NAMORAL
O JOGO

GUIA RÁPIDO PARA FACILITADORES

- COMO FUNCIONAM AS METODOLOGIAS, DINÂMICAS E EVENTOS
- A LINHA DO TEMPO DO JOGO NAMORAL
- O QUE VOCÊ PRECISA FAZER
- PLANEJADOR (CHECKLIST DE TODOS OS ENCONTROS)
- CALENDÁRIO E TABELA PARA PONTUAÇÃO

"Nunca duvide que um pequeno grupo de pessoas conscientes e engajadas possa mudar o mundo. De fato, sempre foi assim que o mundo mudou."

Margareat Mead

1 Entendendo o Jogo NaMoral, 3

2 As integridades: individual, coletiva e altruísta, 4

3 Glossário das terminologias, 6

4 O papel, as responsabilidades e os deveres dos facilitadores, 8

5 Dicas infalíveis para o sucesso do Time, 10

6 Como o Jogo acontece?, 12

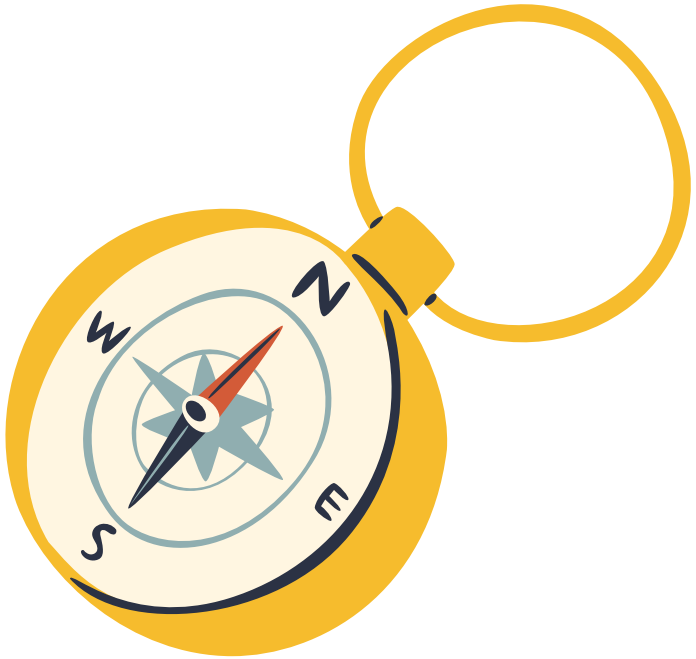
7 A linha do tempo, 13

8 Calendário, 14

9 As missões, 15

10 Tabela de Pontuação, 16

11 Planejador: checklist de todos os encontros, 17



ENTENDENDO O NAMORAL

O Jogo NaMoral é uma tecnologia social que usa metodologias ativas e gamificação com objetivo de formar estudantes para a integridade, levando reflexões e vivências que despertam valores essenciais à construção de uma nova sociedade, a partir da comunidade escolar.

O projeto é aplicado por ***facilitadores voluntários*** em **7 encontros,** que acontecem durante o semestre letivo, em geral no contraturno escolar.
As escolas interessadas em aplicar o projeto indicam 2 professores e 30 estudantes para formar o time que vai jogar com as outras escolas participantes, como uma grande gincana.

Os ***facilitadores voluntários*** podem ser servidores e membros do MPDFT, professores, pedagogos, universitários — ou cidadãos de outras áreas e habilidades, dispostos a arregaçar as mangas e fazer diferença, semeando a cultura de integridade.

Todos os voluntários passam por uma ***capacitação***, feita pelo MPDFT ou pela ESMPU, para aprender a metodologia e conhecer as expectativas, objetivos e ferramentas do projeto, antes de começarem a aplicação nas escolas. São pelo menos 2 facilitadores designados por escola.

Além da capacitação, os ***facilitadores*** contam com o apoio da equipe do NaMoral durante a aplicação. Ninguém está sozinho, todos estamos unidos, focados em ajudar os facilitadores nas dúvidas e situações que acontecerem no percurso.

A INTEGRIDADE *transforma*

NaMoral
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

É o valor mais importante do projeto.
Para entendê-la em toda a sua amplitude, nós a dividimos em três abordagens, que são trabalhadas com os estudantes nas rodas, de maneira encadeada, dinâmica e construtivista que faz os jovens percorrem uma jornada de autoconhecimento, reflexões e vivências práticas, cujo resultado é a formação de uma consciência mais ampla sobre as suas responsabilidades, sobre as escolhas individuais que fazem no cotidiano e, também, no modo como elas se refletem no ciclo da corrupção — alimentando-o ou, ao contrário, rompendo o elo.
Uma vez despertada, esta consciência promove novas atitudes individuais, que influenciam o coletivo e se refletem no futuro.

