determinadas atividades com facilidade, consistência e elevado nível de desempenho; interesse será entendido como aquilo que desperta curiosidade, engajamento e motivação contínua; e vocação, como a convergência entre talentos pessoais, interesses individuais e as demandas sociais e profissionais do mundo.

Posteriormente, o mediador apresentará o conceito de IKIGAI, ferramenta de origem japonesa que significa “razão de ser” ou “propósito de vida”. Será explicado que o IKIGAI representa a intersecção entre quatro dimensões fundamentais: o que a pessoa ama, aquilo em que é boa, o que o mundo necessita e pelo que é possível ser remunerado. A compreensão desse conceito será associada à construção de uma vida mais significativa, motivadora e orientada por propósito.

Figura 7. IKIGAI



Fonte: WomenInTech, 2024

Ressaltar-se-á que o IKIGAI deve ser apresentado como uma possibilidade de reflexão, e não como uma obrigação de alcançar, considerando que nem todos os indivíduos encontram, de imediato, a intersecção perfeita entre as quatro dimensões. Será enfatizado que é legítimo, por exemplo, escolher uma

profissão considerando aspectos práticos, enquanto se mantém aquilo que se ama como hobby, e que esse equilíbrio exige maturidade e autoconhecimento.

Em seguida, será desenvolvida a atividade prática, na qual os participantes iniciarão o preenchimento de seus próprios diagramas do IKIGAI, buscando identificar a intersecção entre seus interesses, habilidades, demandas sociais e possibilidades profissionais. Essa etapa poderá ser complementada com a aplicação de um teste vocacional, que auxiliará na identificação de áreas de interesse ocupacional e acadêmico, fortalecendo o processo de autoconhecimento.

Na fase subsequente, o mediador conduzirá um exercício de imaginação guiada, com a proposta: “Imagine você daqui a um ano, feliz e realizado. O que estaria fazendo?”. Esse exercício terá como finalidade estimular a construção de uma imagem mental clara do futuro desejado, funcionando como fator motivacional para o planejamento de ações concretas. Posteriormente, será introduzido o conceito de Plano de Ação, apresentado como um roteiro estruturado composto por metas, tarefas, prazos e recursos necessários para transformar o propósito em realidade.

Figura 8. Escada dos sonhos



Fonte: Elaborada pelos próprios autores.

A atividade “A Escada do Sonho” representará o ápice do encontro. Os participantes utilizarão essa ferramenta para desmembrar seus objetivos de longo prazo em pequenas etapas práticas e executáveis, organizadas por horizontes de tempo (o que pode ser feito hoje, em um mês, em seis meses, em um ano, e assim sucessivamente). A proposta reforçará a compreensão de que

grandes conquistas são construídas a partir de pequenas ações consistentes e planejadas, exigindo organização em curto, médio e longo prazo.

O encontro será encerrado com um momento de síntese e motivação, no qual o mediador reforçará a mensagem central: “Para chegar lá, é preciso dar um passo de cada vez.” Em seguida, serão utilizadas as cartas amarelas, que trarão informações e curiosidades sobre diferentes profissões. As cartas deverão ser lidas e discutidas em grupo, promovendo reflexões relacionadas à temática trabalhada ao longo da atividade. Ao final, com as pontuações devidamente contabilizadas, o encontro será oficialmente encerrado.

2.7 ENCONTRO 04- EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Esse encontro se iniciará com a problematização “O que o dinheiro fez por mim?”. Esta abordagem terá o objetivo de fomentar a reflexão dos jogadores acerca das experiências positivas proporcionadas pelo recurso financeiro.

Os jovens serão convidados a relatar situações em que a utilização do dinheiro esteve intrinsecamente associada à felicidade, ao bem-estar e à concretização de aspirações pessoais. Este momento inicial evidenciará que o dinheiro possui um papel simbólico e social de grande relevância, sendo capaz de transformar momentos e gerar sentimentos de satisfação, ainda que de natureza temporária.

