

NAMORAL NAMORAL NAMORAL



MANUAL DO PROFESSOR

ENSINO FUNDAMENTAL II

2023



Game NaMoral

Manual do Professor



SUMÁRIO

1. Apresentação	4
2. Metodologia: eventos, rodas de conversa e tudo o que você precisa saber	9
2.1. Criação de vínculos e reflexões sobre a integridade individual	9
2.2. Reflexões sobre o poder da influência	20
2.3. Reflexões sobre a integridade coletiva	30
2.4. Reflexões sobre a integridade altruísta	41
2.5. EXPO INTEGRIDADE - Planejamento	49
3. Evento de Premiação e Encerramento	50
4. Considerações Finais	52
5. Informações Complementares e Dicas	53
5.1. PDFs de dinâmicas e atividades lúdicas	53
5.2. Filmes, séries, vídeos, podcasts, etc	53
5.3. Pessoas inspiradoras	54
5.4. Experiências para serem vividas	54



Game NaMoral

Manual do Professor



1. Apresentação

Seja bem-vindo(a) a uma jornada de transformação de sonhos em realidade. Se você está aqui é porque há dentro de você uma convicção de que todos os dias recebemos uma nova oportunidade de aperfeiçoar o que experimentamos também enquanto nação.

Nosso futuro não é determinado por rótulos, nem pelo passado, muito menos pela nossa colonização. O que escolhemos fazer no "presente do hoje" que determina como será o Brasil de amanhã. Assim, a cada nascer do sol, temos uma nova oportunidade de escolher semear o Brasil segundo as suas potencialidades. Não há país que possa se comparar às incontáveis riquezas do nosso Brasil: solo fértil, clima ameno, água abundante, mares e praias exuberantes, florestas e biodiversidade invejáveis, vastos minérios e, o mais importante, uma nação multicultural com um povo resiliente, criativo e empático.

Esses são ingredientes que estão em nossas mãos para irmos construindo de mãos dadas, tijolo a tijolo, lado a lado, uma fundação de integridade inabalável para o Brasil. Os nossos sonhos, projetos, futuro e desenvolvimento socioeconômico não podem correr o risco de desabarem sobre os escombros da corrupção. Muitas vezes toleramos e justificamos esse mal sob a voz de quem diz que "sempre foi assim e sempre será", como se fossemos predestinados e rotulados ao fracasso.

Não. O Brasil não tem o DNA da corrupção.

Nosso país tem o DNA da ruptura, da inovação, da determinação, da esperança para usufruir de todas as suas potencialidades naturais, sociais e pessoais. Vamos juntos(a) experimentar que, de fato, "esperto mesmo é ser honesto", e que esse é o caminho da nossa própria transformação e de todos os participantes que vivenciarem o projeto ao seu lado.



Game NaMoral

Manual do Professor



1.1. Na moral, que projeto é esse?!

O projeto NaMoral se propõe a levar vivências para o fortalecimento da cultura de ética, integridade e cidadania às comunidades escolares, por meio do diálogo e de ações proativas, promovendo o engajamento dos estudantes e professores na missão de transformar sua escola e, posteriormente, sua comunidade, em um ecossistema de integridade.

Vale lembrar que integridade é o estado ou característica daquilo que está inteiro, ou seja, é se conhecer de forma genuína e autêntica e desenvolver seus potenciais e habilidades para se posicionar de forma coerente na sociedade em favor dos valores universais que proporcionam o bem comum.

A integridade leva o indivíduo a semear os frutos que ele deseja colher nos seus relacionamentos, no ecossistema em que se insere e no legado que pretende deixar como marca da sua vida. O aperfeiçoamento da inteligência moral, social, empática e fraternal ao longo desta aventura no NaMoral, pretende levar o estudante a desenvolver uma mente com esperança e propósito, a conhecer suas virtudes, forças, habilidades e competências para implementar ações positivas e se posicionar com auto responsabilidade e confiança.

Tudo isso para que esse estudante participe efetivamente da construção de um ambiente de confiança, responsabilidade e prosperidade, e comece a experimentar o gosto das recompensas decorrentes da implementação de um ecossistema baseado na integridade dentro de si e na sua comunidade.

Para isso, este guia foi pensado como uma ferramenta para você, facilitador(a), e poderá ser utilizado como apoio na implementação da metodologia desenvolvida pelo projeto NaMoral, de modo que você possa, sempre que necessário, revisar os processos aprendidos e conduzir os encontros com segurança e tranquilidade.