INTEGRIDADE INDIVIDUAL

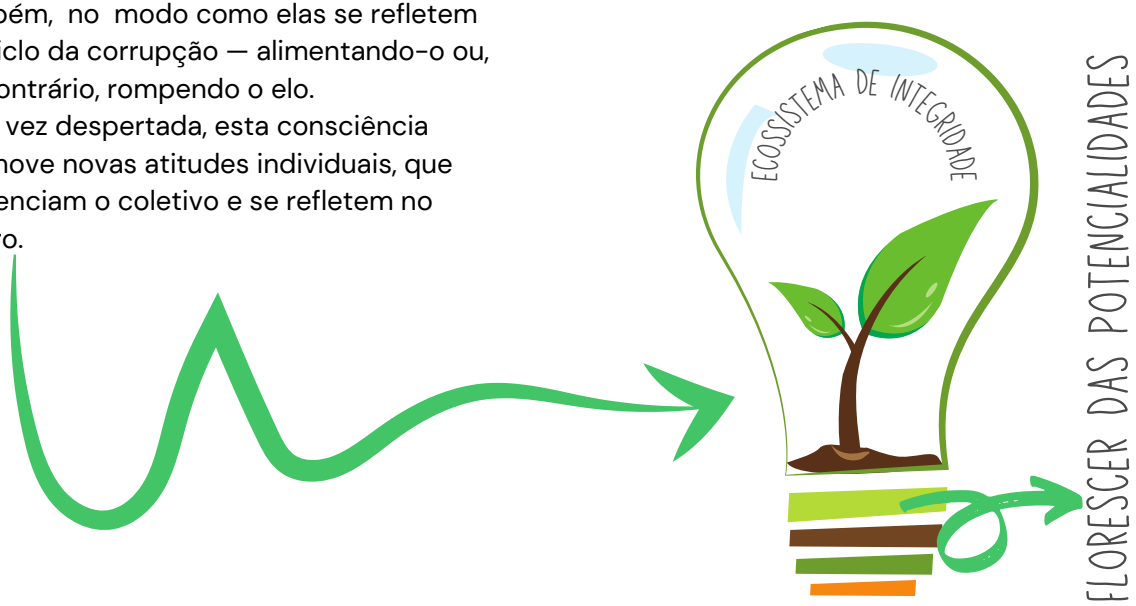
EMBAIXADOR DA INTEGRIDADE

Os alunos refletem sobre a sua própria integridade. Algumas das perguntas norteadoras são "Como agir? Como prevenir? Por que faço o que faço?"

INTEGRIDADE COLETIVA

INFLUENCIADOR DA INTEGRIDADE

Os alunos refletem sobre a responsabilidade individual diante dos atos de terceiros: como se posicionar diante da desonestidade e corrupção?



INTEGRIDADE ALTRUÍSTA

RESTAURADOR DE DANOS

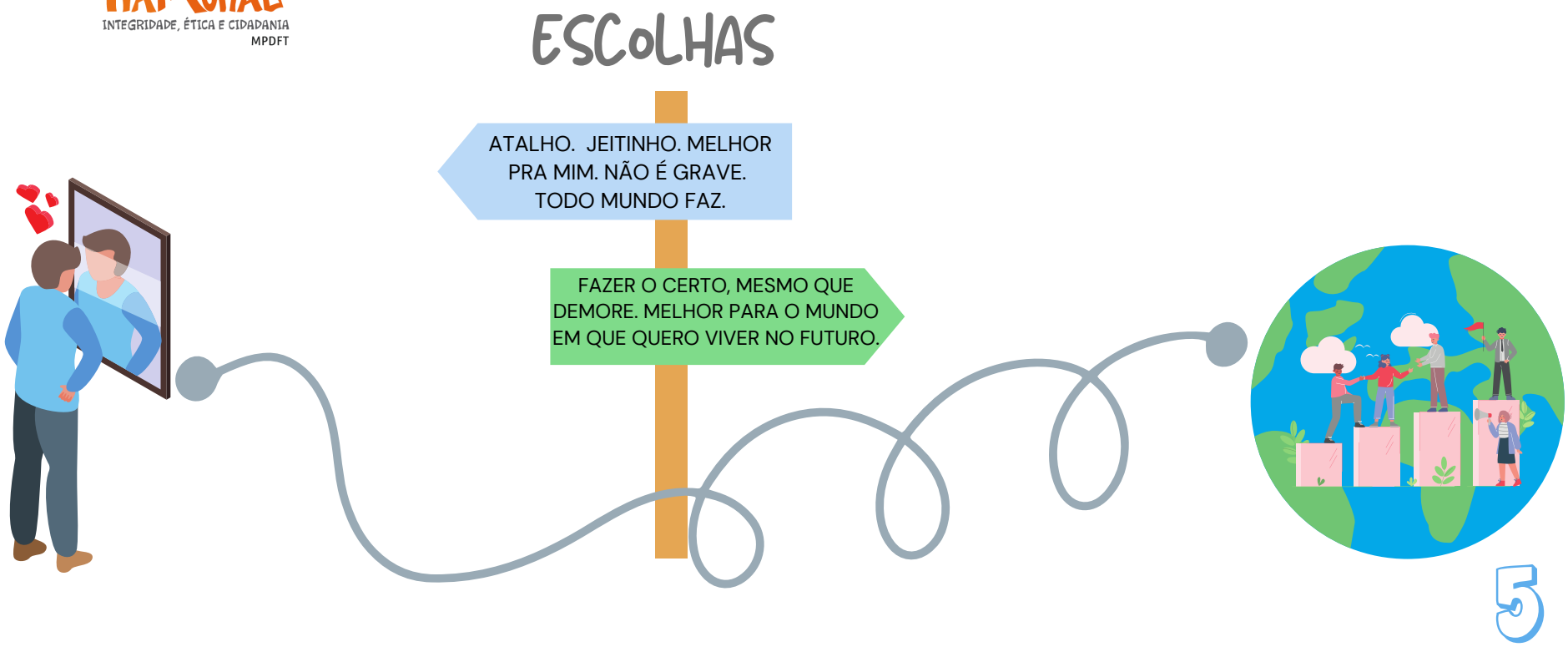
O objetivo é compreender a responsabilidade social com as gerações futuras e com aqueles que não estão tão próximos.