Em uma progressão lógica, a reflexão será conduzida para o campo das experiências negativas, por meio da indagação “Que problemas o dinheiro já trouxe para a minha vida?”. Nesta etapa, serão discutidos temas como o arrependimento decorrente de compras impulsivas, o endividamento e as situações de conflito familiar e emocional que podem surgir do uso inadequado dos recursos financeiros. Esta fase visará ampliar a compreensão sobre o dinheiro como um elemento ambíguo no cotidiano, capaz de promover tanto benefícios quanto dificuldades.

Posteriormente, serão apresentados dados estatísticos sobre o endividamento da população brasileira, com especial destaque para as suas consequências na saúde mental e nas relações interpessoais e familiares. O

encontro, neste ponto, passará a enfatizar a relevância da educação financeira como um instrumento fundamental para a aquisição de autonomia, o alcance do equilíbrio emocional e a promoção de uma tomada de decisão consciente, situando o conteúdo no contexto social e econômico vivenciado por cada um.

A sequência programática avançará para uma “viagem no tempo”, na qual os participantes conhecerão a evolução histórica do dinheiro. O percurso se iniciará pela prática do escambo, passará pelo uso de elementos como o sal como meio de troca, seguirá pela consolidação do ouro como referência de valor, até culminar na criação das moedas e cédulas de papel. Este percurso histórico terá como objetivo demonstrar que o dinheiro constitui uma construção social, cujo valor está intrinsecamente vinculado à confiança, à escassez e à organização das sociedades. Para aprofundar a compreensão sobre a origem do dinheiro, recomendo a leitura da página “Origem do Dinheiro” do site da Casa da Moeda do Brasil. O conteúdo traça a trajetória histórica desde o escambo até a moeda moderna, oferecendo embasamento sólido para a fundamentação desse encontro.

A compreensão do valor intrínseco do dinheiro será articulada ao conceito de inflação. Este conceito será apresentado de forma acessível por meio da exibição de um trecho do desenho animado Tuttle Twins (na versão em português, Gêmeos Tuttle), especificamente o episódio 6 da primeira temporada, intitulado “O Monstro da Inflação”. O recurso audiovisual será utilizado como uma estratégia pedagógica eficaz para facilitar a compreensão da desvalorização do poder de compra ao longo do tempo, mantendo a atenção e o interesse dos discentes.

Na sequência, será discutida a importância de se guardar dinheiro, destacando-se que não apenas o ato de poupar será relevante, mas também a maneira como a poupança será organizada. Serão apresentados panfletos de mercados de diferentes épocas (antigos e atuais), com o intuito de promover a comparação de preços de produtos essenciais, como o óleo de cozinha, que já apresentou um custo significativamente inferior. Este momento será conduzido em formato de debate, no qual serão exploradas também curiosidades sobre o

salário mínimo em distintos períodos históricos, o que fortalecerá a noção de contexto histórico e econômico.

Com os conceitos básicos devidamente consolidados, a partida avançará para o tema do planejamento financeiro. Para esta abordagem, será utilizado o personagem

Julius, da série Todo Mundo Odeia o Chris, como um recurso pedagógico de contextualização. Os jovens serão provocados com a pergunta: “O que Julius pode nos ensinar sobre economizar?”. O personagem será apresentado como uma figura que representa a disciplina financeira, o controle rigoroso de gastos e a valorização do esforço no trabalho. Suas frases icônicas serão utilizadas para exemplificar conceitos cruciais, como os “gastos invisíveis”, definidas como pequenas despesas diárias que, embora passem despercebidas, impactarão significativamente o orçamento.

Como exemplo prático e tangível, será discutido o consumo cotidiano, como a compra frequente de refrigerantes. Realizar-se-á, em conjunto com a turma, o cálculo aproximado dos gastos semanais, mensais e anuais, demonstrando o impacto financeiro cumulativo desse hábito. Por exemplo, se uma pessoa gasta, em média, R\$6,00 em uma lata de refrigerante e realiza essa compra até cinco vezes por semana, terá um gasto semanal aproximado de R\$30,00. Esse valor pode chegar a cerca de R\$150,00 por mês e, ao longo de um ano, pode totalizar aproximadamente R\$1.800,00 apenas com o consumo de refrigerantes.