Ah, e lembre-se de que facilitar grupos é um processo volátil e fluido, pois são pessoas diferentes, dias diferentes, ambientes diferentes. Assim, em alguns



Game NaMoral

Manual do Professor



momentos será necessário jogo de cintura e desapego! Às vezes será preciso desapegar de alguma atividade programada ou, mesmo, substituí-la por outra.

Então, você pode (e deve) buscar novas atividades para te apoiar em situações em que o grupo esteja pedindo algo diferente do que está planejado, ok? Não esqueça de registrar essas novas atividades e compartilhar com o grupo, isso ajuda a equipe a aperfeiçoar os processos a cada aplicação.

Por fim, é bom saber que o NaMoral é pautado em metodologias ativas e outras ferramentas inovadoras, principalmente na Gamificação, que leva elementos de jogos para o processo de aprendizagem e que foca no construtivismo, na colaboração e em uma pedagogia lúdica de emancipação centrada no aluno.

1.2. E o que são as metodologias ativas?

Para conceituação de metodologias ativas, utilizamos o material “Guia Prático de Metodologias Ativas”, elaborado pela Numi Educação, de 2019:

“A intenção das metodologias ativas é aproveitar o potencial de aprendizes e facilitadores, colocando o “aluno” em uma posição ativa em relação ao seu aprendizado. Dessa forma, ele não é mais um agente passivo, que recebe informações e as reproduz em uma prova.

Tampouco o educador é apenas transmissor de conhecimentos. O aprendiz se torna protagonista e o educador se torna mediador da aprendizagem, apoiando-o a atingir seus objetivos e seu potencial. É importante compreender que metodologia ativa não é uma atividade específica, e sim uma construção didática e pedagógica em que o educador coloca o educando no centro de seu processo de aprendizagem.

Além disso, para que as metodologias ativas se transformem em processos contínuos, é importante que todos os atores envolvidos no processo de ensino estejam alinhados e entendam o objetivo da mudança.”

1.3. Gamificação - a metodologia do NaMoral

Gamificação é o uso de técnicas e elementos de jogos em contextos de não-jogo, e tem o objetivo de despertar a motivação e promover a resolução de problemas. Quando pensamos em jogos online ou de tabuleiros, os principais



Game NaMoral

Manual do Professor



elementos são: pontos, medalhas, ranking, narrativa, persona, progresso, desafios e troféus.

A ideia, portanto, é aplicar esses elementos em um contexto que, a princípio, não seria um jogo, e transformá-lo em uma imersão. Nesse sentido, a gamificação se difere de jogos e dinâmicas à medida em que trabalha com experiências imersivas com foco na motivação. Vamos jogar?

Nas próximas seções, apresentaremos em detalhes tudo o que acontece em cada um dos encontros que serão realizados com os participantes do projeto. São muitos detalhes, por isso, no final deste guia disponibilizamos um check-list para cada encontro, que poderá ser utilizado por você no dia.

1.4. Considerações importantes

- Para ser participante do programa, é imprescindível que se acredite no projeto como instrumento fundamental para enfrentar a corrupção, o egoísmo e a falta de esperança. Que se acredite na capacidade de aprendizado e transformação das pessoas todos os dias por meio da sedimentação de um acúmulo de experiências em favor do outro e da coletividade, por meio das boas condutas, do respeito ao próximo, da empatia, da generosidade, da cidadania ativa, do cuidado com os bens coletivos e públicos como instrumentos de prevenção aos atos de corrupção, pequenos ou grandes.
- Cada fala e cada encontro terão sua adequação e particularidade em razão do público que está sendo alcançado. Precisamos nos comunicar criando identidade com nossos receptores.
- Não emita opiniões que revelem preferência por algum posicionamento político-partidário. O MPDFT é apartidário.
- Procure usar linguagem e exemplos adequados à realidade do público.
- Afirme e destaque os aspectos positivos da cultura brasileira, bem como os bons exemplos nacionais.



Game NaMoral

Manual do Professor



- Sempre reforce o poder que todos nós temos: de fazer a transformação do Brasil altamente corrupto em um Brasil próspero e de bem estar coletivo, com serviços públicos essenciais de excelência, tendo os deveres de cidadania e as escolhas baseadas na integridade como uma prioridade.



Game NaMoral

Manual do Professor



2. Metodologia: eventos, rodas de conversa e tudo o que você precisa saber

2.1. Criação de vínculos e reflexões sobre a integridade individual

- Público-alvo: Professores e alunos participantes do projeto.
- Tempo estimado de duração dos encontros: 50min.
- Objetivo: acolhimento, apresentação, alinhamento de todos os protagonistas do projeto, organização do DIA D na escola e construção do herói da integridade no projeto.