TUDO ESTÁ CONECTADO!

NaMoral
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

O Jogo NaMoral é desenvolvido para ajudar o jovem a refletir sobre o seu papel/o seu poder para interromper o ciclo da corrupção que destrói o futuro, inclusive o futuro dele mesmo e de seus descendentes. Mais que isso, os estudantes são estimulados em seus potenciais, habilidades e protagonismo, de modo que se sintam, de fato, empoderados e confiantes para começar a mudança!

Sabe aquelas atitudes que a sociedade aceita, sem muito questionar, porque "sempre foi assim, todo mundo faz? Ou aquele sentimento que parece dominar a sociedade, de que acabar com a corrupção é um dever de autoridades, agentes públicos, não tem nada a ver com a gente? As ferramentas, dinâmicas e missões do Jogo foram pensadas para que os jovens percebam que tudo está conectado e que cada um pode fazer diferente, escolhendo a integridade todos os dias.



NaMoral
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

GLOSSÁRIO 1

DO QUE É MESMO QUE A GENTE TÁ FALANDO?

ENCONTRINHO

Evento de aproximação dos facilitadores com os alunos inscritos no projeto. Acontece na escola e é o momento em que todos se conhecem e começam a formar vínculos. É neste dia que os estudantes são apresentados às regras do Jogo e recebem a primeira missão!
Neste encontro também começa o planejamento do **Dia D**.

RODA

A roda de conversa é uma metodologia ativa que favorece a participação coletiva e o debate acerca de determinada temática. Na roda, é possível dialogar com todos os sujeitos, que se expressam, ao tempo em que escutam seus pares e a si mesmos.
os processos circulares promovem o senso de respeito e de pertencimento comunitário, ativando forças de autoproteção não-violenta em benefício da segurança do ambiente escolar.

METODOLOGIAS ATIVAS

São processos de aprendizagem em que os alunos participam ativamente da construção do conhecimento. O aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado.

Os alunos aprendem através da colaboração e interação com os colegas de sala, se envolvendo mais profundamente com o conteúdo e desenvolvendo habilidades sociais de valor inestimável; o ensino é mais inclusivo: alunos com diferentes estilos de aprendizado obtêm uma experiência personalizada.

GAMIFICAÇÃO

Gamificação é uma metodologia ativa que utiliza elementos identificados em jogos para facilitar o processo de aprendizagem, tornando-o mais envolvente e significativo para os alunos.
O Jogo NaMoral tem 7 missões que valem pontos. A pontuação final das escolas é o ranking utilizado para as premiações e reconhecimentos.

MISSÃO

É uma tarefa planejada para que o aluno vivencie os conceitos aprendidos nas rodas. É a oportunidade agir, na prática, concretizar suas ideias, deixar sua marca. As missões do Jogo são, também, oportunidades de levar os conteúdos e as reflexões do projeto à comunidade escolar como um todo, influenciando a formação de uma nova cultura e promovendo o ecossistema de integridade.

ECOSSISTEMA DE INTEGRIDADE

Para a Biologia, **ecossistema** é um conjunto formado pelas interações os organismos vivos — plantas, animais e micróbios — e os elementos químicos e físicos, como o ar, a água, o solo e minerais. Por analogia, temos que o **ecossistema de integridade** é um ambiente em que a confiança, a justiça, a solidariedade, a responsabilidade, a ética, a honestidade, entre outros valores, são compartilhados e percebidos. Neste cenário, o bem-estar coletivo (a médio e longo prazo) é mais importante que a satisfação individual de desejos (imediata).

GLOSSÁRIO 2

O NaMoral é a semente de uma sociedade formada por cidadãos intransigentes à corrupção. A metodologia do projeto está focada em conscientizar os jovens para o exercício dos 3 papéis fundamentais na criação de uma nova cultura:

EMBAIXADORES DA INTEGRIDADE

Embaixadores **representam a Integridade** porque fazem o que é certo, mesmo que ninguém esteja vendo. Entendem que não é coerente desejar um país livre da corrupção e da desigualdade e, ao mesmo tempo, optar por atalhos, relativizando o que é aceitável com base em crenças do tipo "todo mundo faz" ou "sempre foi assim", mesmo nas ações consideradas mais simples como furar fila, colar na prova, baixar jogos piratas etc. Suas atitudes às vezes causam estranheza e desconfiança, muitas vezes são considerados "certinhos" pelo seu grupo, mas não relativizam a honestidade, pois já entenderam que **esperto mesmo é ser honesto.**

INFLUENCIADORES DA INTEGRIDADE

Influenciadores são a **voz da Integridade**, isto é, são Embaixadores que dão um passo além: não apenas fazem suas escolhas com base na integridade, mas também se dispõem a difundi-la, questionando pessoas do seu círculo de convivência que insistem em comportamentos egoístas e antiéticos, mesmo quando esses comportamentos são mera repetição de atitudes "aceitas como normais pelo grupo". O influenciador usa sua voz, inclusive nas redes sociais, para demonstrar que o ciclo da corrupção pode ser, sim, interrompido e transformado a partir das reflexões e escolhas individuais. A postura dos influenciadores é proativa, construtiva, levando-os naturalmente a participar de ações de fiscalização e controle na sua comunidade.

.