Em seguida, os próprios jovens sugerirão outros gastos recorrentes, que serão novamente calculados de forma coletiva, o que fortalecerá a aprendizagem por meio da contextualização direta com a realidade.

Posteriormente, será apresentado o método 50-30-20 que é uma estratégia de organização financeira que propõe a divisão da renda mensal em três categorias principais, com o objetivo de promover equilíbrio entre necessidades, qualidade de vida e planejamento para o futuro. Nessa metodologia:

- 50% da renda é destinada aos gastos essenciais, como moradia, alimentação, transporte, contas de água, luz e internet. Esses gastos são considerados indispensáveis para a manutenção da vida cotidiana;
- 30% da renda é direcionada ao estilo de vida, incluindo lazer, entretenimento, compras não essenciais, assinaturas de serviços e outras despesas relacionadas ao bem-estar e ao prazer pessoal;
- 20% da renda é reservada para investimentos e construção de futuro, como poupança, reserva de emergência, investimentos financeiros e objetivos de longo prazo.

Este conteúdo será trabalhado como uma estratégia prática de organização financeira e de construção do hábito de poupar de maneira estruturada e sustentável.

Na etapa subsequente, frases contendo dicas de economia serão posicionadas previamente sob as cadeiras dos participantes. Cada jovem será convidado a retirar e a ler uma dica, que poderá variar desde orientações simples, como “não ir ao mercado com fome”, até recomendações como a necessidade de evitar compras por impulso. Esta atividade estimulará o protagonismo dos alunos e a aprendizagem colaborativa.

O encontro se encerrará com uma atividade em grupo de natureza prática. A turma será dividida em dois grandes grupos, aos quais será atribuída a mesma quantia fictícia de dinheiro. Um grupo assumirá o perfil de consumidor consciente, enquanto o outro assumirá o perfil de consumidor inconsciente. Utilizando panfletos de supermercados, os grupos recortarão, colarão e montarão suas escolhas de compra, e deverão justificar suas decisões de acordo com o perfil assumido. Ao final, realizarse-á uma socialização dos resultados, o que permitirá a comparação entre as escolhas realizadas e promoverá a reflexão crítica sobre o comportamento de consumo e a responsabilidade financeira.

Quadro 1 - Tema: desenvolvimento de competências pessoais, sociais e profissionais

TEMA: DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PESSOAIS, SOCIAIS E PROFISSIONAIS

OBJETIVO GERAL: Desenvolver competências socioemocionais, comunicativas e práticas nos participantes, fortalecendo o autoconhecimento, a capacidade de tomada de decisão, o planejamento de vida e a construção de relações mais saudáveis, além de ampliar a preparação para a autonomia pessoal, profissional e financeira, contribuindo para o exercício do protagonismo e da cidadania.

ENCONTRO 01: INTELIGÊNCIA EMOCIONAL

Conteúdo: Autoconhecimento e desenvolvimento da Inteligência Emocional. Desmistificação das emoções. Os 5 domínios da Inteligência Emocional (Goleman).

Objetivo Específico: Promover o autoconhecimento e o desenvolvimento da inteligência emocional como ferramenta para aprimorar as relações interpessoais, a resiliência no ambiente de trabalho e à vida em sociedade.

Metodologia: 1. Dinâmica interativa “Quem é você no rolê?” (quebra gelo). 2. Atividade “Bingo das Emoções” (identificação e reflexão sobre emoções). 3. Apresentação dos 5 domínios e Goleman. 4. Fechamento gamificado com sorteio de cartas avaliativas.

ENCONTRO 02: COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA (CNV)

Conteúdo: Reconhecimento e aplicação dos conceitos da CNV. Escuta ativa, clareza nas mensagens, consciência das necessidades e sentimentos. Metáforas da “linguagem do lobo” e “linguagem da girafa”. Os 4 componentes da CNV (Rosenberg).

Objetivo Específico: Possibilitar aos jovens o reconhecimento e a aplicação dos principais conceitos da CNV como forma de estabelecer relações mais empáticas e respeitadas.