1º Encontro

A - Apresentação do projeto (definir um vídeo)

Tempo estimado: 10 minutos

Material da atividade: Equipamentos multimídia, vídeo

Apresente o projeto dizendo que passará os próximos meses com eles para jogarem juntos o game NaMoral.

Conte para eles que:

- O NaMoral é um jogo, com etapas, regras, tarefas e pontuações que poderão valer premiações para a escola, conforme o desempenho do grupo. Dezenas de escolas estão participando no DF;
- Em 2022, foram 12 escolas participando no DF e a premiação total da primeira colocada alcançou 18 mil reais;
- O projeto é uma iniciativa do Ministério Público do DF, aplicada pela primeira vez em 2019 e tem por objetivo principal apresentar a jovens como eles reflexões e experiências transformadoras para que eles possam visualizar um futuro possível, no qual as pessoas são íntegras e a corrupção não é regra, mas exceção.
- O lema do projeto é ESPERTO MESMO É SER HONESTO – e isto porque tudo que vocês viverão juntos servirá para demonstrar que ser honesto e íntegro é muito mais vantajoso do que buscar atalhos.



Game NaMoral

Manual do Professor



- O NaMoral acredita que dentro de cada um de nós há um herói cujo “superpoder” é o conjunto de virtudes que carrega dentro de si. Ressalte que tudo o que vocês viverão juntos demonstrará isso.
- Para um bom desempenho do grupo, é preciso haver união e cooperação, o espírito deve ser o de pertencer a um time, onde todos são titulares e estão escalados para contribuir com suas habilidades e talentos.
- Apesar dos temas serem “sérios”, o Jogo é muito divertido, diferente de tudo o que eles já viveram.
- Hoje começa a viagem NaMoral e você quer convidá-los a um embarque imediato!

Apresente o vídeo: <https://youtu.be/S-cPieZ8RLA>

B - Preenchimento do questionário para o amigo oculto

Tempo estimado: 20 minutos

Material da atividade: Questionários impressos

Peça aos alunos para organizarem as cadeiras em círculo. Distribua aos alunos o questionário ¹ para que sejam identificados quem é quem no time que está sendo formado, em termos de perfis, talentos e habilidades que podem ser potencializadas em favor do grupo. Quando todos terminarem, recolha os formulários e explique que as respostas serão utilizadas no próximo encontro.

C - Apresentação do Objeto da Palavra

Tempo estimado: 20 minutos

Material da atividade: Objeto da palavra

¹ Replicação: utilize o formulário disponível no link <https://bit.ly/3uJKj5f> como modelo. Você pode criar um formulário digital, caso seja mais indicado para o seu ambiente escolar ou imprimir, ficando a critério do professor/facilitador.



Game NaMoral

Manual do Professor



Apresente e explique como funciona o objeto da palavra (recomenda-se usar um anel, simbolizando o círculo, a coesão e a união). Passe o objeto da palavra, convidando os participantes a se apresentarem e dizer como estão se sentindo nesse encontro. O Facilitador/Professor é o primeiro a falar (Isso serve para conduzir o nível de profundidade e tempo que se espera que os participantes se entreguem. Espera-se um contato mais raso, explicitando seu sentimento em uma ou duas palavras).

Tipo assim, ó:

O que é isso na minha mão? (pausa) Não, isso, hoje, não é um anel. Isto é o nosso objeto da palavra. Vocês conhecem este objeto, já participaram de conversas com este objeto? (pausa). Quando alguém está com este objeto só esta pessoa pode falar naquele momento, os outros devem apenas escutar o que está sendo dito. Lembrando que o objeto é um convite à fala, se você não quiser compartilhar, não é uma obrigação, sinta-se à vontade para ficar em silêncio, se assim desejar. Bem, gostaria que disséssemos como estamos nos sentindo neste momento. **“Meu nome é Fulano e estou me sentindo ansioso e animado”.** (passe o objeto da palavra) (...)

2º Encontro

A - "Amigo Oculto"

Tempo estimado: 40 minutos.

Material da atividade: Formulários preenchidos, pedaços de papel, uma caixa pequena.

Em roda, cumprimente os estudantes com alegria. Converse com eles a respeito dos talentos que todos nós, seremos humanos, temos dentro de nós e que podem ser utilizados em prol de uma sociedade/mundo melhor. Cite exemplos, cozinhar, ser bom ouvinte, bom amigo, ajudar o próximo, ensinar os colegas que sentem dificuldades, talentos musicais, esportivos e tantos outros.