RESTAURADORES DE DANOS

Os Restauradores são aqueles que já perceberam a relação de causa e efeito entre as escolhas de hoje e a sociedade do futuro. Já compreenderam, também, que **a omissão é uma forma de permissão**, isto é: a aceitação silenciosa de que "as coisas são assim mesmo" ou "eu sozinho não posso mudar nada" acaba funcionando como um combustível para o sistema corrupto, que se entranha na sociedade e provoca danos de toda magnitude, impedindo que desfrutemos, como Nação, de todos os potenciais que detemos. Diante disso, os Restauradores arregaçam as mangas e se dispõem a reconstruir espaços, políticas públicas, avocando para si mesmos o papel de engajar a sociedade nessa reconstrução, plantando as sementes de uma sociedade em que todos desfrutem dos mesmos direitos.

O PAPEL DOS FACILITADORES NAMORAL

Dentre os vários papéis que os facilitadores podem desempenhar, a depender dos objetivos e do contexto, entendemos que o **Facilitador NaMoral** exerce dois: o de **participante** e o de **líder**.

"Um facilitador é uma pessoa que acima de tudo gosta de pessoas e de compartilhar conhecimento. Além disso um bom facilitador é parte artista, parte instrutor, parte colaborador mas no geral essa pessoa ama construir coisas e ajudar pessoas."

Facilitador Participante

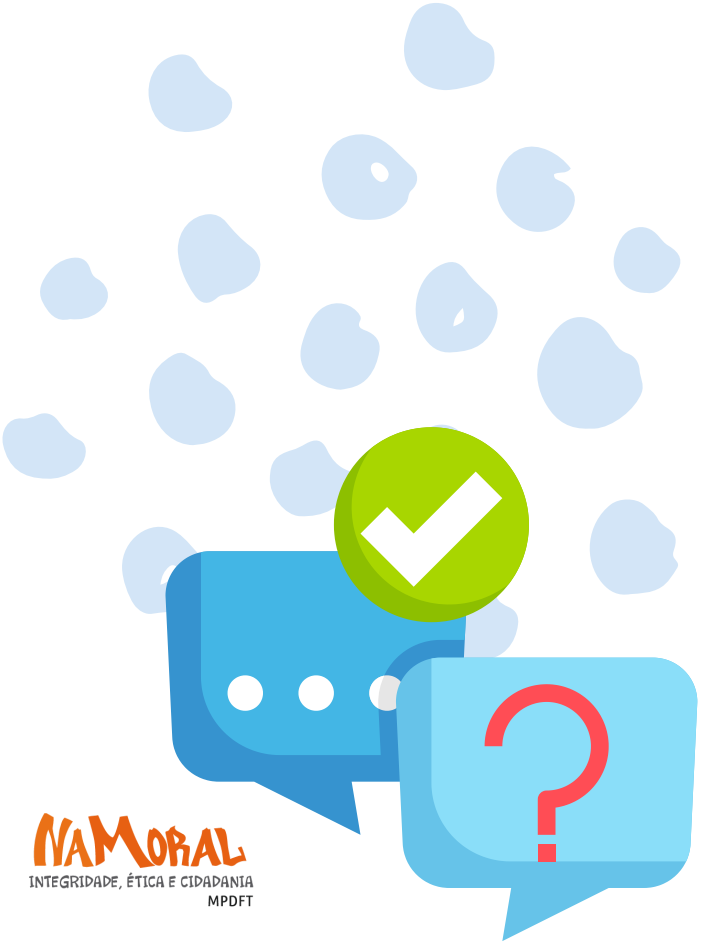
Aqui o facilitador se coloca como aquele que se importa com aquilo que o grupo está vivenciando, como aquele que estabelece uma relação sincera. O exercício mais difícil nesse momento é reconhecer o saber desse grupo, já que no grupo existe uma sabedoria, uma vivência pela qual o facilitador não passou. Isso o habilita a perguntar ao grupo o que está se movendo entre eles, que movimento está permeando aquela situação, qual seria o movimento natural que aquele grupo necessita empreender.

É realmente se colocar como pertencente a este momento e a esse grupo sem, no entanto, tomar para si a responsabilidade da resposta, da solução. Essas provêm da reflexão-ação-reflexão de todo o grupo. Fazer parte da solução é desenvolver empatia tamanha que o leve a compreender aquilo que vive no grupo, o modo como o outro percebe os acontecimentos e como expressa suas ideias e seus sentimentos.

Facilitador Líder

Aqui o facilitador se coloca como alguém que apresenta os desafios, ao tempo em que inspira e motiva o seu time a desenvolver, ao máximo, as suas competências para encontrar soluções satisfatórias para o grupo. O líder é alguém que acredita nas pessoas do seu grupo e sabe conduzi-las de modo que se sintam confortáveis, seguras para colaborar com suas habilidades e competências, criando um ambiente de confiança e horizontalidade (no qual ninguém é "superior") que permita aos integrantes assumir o protagonismo das ações.

AS RESPONSABILIDADES E DEVERES DOS FACILITADORES NAMORAL



- Promover um ambiente aberto, criativo e favorável aos participantes exercitarem o máximo da sua criatividade e chegarem em suas próprias conclusões;
- Incentivar nas atividades a resolução de problemas, colaboração, trabalho em equipe para o desenvolvimento de soluções inovadoras e criativas;
- Criar, desenvolver e ajustar as atividades de acordo com o perfil dos participantes e seu nível de conhecimento;
- Gerenciar tempo e recurso das atividades;
- Supervisionar e gerenciar monitores da atividade (caso houver) — Pessoas que dão suporte ao facilitador nas atividades;
- Avaliar as atividades e preparar relatórios.
- Gerenciar as instalações para garantir um ambiente de aprendizagem seguro e saudável para os participantes.
- Cuidar das ferramentas e dos equipamentos;
- Ajudar o time no cumprimento das missões com ideias, propostas, criatividade, caminhos etc.
- Atuar para engajar a comunidade escolar nas atividades do projeto (professores, estudantes, outros servidores);
- Estar disponível para o grupo na busca de soluções para os problemas que surgirem.