Metodologia: 1. Pergunta reflexiva: “Por que brigamos?” (uso da música de Diana). 2. Dinâmica de sorteio de cartas com figuras geométricas (demonstração de ruídos na comunicação). 3. “Dinâmica dos Óculos” (metáfora da percepção singular). 4. Apresentação dos 4 componentes da CNV. 5. Encerramento gamificado com sorteio de cartas avaliativas (verdadeiro ou falso).

ENCONTRO 03: NOÇÕES DE EMPREGABILIDADE

Conteúdo: Talento, Interesse e Vocação. IKIGAI (conceito e aplicação). Planejamento de Ação (Plano de Ação e “A Escada do Sonho”).

Objetivo Específico: Estimular o pensamento prospectivo e o protagonismo dos participantes, promovendo o autoconhecimento e a identificação do propósito de vida para o planejamento de carreira.

Metodologia: 1. Discussão em grupo com perguntas-guia. 2. Desafio em grupo para conceituar Talento, Interesse e Vocação. 3. Apresentação e aplicação prática do IKIGAI (preenchimento do diagrama). 4. Exercício de imaginação guiada: “Imagine você daqui a um ano...”. 5. Atividade “A Escada do Sonho” (desmembramento de objetivos).

ENCONTRO 04: EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Conteúdo: Problematização do dinheiro (experiências positivas e negativas). Evolução histórica do dinheiro. Inflação. Planejamento financeiro (personagem Julius e gastos invisíveis). Método 50-30-20.

Objetivo Específico: Fomentar a reflexão sobre o papel do dinheiro, a importância da educação financeira para a autonomia e a tomada de decisão consciente e sustentável.

Metodologia: 1. Problematização: “O que o dinheiro fez por mim?” e “Que problemas o dinheiro já trouxe?”. 2. Apresentação da evolução histórica do dinheiro. 3. Exibição de trecho do desenho animado Tuttle Twins (Inflação). 4. Discussão sobre o personagem Julius e os “gastos invisíveis”. 5. Apresentação do método 50-30-20. 6. Atividade em grupo: Consumidor Consciente vs. Inconsciente (uso de panfletos de supermercado).

Fonte: Elaborada pelos próprios autores.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção desta sequência didática evidenciou o potencial das práticas pedagógicas integradas como instrumento de promoção do desenvolvimento humano e social. Ao articular competências socioemocionais, habilidades comunicativas, noções de mundo do trabalho e educação financeira, a trilha formativa proposta demonstrou ser uma estratégia eficaz para o fortalecimento da autonomia, do protagonismo e do senso de pertencimento dos participantes.

A abordagem metodológica adotada, fundamentada em estratégias ativas e elementos de gamificação, mostrou-se significativa para o engajamento do público-alvo, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, ao favorecer a participação, o diálogo, a reflexão crítica e a aprendizagem significativa. Verificou-se que a ludicidade, aliada à intencionalidade pedagógica, contribuiu para transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais acessível, motivadora e conectada com a realidade dos participantes.

Os resultados observados indicam que o trabalho com projetos pedagógicos estruturados em trilhas formativas amplia as possibilidades de construção de projetos de vida mais conscientes, além de fortalecer competências essenciais para a vida em sociedade. Ressalta-se, ainda, que a educação, quando orientada para a formação integral, ultrapassa a transmissão de conteúdos e se consolida como prática emancipatória, capaz de gerar impacto social positivo.

Por fim, este trabalho reforça a necessidade de ampliação de práticas educacionais inovadoras, especialmente em espaços de acolhimento institucional, destacando a importância do investimento contínuo em metodologias que valorizem o sujeito, sua história e seu potencial. Espera-se que esta proposta possa inspirar novas pesquisas e intervenções pedagógicas voltadas à promoção de uma educação mais humana, inclusiva e transformadora.

REFERÊNCIAS

ARENDS. Aprender a ensinar. 7. ed. Lisboa: McGraw-Hill, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 262. Disponível em: https://dialogo.fflch.usp.br/sites/dialogo.fflch.usp.br/files/upload/paginas/BAKHTIN%20M.%20GE%CC%82NEROS%20DO%20DISCURSO%201-%20co%CC%81pia_0.pdf

BENTES, Anna Carolina Franco. Quase um tique: economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social. Rio de Janeiro, RJ: Ed. UFRJ, 2021. 254 p.