Em seguida explique como funcionará a dinâmica. Você deve ter organizado os formulários preenchidos em uma caixa para que possa ser realizado o sorteio do amigo oculto. Comece você puxando um papelzinho, apresentando os talentos da



Game NaMoral

Manual do Professor



pessoa que foi sorteada e espere para ver se alguém descobre quem é ou até que a própria pessoa se apresente como aquela descrita.

Quando a pessoa for identificada, ela toma o objeto da palavra e complementa sua própria apresentação. Em seguida, ela pega o próximo papelzinho para apresentar a próxima pessoa da mesma forma até que todos sejam apresentados pelos seus pares.

Pergunte quem gosta de jogos e o que cada um costuma jogar. Explique como vai funcionar o jogo, quais as outras escolas participantes e a necessidade da conexão de todos como parceiros (um por todos e todos por um). Faça com que acreditem na possibilidade de vitória. Fale sobre o valor de cada um e do valor de todos juntos e explique que os estudantes utilizarão os talentos que eles mapearam em busca da conclusão de todas as fases desse grande jogo e que no final, todos sairão vencedores.

NAMORAL

Daniel Fernandes da Silva

Talentos e Habilidades:

Gosta de jogar futebol e tem interesse sobre os temas educação financeira e investimentos.

Acredita na importância em passar conhecimentos sobre educação financeira para os adolescentes a fim de orientá-los para o futuro.

Quanto ao futebol, acredita que estimula o espírito de equipe e de comunidade.

Acredita que as minhas habilidades podem contribuir para a sua escola?

Entre em contato: daniel.silva@mpdff.mp.br

B - Rodada de check-out

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: Objeto da palavra



Game NaMoral

Manual do Professor



Em círculo com objeto da palavra, pergunte: “Em uma palavra, como você sai do encontro de hoje?”

3º Encontro

A – Abrindo a Caixa de Ferramentas

Tempo estimado: 20 minutos.

Material da atividade: Caixa de Ferramentas NaMoral

Apresente a Caixa de Ferramentas aos alunos. Selecione algumas perguntas para reflexão em sala. Você pode seguir o modo de usar apresentado na caixa, ou também pedir para cada aluno ler em voz alta o conceito de cada virtude. Estas são algumas sugestões. O importante é apresentar as virtudes (ferramentas) que possuímos e refletir sobre como nossos valores norteiam as ações do cotidiano.

B – Regras de convivência

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Cartolina e Canetões,

Agora que os estudantes já conhecem melhor os seus talentos, valores e virtudes, convide-os a desenvolverem as regras (diretrizes) para o *game*, pedindo aos participantes que expressem acordos de convivência que sejam importantes para a participação nos encontros, para que este seja um ambiente de acolhimento e crescimento mútuo.

Para esse momento, é importante que seja afixada uma cartolina ou papel pardo na parede para que os estudantes possam escrever as diretrizes. Após, peça aos alunos sugestão de regra e pergunte ao grupo se faz sentido, se é um consenso a inclusão da regra sugerida. Se necessário, podem melhorar ou complementar de forma que represente a vontade de todos. Após, o aluno que sugeriu pode escrever na cartolina a regra proposta.

Tipo assim, ó:

Agora que criamos as bases das regras, vamos às regras de fato! A pergunta que não quer calar é: **o que não pode faltar nos nossos encontros para que você se sinta bem e à vontade para jogar o game?** Quem tiver uma ideia de regra, diga para o grupo. (pausa) Após manifestação da ideia de cada educando, sempre pergunte ao grupo “faz sentido para vocês?!” antes de dar lugar para que ele



Game NaMoral

Manual do Professor



registre a regra. Após manifestação de concordância, peça ao educando que expôs a ideia para registrar na cartolina usando o canetão.

Quando eles se derem por satisfeitos, explique que além dessas regras construídas pelo grupo existem algumas que são pré-requisitos do jogo NaMoral. [assista ao vídeo [aqui](#)]

- 1) *Respeito ao objeto da palavra, quando um fala o outro escuta.*
- 2) *Eu só falo por mim mesma/o.*
- 3) *Respeito aos demais colegas, professores, participantes ou não do jogo, não expondo quem não quiser aparecer no perfil do herói.*
- 4) *Não usar palavras agressivas e ofensivas nas postagens.*
- 5) *Jogo limpo. Se estiver em dúvida se uma ação é correta ou não, pergunte.*

Para expor estas regras aos educandos, recomenda-se levá-las já escritas em papéis separados e colar uma por vez na parede ao lado das cartolinas já expostas, de forma que cada regra é uma surpresa, não induzindo à distração pelo estímulo visual (um cartaz pronto faria com que os educandos lessem tudo de uma vez, sem prestar atenção ao facilitador).