DICAS INFALÍVEIS PARA O SUCESSO NA MISSÃO DE FACILITADOR

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

PROCURE CONHECER A REALIDADE DOS INTEGRANTES DO SEU TIME PARA ENTENDER AS LIMITAÇÕES INDIVIDUAIS OU ATÉ MESMO AJUDAR A CONTORNÁ-LAS.

EXERÇA A ESCUTA!

ESTABELEÇA CONEXÕES NA ESCOLA COM PROFESSORES, ALUNOS, COORDENAÇÃO, SERVIDORES... CONVIDE PARA PARTICIPAR DE RODAS, PEÇA AJUDA, CONTE SOBRE O PROJETO.

GUARDE CADA PEQUENA COISA QUE ELES CRIAREM PARA UTILIZAR NA EXPOINTEGRIDADE!

SE TIVER "INTIMIDADE" COM O MANEJO DO INSTAGRAM, AJUDE SEU TIME A FAZER REGISTROS BACANAS DO HERÓI, DAS MISSÕES, DAS ATIVIDADES DO PROJETO.

DOCUMENTE OS MOMENTOS NA ESCOLA COM VÍDEOS, FOTOS, PUBLICAÇÕES NAS REDES. VOCÊ PODE USAR TUDO ISSO NA EXPOINTEGRIDADE OU CRIANDO COM ELES UM ÁLBUM DE MEMÓRIAS DOS ENCONTROS E MISSÕES. ESTIMULE O TIME A FAZER O MESMO!

QUE TAL CRIAR UM GRUPO DE TELEGRAM PARA O SEU TIME?

- VOCÊ PODE SE MANTER CONECTADO A ELES NO INTERVALO ENTRE OS ENCONTROS;
- NO TELEGRAM, OS NÚMEROS DE CELULAR NÃO FICAM EXPOSTOS, O QUE TRAZ SEGURANÇA PARA TODOS.

AJUDE SEU TIME A CONSEGUIR RECURSOS E MATERIAIS PARA REALIZAR AS ATIVIDADES DO PROJETO. DÊ IDEIAS, SE ENVOLVA!

PARTE 1

DICAS INFALÍVEIS PARA O SUCESSO NA MISSÃO DE FACILITADOR

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

EXPOINTEGRIDADE

COMECE A PLANEJAR COM SEU TIME, DESDE OS PRIMEIROS ENCONTROS, O QUE VOCÊS FARÃO!

CONHEÇA MUITO BEM O REGULAMENTO

DE CADA MISSÃO! SEU TIME PODE PERDER PONTOS SE AS REGRAS NÃO FOREM CUMPRIDAS. SE TIVER ALGUMA DÚVIDA, FALE COM A EQUIPE NAMORAL!

PREPARE-SE

ANTES DE CADA ENCONTRO! LEIA O MATERIAL CORRESPONDENTE NO GUIA DO FACILITADOR, IMPRIMA O CHECK LIST, USE O PLANEJADOR.

CONFIE NO PROCESSO!

VOCÊ AINDA NEM IMAGINA O QUANTO A SUA PRESENÇA NAS RODAS E NA CONDUÇÃO DAS AÇÕES IMPACTAM A VIDA DOS ESTUDANTES! AINDA QUE SURJAM DIFICULDADES, AO FINAL DO PROJETO TODOS ESTARÃO TRANSFORMADOS!

COMUNIQUE-SE!

PROCURE A EQUIPE DO NAMORAL EM CASO DE QUAISQUER DIFICULDADES OU IMPOSSIBILIDADES NO PERCURSO.

PARTE 2

NaMoral
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

NaMoral COMO É QUE O JOGO ACONTECE?

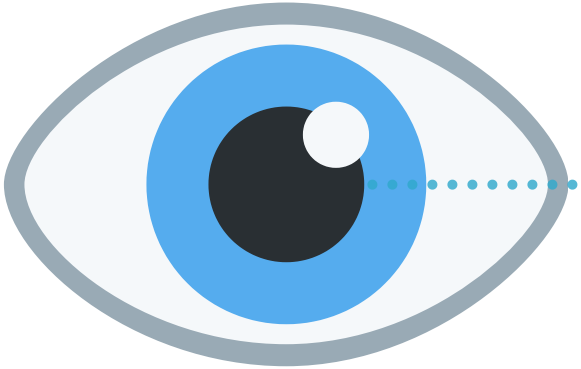
1. Depois da capacitação, todos os facilitadores, os universitários e os professores indicados são reunidos no "**Encontrão**", evento em que é dada a largada para aplicação.
É no **Encontrão** que as equipes são definidas, os materiais são apresentados, os times se conhecem, se integram e começam a pensar no jogo!

2. Cada time define o seu calendário de aplicação, junto com a equipe do NaMoral. É nesse momento em que todos sabem em que data e hora serão realizados os **7 encontros** previstos para a aplicação do Jogo: Roda dos Professores, Encontrinho, Dia D, 1ª, 2ª, 3ª e 4ª Rodas de Estudantes.