BRASIL tem 30 mil crianças e adolescentes em acolhimento, mas apenas 5 mil estão aptas à adoção. IBDFAM – Instituto Brasileiro de Direito de Família, 15 out. 2020. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/index.php/noticias/7842/Brasil+tem+30+mil+crian%C3%A7as+e+adolescentes+em+acolhimento,+mas+apenas+5+mil+est%C3%A3o+aptas+%C3%A0+ado%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 21 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm.

CANAL TUTTLE TWINS EM PORTUGUÊS. Tuttle Twins Temporada 1 Episódio 6 "O monstro da inflação". YouTube, 12 ago. 2022. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F3rmE0TVglo>. Acesso em: 20 nov. 2025.

CASA DA MOEDA DO BRASIL. Origem do Dinheiro. Casa da Moeda do Brasil. Disponível em: <https://www.casamoeda.gov.br/portal/socioambiental/cultural/origem-do-dinheiro.html>. Acesso em: 20 nov. 2025.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA (CNJ). Painel do Sistema Nacional de Adoção e Acolhimento. Disponível em: <https://paineisanalytics.cnj.jus.br/single/?appid=ccd72056-8999-4434-b913-f74b5b5b31a2&sheet=4f1d9435-00b1-4c8c-beb7-8ed9dba4e45a&opt=cursel&select=clearall>. Acesso em: 24 set. 2025.

CRESCER número de indivíduos em instituições de acolhimento no Brasil. IBDFAM – Instituto Brasileiro de Direito de Família, 12 set. 2024. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/noticias/12207/Cresce+n%C3%BAmero+de+indiv%C3%AAduos+em+institui%C3%A7%C3%B5es+de+acolhimento+no+Brasil>. Acesso em: 21 set. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GOLEMAN, Daniel. Inteligência emocional [recurso eletrônico]. Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011. Disponível em: <https://ceaf.mpac.mp.br/wp-content/uploads/10-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman.pdf>. Acesso em: 22 set. 2025.

IKIGAI BRASIL. Filosofia Ikigai. Disponível em: <https://www.ikigaibrasil.com/filosofia-ikigai>. Acesso em: 20 nov. 2025.

MOTA, Catarina Pinheiro; MATOS, Paula Mena. Adolescência e institucionalização numa perspectiva de vinculação. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 26, n. 3, p. 341-349, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/dqgxxsNdM6KBK9FTsDwTnfb/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 20 jun. 2025.

PAMPLONA, Renata Silva; MORAGAS, Rosana Alves Ribas; RODRIGUES, Tatiane Souza. A dinamicidade do ensino subsidiada pelo desenvolvimento de sequência didática interativa: estudo sobre o meio ambiente. p. 78-95. In: SILVA, Iraci Balbina Gonçalves *et al.* (Orgs.). *Formação de professores: subsídios para a prática docente – Volume II* [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021. 239 p. ISBN 978-65-5917-283-2. DOI: 10.22350/9786559172832. Disponível em: <http://www.editorafi.org>. Acesso em: 20 set. 2025.

PINHEIRO, Rosemeire de Souza. A língua como produto social. In: *Léxico em Pium*, de Eli Brasiliense: um glossário das expressões lexicalizadas. Curitiba: Appris, 2020. Disponível em: https://ead.ifgoiano.edu.br/pluginfile.php/122582/mod_resource/content/1/A%20l%C3%ADngua%20como%20produto%20social.pdf.

SIQUEIRA, Aline Cardoso; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. Crianças e adolescentes institucionalizados: desempenho escolar, satisfação de vida e rede de apoio social. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 19, n. 3, p. 466-473, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/BWD4kKG3WZ7M3KMq8ShXjJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 jun. 2025.

WORDWALL. WordWall: plataforma para criação de jogos e atividades interativas. Disponível em: <https://wordwall.net/>. Acesso em: 24 set. 2025.