Após as respostas, reler as regras, perguntar se todos estão de acordo e, a partir da afirmativa, solicite aos alunos o acordo expresso (assinaturas) de cada um, pedindo que se dirijam até a cartolina e assinem a concordância quanto às regras do NaMoral. Este momento é muito importante, pois é aqui que os educandos sentem a pressão do jogo, levando à participação voluntária (elemento dos jogos).



Game NaMoral

Manual do Professor



4º Encontro

Criação do Herói NaMoral com sua história de vida; Sidekicks; e as redes sociais do herói/heroína da Escola

A - Dinâmica: 1, 2, 4, TODOS

Tempo estimado: 20 minutos

Material da atividade: Caixa de Ferramentas NaMoral - Cartolina, fita adesiva, Post it colorido (podem ser substituídos por quadrados de papel ou cartolina coloridos)

- Peça que cada um pense individualmente em uma pessoa que admira muito, no seu convívio social ou familiar, alguém cujas virtudes os inspirem (pela conduta, pela personalidade, pela história de vida, pela maneira com que lida com as dificuldades, pelo sucesso que alcançou etc.). Então peça que escrevam as 5 virtudes que melhor definem essa pessoa. - 1 minuto.
OBS: A **Caixa de Ferramentas** pode ser útil para orientar quanto ao significado das virtudes.
- Passado o minuto, peça que os participantes se juntem em duplas e, juntos, a partir das 5 virtudes que cada um dos integrantes da dupla registro, selecionem juntos 4 virtudes que considerem mais relevantes, dentre as 10 virtudes que estão com a dupla - 2 minutos.
- Em seguida, peça que as duplas se juntem, formando quartetos, para discutirem e selecionarem 3 virtudes - 4 minutos.
- Após a seleção, peça que um integrante de cada grupo compartilhe com a turma as virtudes escolhidas e cole todas em uma cartolina fixada na parede. Esses serão os valores do time do NaMoral!

#FicaaDica

Use cronômetro no telão para que eles acompanhem o tempo, controlar o tempo é muito importante para essa atividade.



Game NaMoral

Manual do Professor



B - Lançar a missão 1: criação do herói

Tempo estimado: 20 minutos.

O primeiro desafio é criar o Herói (ou heroína) da Integridade, o personagem que representará a turma durante todo o jogo. A criação envolve uma representação gráfica (avatar) – que pode ser feita com desenho à mão ou desenho digital – e a construção textual de uma biografia que não apenas o apresenta, mas conta a sua história para as pessoas, com destaque para suas virtudes.

Explique que o jogo “NaMoral” terá pontos e desafios, como eles já sabem. Para isso, eles terão que construir uma persona, o **herói da integridade**, que irá representar a sua escola nas **redes sociais**, por meio de um perfil criado exclusivamente para esta finalidade.

Para falar a respeito do personagem, pode-se perguntar sobre as referências deles. Por exemplo: “Quem aqui jogou Mário? Call of duty? Street Fighter? Fortnite?”. É importante ver antes as referências de jogos para o tempo e a idade deles, para, assim, eles se conectarem ao que está sendo dito.

Para construir esse herói, os estudantes devem criar a **história de vida do herói**, levando em consideração as virtudes que acabaram de escolher! Esse herói deve ter um rosto e um corpo (desenho), nome e narrativa de vida. O desenho poderá ser desenvolvido à mão, caso algum aluno possua esse talento, ou por meio de tecnologias disponíveis.

Ficaadica

Plataformas para desenvolvimento da atividade:

<https://app.pixton.com/#/>

<https://www.heroized.com/>

<https://www.marvelhq.com/create-your-own-super-hero>

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wemagineai.voila&hl=pt_BR
&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wemagineai.voila&hl=pt_BR&gl=US)

Até o lançamento do NaMoral na sua escola (dia D), o **Herói da Integridade NaMoral e o Instagram do herói precisam estar criados e publicados**. O herói vai mostrar suas vitórias no instagram e acumular pontos no jogo, porque ele percebeu que ser um influenciador digital pode ajudar muita gente a colocar o seu próprio tijolo na construção do Brasil da Prosperidade e Honestidade. **Certifique-se de explicar as regras, a data limite para entrega e o passo a passo dessa missão.** É



Game NaMoral

Manual do Professor



desejável que os sidekicks se responsabilizem pelo cumprimento atento de todas as exigências para obtenção dos pontos. Se puder, entregue o regulamento impresso para eles.