3. O **Jogo** acontece por meio de rodas de conversas, nas quais os facilitadores aplicam dinâmicas, propõe reflexões, criam conexões e vínculos com os estudantes, que são estimulados a identificarem e desenvolverem os seus potenciais.

4. Outra característica importante do **Jogo** são as **missões** que o time precisa cumprir. Cada vez que os facilitadores encontram os estudantes, uma tarefa é dada, com prazo para cumprimento, e valendo pontos. As premiações e reconhecimentos que a escola pode receber dependerão da pontuação que ela acumular ao longo do semestre.

5. As **missões** são vivências concretas que reforçam os aprendizados adquiridos nas rodas de conversa, além de ajudarem a promover o engajamento da comunidade escolar, já que dão visibilidade ao que está acontecendo e, muitas vezes, precisam da participação ativa de outros estudantes e professores.



linha do tempo

7 ENCONTROS → 7 MISSÕES

1
RODA DOS PROFESSORES

Conectar os professores da escola ao projeto, explicar as regras, criar vínculos.

2
ENCONTRINHO

Apresentar o projeto e suas regras. Ajudar a equipe a planejar o **Dia D.**

MISSÃO 1
CRIANDO O HERÓI NAMORAL

3
DIA D

Evento festivo na escola, preparado pela equipe inscrita, para apresentar o NaMoral a toda a comunidade escolar.

4
1ª RODA DE ALUNOS

Criação de vínculos e reflexões sobre a integridade individual

MISSÃO 2
A CASA INTERNA DO HERÓI

MISSÃO 3
EMBAIXADA DA INTEGRIDADE

5
2ª RODA DE ALUNOS

Reflexões sobre o poder da influência e a integridade coletiva

MISSÃO 4
PEGUE E PAGUE

6
3ª RODA DE ALUNOS

Reflexões sobre o poder da influência e a integridade coletiva e altruísta

MISSÃO 5
A RESTAURAÇÃO INTERNA AUDITORIA CÍVICA

7
4ª RODA DE ALUNOS

Reflexões sobre a integridade altruísta

MISSÃO 6
UM POR TODOS, TODOS PELO BEM COMUM

MISSÃO 7
EXPOINTEGRIDADE

NaMoral
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

CALENDÁRIO

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

RODA DOS PROFESSORES

DATA:

ENCONTRINHO

DATA:

DIA D

DATA:

1ª RODA DE ESTUDANTES

DATA:

2ª RODA DE ESTUDANTES

DATA:

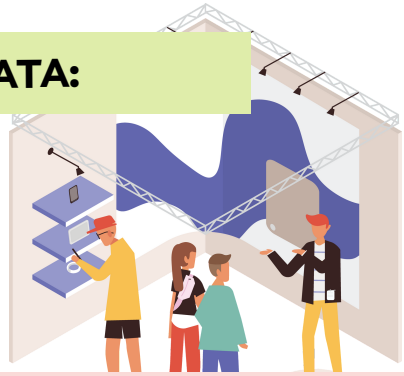
3ª RODA DE ESTUDANTES

DATA:

4ª RODA DE ESTUDANTES

DATA:

DATA:



EXPOINTEGRIDADE

EVENTO DE PREMIAÇÃO

DATA:

UTILIZE ESTE ESPAÇO PARA MONTAR O CALENDÁRIO DAS ATIVIDADES

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

AS MISSÕES DO JOGO

ETAPA EM QUE A MISSÃO É LANÇADA

		O QUE É
ENCONTRINHO	**MISSÃO 1** CRIANDO O HERÓI NAMORAL	• CRIAR A FIGURA DE UM HERÓI E DE SEUS INSTRUMENTOS • CRIAR UMA HISTÓRIA/BIOGRAFIA PARA ESTE HERÓI • CRIAR O INSTAGRAM DESTE PERSONAGEM E PUBLICAR O DESENHO E A HISTÓRIA
1ª RODA	**MISSÃO 2** A CASA INTERNA DO HERÓI	• APLICAR A 10 TURMAS DA ESCOLA UM QUESTIONÁRIO COLETIVO • PUBLICAR 2 FOTOS REGISTRANDO A TAREFA
	MISSÃO 3 EMBAIXADA DA INTEGRIDADE	• CRIAR EVENTOS E DECORAÇÕES EM TODOS OS AMBIENTES POSSÍVEIS DA ESCOLA, PARA DESPERTAR TODA A COMUNIDADE SOBRE O TEMA E PARA CONSCIENTIZAR E PROVOCAR REFLEXÕES SOBRE OS VALORES APRENDIDOS
2ª RODA	**MISSÃO 4** PEGUE E PAGUE	• REALIZAR UM PEGUE E PAGUE COM DURAÇÃO DE 3 A 5 DIAS. MEDIR A TAXA DE INTEGRIDADE. • CASO A TAXA NÃO SEJA SATISFATÓRIA, CRIAR UM PLANO (CONSCIENTIZAR) E REPETIR A EXPERIÊNCIA POR MAIS 3 DIAS • POSTAR 4 FOTOS – RESPONDER QUESTIONÁRIO
3ª RODA	**MISSÃO 5** RESTAURAÇÃO INTERNA	• RESPONDER AO PRIMEIRO E AO SEGUNDO QUESTIONÁRIOS • PLANEJAR E EXECUTAR A RESTAURAÇÃO DE UM ESPAÇO NA ESCOLA • FAZER UM VÍDEO E PELO MENOS 10 FOTOS DO PROCESSO DE RESTAURAÇÃO E DO ESPAÇO RESTAURADO E POSTAR NO INSTAGRAM DO HERÓI
4ª RODA	**MISSÃO 6** UM POR TODOS, TODOS PELO BEM COMUM	LOCALIZAR E SOLUCIONAR UM PROBLEMA QUE ATINGE A COMUNIDADE LOCAL, ALÉM DOS MUROS DA ESCOLA.
	MISSÃO 7 EXPOINTEGRIDADE	O FINAL DO JOGO É MARCADO POR UMA EXPOSIÇÃO PREPARADA PELO TIME PARA OFERECER À COMUNIDADE ESCOLAR E À COMUNIDADE EM GERAL UM PANORAMA DOS VALORES APRENDIDOS.