C - Sidekicks - os ajudantes do herói

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: Adesivos NaMoral em forma de coração ou estrela

Neste momento, escolham 2 alunos para serem os primeiros "Sidekicks" do Herói - os ajudantes!

Eles terão responsabilidade e autonomia maiores no cumprimento das missões, nos encontros, nas ações na escola e na comunicação, por exemplo. Entregue um adesivo (sugere-se o adesivo NaMoral, ou um em formato de coração ou estrela) para serem identificados.

Observação: Caso o tempo não seja suficiente para a conclusão da missão, combine um momento extraclasse para os alunos se reunirem. Isso já pode ser uma responsabilidade dos Sidekicks.

5º Encontro

Criação do Herói NaMoral com sua história de vida; Sidekicks; e as redes sociais do Time da Escola

Tempo estimado: 50 minutos.

Materiais da atividade: Cartolinas, canetinhas, lápis de cor, papéis, caneta.

Dedique este encontro para o cumprimento da missão do herói. Sugere-se que a turma seja dividida em grupos, relacionados com os talentos necessários para a conclusão da missão. Por exemplo:

Grupo 1: desenhistas (para elaborar o avatar)

Grupo 2: escritores (para desenvolver a biografia)

Grupo 3: mídia social (Serão os responsáveis por criar e alimentar as redes sociais)

Ajude os sidekicks a desenvolverem o espírito de liderança, motivando os grupos e acompanhando os trabalhos para que a missão seja concluída com sucesso.



Game NaMoral

Manual do Professor



E para finalizar este momento, que tal criar um **GRITO DE GARRA!**?

6º Encontro

A - Organização do DIA D na escola

Tempo estimado: 30 minutos.

Materiais da atividade: Canetas, cartolinas, papéis, post its.

O Dia D é o marco de apresentação do jogo para a comunidade escolar e a oportunidade para engajar todo mundo no espírito NaMoral. Por isso é tão importante que o time planeje com carinho os mínimos detalhes do evento. O ideal é que o DIA D seja realizado em um dia em que toda a comunidade escolar possa prestigiar, inclusive pais e parceiros.

Seu objetivo é, de um lado, apresentar o projeto, suas regras, e propor uma reflexão sobre a corrupção e seu antídoto, a integridade; de outro, com as atividades culturais, artísticas e lúdicas, a ideia é mostrar que a integridade é mesmo algo empolgante e envolvente.

Convide o grupo a pensar em tudo que gostariam de ter numa festa bem legal. Esse evento vai deixar um marco na história da sua escola e vai motivar os demais alunos nas atividades propostas para levar sua escola à maior vitória de todas - construir um novo alicerce firmado em valores universais.

É muito importante planejar apresentações culturais que aqueçam os corações. Estudantes com seus talentos musicais, artísticos e poetas podem participar. É possível também convidar um grupo de teatro local a produzir uma peça de teatro abordando a temática.

Lembre-se de convidar o grupo a planejar convidados, convites, comidas, balões, decorações, atrações culturais dos alunos e artistas locais. Considerem com todo tipo de apoio: parceiros locais, pais, divulgação na mídia (televisão, jornal local e redes sociais), exposição de arte, fotografia, etc.



Game NaMoral

Manual do Professor



B - Rodada de check-out

Materiais da atividade: Adesivos ou cards motivacionais.

Tempo estimado: 20 minutos.

Chegamos ao fim deste bloco! Finalize com uma mensagem de esperança e energia. Uma sugestão é levar adesivos² do NaMoral e pedir que cada um dos presentes escolha um desses adesivos para deixar uma mensagem para um colega da turma. Peça que eles escolham uma das mensagens e entreguem a um dos estudantes, preferencialmente que estejam mais distantes deles, pois isso ajuda a integrar com os alunos de outros grupos distintos.

Esse estudante convida o colega a entrar com tudo nesta jornada e diz que este processo vale a pena. A construção das relações e a semeadura de mensagens de esperança de um futuro melhor já é uma vitória, porque algo está sendo gerado nestes corações, sem dúvida.

² Arte dos adesivos e outros materiais para impressão: <https://bit.ly/3XcvSIM>.



Game NaMoral

Manual do Professor



2.2. Reflexões sobre o poder da influência

- Tempo estimado de duração dos encontros: 50 minutos.

7º Encontro

A - Apresentar a Missão 2 - Mobilizando os vizinhos do herói

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Orientação da missão.

Receba os estudantes com entusiasmo. Após sentarem em roda, converse com eles sobre a criação do herói e deixe que eles falem um pouco sobre a preparação do dia D. Pergunte como foi para eles a experiência da construção do herói. Como se sentem? Se percebem mais protegidos e amparados? Se sentem mais fortalecidos e empoderados ou não fez nenhuma diferença?

Lembre-se de que, havendo mais de uma turma realizando o NaMoral, cada uma terá ter seu próprio herói mas apenas um representará a escola nas redes sociais. que a escola precisará escolher o herói que será o líder da liga e que representará a escola durante o ano letivo.

Explique que o herói precisa se apresentar e conhecer melhor sua casa e seus moradores — e que os moradores precisam saber que, a partir de agora, podem contar com ele! A **missão 2** foi criada com esse objetivo e por isso o time vai se dividir em grupos e aplicar questionários em algumas turmas, dando aos colegas a oportunidade de refletir sobre os valores que o herói representa e de se juntarem para defender esses valores.



Game NaMoral

Manual do Professor



Apresente o questionário aos alunos e destaque que espaço para criação de duas perguntas criadas pelo time. (Comentário: Essas duas perguntas livres são oportunidades de colocar em pauta algum problema específico da escola, que precise ser trabalhado e que, naturalmente, se relacione ao tema da corrupção/falta de valores.) Conduza o grupo para criar as perguntas, que deverão ser acrescentadas ao questionário impresso.

B - Mãos à obra na missão

Compartilhe as regras da missão e então divida o time em grupos de 5 a 6 alunos e entregue os questionários, um por grupo, lembrando que é preciso anotar as duas perguntas criadas pelo time. Explique que cada grupo terá 15 minutos para visitar uma turma, apresentar o herói e aplicar o questionário, retornando à sala ao finalizar.

Apresente o vídeo explicativo. (Comentário: É desejável que as visitas ocorram dentro do tempo destinado à aula. A depender das variáveis de cada escola, pode ser que não seja possível e, neste caso, o professor pode planejar com os alunos outros momentos para conclusão da missão.

C - Check-out: Mãos à Obra na Missão

Tempo estimado: 20 minutos.

Materiais da atividade: Mimo/presentinho, caixa de som, música.

PARTE 1 (Condutas para 3 hipóteses):

HIPÓTESE 1: Os estudantes conseguiram aplicar o questionário e concluir a missão durante a aula.

Quando todos retornarem da missão, faça uma rodada de perguntas livres para que eles dêem um feedback sobre a experiência.

Na sequência, exalte as atitudes positivas que observou no grupo e parabenize pelo cumprimento e pelo engajamento que estão demonstrando nas missões até agora. Ainda que você não possa participar de todo processo de execução das missões, mostre-se parceiro(a) e disponível, demonstre que você é parte do time e que está jogando com o coração. Siga para a **parte 2**.

HIPÓTESE 2: Os estudantes conseguiram aplicar o questionário, mas faltam ainda algumas turmas para concluir a missão.



Game NaMoral

Manual do Professor



Faça os destaques positivos, combine como a missão será concluída e siga para a parte 2.

HIPÓTESE 3: A missão não será realizada neste encontro. estudantes conseguiram aplicar o questionário, mas faltam ainda algumas turmas para concluir

Nesse caso, que tal utilizar o tempo para que os alunos criem uma apresentação do herói para as outras turmas? Pode ser uma folha, uma cartolina... Essa apresentação pode conter a imagem do herói e destacar suas virtudes, por exemplo. Siga para a parte 2.

PARTE 2:

Faça um agradecimento, desejando sucesso nas missões e oferecendo um presente, como um bis, uma balinha ou um pirulito, por exemplo, contendo uma frase NaMoral (sugestão “obrigado por aceitar tornar-se um embaixador da integridade!”; “faça tudo com amor, que seu serviço será a sua maior alegria”). Se não for possível levar esse mimo, entregue pelo menos a frase, isso irá motivar os estudantes e aumentar o engajamento nas missões.

Escolha uma música ou clipe que vocês possam cantar juntos com referência à gratidão, esperança e perseverança! Sugestões: O Sol – Jota Quest, Quero Agradecer- Andrea Valadão, Enquanto houver sol – Titãs, Imagine – John Lennon.

8º Encontro

A - Abertura

Tempo estimado: 20 minutos

Material da atividade: Cards motivacionais, etiqueta em branco, canetas, computador + mentimeter.com.