ACOMPANHE A PONTUAÇÃO DO SEU TIME

		PONTUAÇÃO 1ª ETAPA	PONTUAÇÃO 2ª ETAPA	BÔNUS	TOTAL DA MISSÃO	TOTAL ACUMULADO
ENCONTRINHO	**MISSÃO 1** CRIANDO O HERÓI NAMORAL					
1ª RODA	**MISSÃO 2** A CASA INTERNA DO HERÓI					1+2
	MISSÃO 3 EMBAIXADA DA INTEGRIDADE					1+2+3
2ª RODA	**MISSÃO 4** PEGUE E PAGUE					1+2+3+4
3ª RODA	**MISSÃO 5** RESTAURAÇÃO INTERNA					1+2+3+4+5
4ª RODA	**MISSÃO 6** UM POR TODOS, TODOS PELO BEM COMUM					1+2+3+4+5+6
	MISSÃO 7 EXPOINTEGRIDADE					1+2+3+4+5+6+7

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

PONTUAÇÃO TOTAL NO JOGO:

PLANEJADOR

QUANDO

/ /

ETAPA 1

Roda dos Professores

1. Mesa do Café (15 min)
2. Abertura: Autoapresentação (40 min)
3. Dinâmica do espelho (40 minutos)
4. Dinâmica do Baralho da Integridade (60 min)
5. Rodada de checkout: Dinâmica do balão mágico e laço da gratidão (15 min)

Você vai precisar de

- Música, computador, projetor, pen drive
- Crachás (ou etiquetas grandes)
- ***Cartões motivacionais**
- Canetões
- ***Cartão para a dinâmica do espelho**
- ***Baralho da Integridade**
- Caixa com espelho no fundo
- Balões
- Canetas
- Chocolates
- Laços de amor
- Alfinetes ou Buttons do NaMoral
- Produtos para o lanche

***OS MATERIAIS DISPONÍVEIS PARA IMPRESSÃO ESTÃO NO E-BOOK "MATERIAIS GRÁFICOS PARA FACILITADORES"**

O QUE É

É um encontro inicial que o **Facilitador** articula com os professores indicados como representantes do Time e, também, com a coordenação, pedagogos e demais professores da escola onde vai atuar.

QUAL É O OBJETIVO

Se apresentar e ambientar todo o corpo docente com o projeto, de modo a engajar a escola, como um todo, no Jogo. Quanto mais professores aceitarem o convite para participar desta roda, melhor será o desempenho do Time.

O QUE VOCÊ PRECISA FAZER

1. Contato prévio com a escola, para falar do seu objetivo, da realização da roda, da necessidade de um espaço confortável, com equipamento multimídia, onde possa receber os professores. **DICA:** Peça ajuda aos professores indicados pela escola para participar do Jogo.
2. Combinar com a escola a data e hora do encontro e pedir a divulgação entre os professores. **DICA:** Você pode fazer um convite especial, impresso ou digital, com uma mensagem informal, animada e convidativa para os professores, pedindo a participação de todos.
3. Estudar, no Guia do Facilitador, a metodologia proposta para este encontro. É importante que você se sinta confiante quando for realizar a roda. **DICA**: Imprima as páginas correspondentes à descrição de tudo que acontece no encontro e leve com você, ou crie uma ficha com as referências e a sequência das atividades.
4. Conferir o checklist dos materiais de apoio que você vai precisar levar e separe os disponibilizados no Kit do Facilitador.

PLANEJADOR

ETAPA 2

Encontrinho

QUANDO

/ /

1. Antes do Encontrinho - Envio de formulário de identificação de talentos aos participantes
2. Abertura: Apresentação "Amigo Oculto"(15 min)
3. Dinâmica da Caixa de Ferramentas (20 min)
4. **Apresentação e execução da Missão 1**- Criação do Herói NaMoral, escolha dos *Sidekicks* e criação do Instagram do Herói (60 min)
5. Apresentação das etapas do projeto e criação de calendário para todas as rodas e missões (30 min)
6. Organização do dia D (30 min)
7. Rodada de check-out – (5 min)

Você vai precisar de:

- Pedaços de papel escritos e cortados conforme as orientações da dinâmica do Amigo Oculto
- Adesivos em forma de coração ou estrela
- Crachá ou etiqueta grande
- Caixa de Ferramentas
- Adesivos NaMoral e/ou ou cards motivacionais
- Canetas
- Brindes
- Criar o grupo de whatsapp/ telegram
- Formulário **online ???** sobre perfis, talentos e habilidades

O QUE É

É o primeiro encontro com o Time completo — estudantes e professores indicados pela escola.

QUAL É O OBJETIVO

O objetivo principal desta etapa é estabelecer conexão com os estudantes! Eles estarão vendo você e o projeto pela primeira vez (se você não for professor) e é nessa oportunidade que você vai contar tudo que vocês vão fazer juntos durante o semestre.
No **Encontrinho** o Time já realiza a **MISSÃO 1** e planeja o **dia D.** É nesse primeiro contato, também, que você vai ver de perto qual a realidade dos estudantes e já começar a antecipar como vai poder ajudá-los nas missões, de modo a contornar eventuais limitações que existam no Time e na própria escola. Por exemplo: a maioria tem celular? A maioria tem internet?

O QUE VOCÊ PRECISA FAZER

1. Estudar, no Guia do Facilitador, a metodologia proposta para este encontro. É importante que você se sinta confiante quando for realizar a roda. **DICA**: Imprima as páginas correspondentes à descrição de tudo que acontece no encontro e leve com você, ou crie uma ficha com as referências e a sequência das atividades.
2. Conferir o checklist dos materiais de apoio que você vai precisar levar e separe os disponibilizados no Kit do Facilitador.
3. Se for possível para você, é legal levar brindes (coisas simples como balinhas e outros doces, por exemplo) para usar nas dinâmicas.

PLANEJADOR

NAMORAL
INTEGRIDADE, ÉTICA E CIDADANIA
MPDFT

ETAPA 3

Dia D

QUANDO

/ /

Dia de festa na escola para celebrar o começo do Jogo!

O QUE É

É um dia festivo na escola, quando os Facilitadores e os Padrinhos (Membros do MPDFT) falam com toda a comunidade escolar, num evento preparado pelo time!

QUAL É O OBJETIVO

Engajar. Engajar. Engajar.
É uma etapa super importante e super especial, precisa ser animada, pra cima, com gostinho de vitória.

O QUE VOCÊ PRECISA FAZER

Pra essa etapa, o mais importante é o **ANTES**, isto é, o que Time fez depois do Encontrinho para concretizar as ideias que vocês tiveram. Seja parceiro, esteja junto com seu Time durante esse percurso. Que dificuldades eles estão enfrentando? Como você pode ajudar? Este é o espírito!
DICA: O Guia do Facilitador tem várias sugestões de formatos, de atrações culturais e de roteiros para o Dia D. Devore!

PLANEJADOR

ETAPA 4

1ª Roda de Estudantes

QUANDO

/ /

1. Abertura (20 minutos)
2. Experiência de criação dos valores compartilhados (25 minutos)
3. Propostas utilizando-se o quebra-cabeça (50 minutos. O tempo desta atividade dependerá do número de participantes presentes.)
4. **Apresentar a Missão 2-** A casa interna do Herói NaMoral (10 minutos) - O herói busca os perrengues internos
5. **Apresentar a Missão 3**- Ambientando a Embaixada da Integridade Montando a Casa do Herói (10 MINUTOS)
6. Check-out... Mãos a Obra nas Missões (5 minutos)

Você vai precisar de:

- Música, equipamento multimídia
- Crachás
- Canetões e Canetas
- Cartolinas
- Pedaços de papel
- Chocolates
- Frases do NaMoral
- Anel/ bichinho
- Perguntas quebra-cabeça NaMoral

ETAPA 5

2ª Roda de Estudantes

1. Abertura: Dinâmica do Desafio (10 minutos)
2. Atividade do Balão Mágico (35 minutos)
3. Propostas utilizando-se 1, 2, 4, todos + Aquário (30 minutos)
4. Propostas utilizando-se 1, 2, 4, todos + rotação por estações (70 minutos)
5. Apresentatção da Missão 4 -Pegue e Pague (10 minutos)
6. Apresentação da #MissãoCasa
7. Encerramento (10 minutos)

QUANDO

/ /

Você vai precisar de:

- Música, equipamento multimídia
- Caixa
- Música
- Balões de festa
- Pedaços de papel
- Canetas
- Folhas de papel
- Cronômetro
- Projetor

PLANEJADOR

QUANDO
/ /

ETAPA 6

3ª Roda de Estudantes

1. Abertura: Aquecimento (10 minutos)
2. Debate (120 minutos)
3. **Apresente a missão 5 – Restauração Interna**
4. Check-out: Pílula do NaMoral e vídeo (5 minutos)

Você vai precisar de:

- Equipamento multimídia
- Caixa de remédios
- Vídeo "gentileza gera gentileza"
- Baralho da integridade
- Fita crepe

ETAPA 7

4ª Roda de Estudantes

1. Abertura: Dinâmica do nó humano + compartilhar experiência (20 minutos)
2. Propostas utilizando-se Speed Date (15 minutos)
3. Cartão de Aniversário para os seus 90 anos (30 minutos)
4. Escravos de jó + Dupla de pensamento + Meu legado (40 minutos)
5. **Apresente a Missão 6 - Um por todos, todos pelo bem comum**
6. **Apresente a Missão 7 - ExpoIntegridade**
7. Dinâmica: Dando e Recebendo (10 minutos)
8. Check-out: Presente do coração (45 minutos)
9. Game em Casa

QUANDO
/ /

Você vai precisar de:

- Folhas Brancas
- Cartão/papel de carta
- Envelope
- Vídeo
- Música
- Equipamento multimídia
- Fitas de papel crepom coloridas (verde, vermelho, amarelo, azul, roxo, preto, laranja e branco)