Peça ao participante para:

01. Escolher quais cards ou adesivos com frases motivacionais eles mais se identificam;



Game NaMoral

Manual do Professor



02. Pegar uma etiqueta em branco e escrever uma característica que seja sua por natureza e que seja maior do que as suas identidades influenciadas por seus papéis, pelo seu meio, pela sua cultura, pelas suas emoções ou pelo que os outros falam sobre você. Eles devem escolher uma virtude como bondade, amabilidade, confiança, sabedoria, equilíbrio, tranquilidade, coragem, força, generosidade, empatia, etc.
03. Objeto da palavra: Utilizando um objeto que dê o direito à fala, explique como irá funcionar essa rodada de abertura.
04. Cada aluno deverá responder à seguinte pergunta:
 - a. O que é ser íntegro para você?
 - b. O que acontece com a nossa integridade quando abrimos mão dessas características/virtudes que mais nos representam?

O Facilitador/Professor é o primeiro a responder a pergunta. Se possível, use a ferramenta [Mentimeter](https://www.mentimeter.com/)³ ou outra que lhe permita fazer uma nuvem de palavras com as respostas obtidas. Mostre aos alunos o resultado da nuvem. As palavras também podem ser anotadas em uma cartolina para expor em sala de aula.

³ Site mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>.



Game NaMoral

Manual do Professor



Depois peça que um representante de cada grupo apresente exposição dos valores que eles colaram nos murais, pedindo que expliquem suas escolhas. Pergunte se eles acreditam que conduzem uma vida coerente com aqueles valores ou se algumas circunstâncias, pressões e interesses fazem com que eles "renunciem" aos seus valores. Você é o primeiro a falar.

A partir do resultado, esclareça que estes valores serão a primeira base do jogo na comunidade escolar e que serão importantes para as demais etapas, servindo de inspiração para influenciar a escola e a comunidade.

9º Encontro

A - DEBATE

Tempo estimado: 50 minutos

Materiais da atividade: Vídeos, Quebra-cabeça NaMoral⁴

Apresente os 2 vídeos sugeridos abaixo e, em seguida, divida a turma em grupos. Idealmente, cada grupo deve conter até 6 estudantes.

Para o debate, selecione algumas cartas do Quebra-cabeça, onde encontram-se as perguntas norteadoras, e distribua para os grupos. No primeiro momento acontece o debate nos grupos, e em seguida cada grupo apresenta suas conclusões para o restante da turma. Ofereça 10 minutos para o momento do debate em grupos e 3 minutos para cada grupo apresentar suas discussões a toda a turma.

Vídeos:

- [Menino e a carteira com 1600,00](#)⁵
- [Paródia do Adnet](#)⁶

⁴ Replicação: a arte do quebra cabeça NaMoral para impressão está disponível no link <https://bit.ly/3BaJB4h>

⁵ <https://youtu.be/2YYdDKU0ogM>

⁶ <https://bit.ly/3O18qDe>



Game NaMoral

Manual do Professor



10º Encontro

A - Apresente a Missão 3: Pegue e Pague

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Regulamento das missões.

B - Apresentação de vídeos para reflexão

Tempo estimado: 20 minutos.

Material da atividade: vídeo da Dinamarca⁷, vídeo do Pegue e Pague⁸.

Após assistirem ao vídeo da Dinamarca, converse com os alunos, permita que alguns deles compartilhem suas impressões com a mensagem que foi deixada. É importante refletir com os alunos que não é só lá que as pessoas fazem o que é certo. Podemos escolher fazer o certo em qualquer lugar do mundo e em qualquer momento. Deste modo, vamos fazer parte concreta do plantio daquilo que queremos colher no nosso país.

Explique que o mais importante é estarmos dispostos ao novo, parar de lamentar, olhar ou culpar o passado e olhar para o hoje como o presente que recebemos para construir uma cultura com novas escolhas, firmadas nos valores que cultivamos de verdade.

Não há nada nem ninguém que possa arrancar de cada um de nós a liberdade de escolher escrever uma história nova para nosso país.

Após refletirem sobre o primeiro vídeo apresentado, assistam ao vídeo do Pegue e Pague do Brasil. Você pode trazer reflexões como: “Será que no Brasil temos mais ou menos recursos para sermos o país mais feliz do mundo? O que será que nos falta? Escolhas diferentes? Comportamentos comprometidos com a honestidade própria e do outro?”.

⁷ https://www.youtube.com/watch?v=tS856KoAMu8&feature=emb_title

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=UbQFRIOIdK4&feature=youtu.be>



Game NaMoral

Manual do Professor



Após assistirem aos vídeos, converse com os alunos a respeito da Missão Pegue e Pague. Apresente o vídeo explicativo das regras da missão e, juntos, planejem o cumprimento desse desafio.

No próximo encontro, inspirados pelos vídeos, os estudantes construirão um raciocínio acerca da realidade da sua escola, por meio do 1-2-4-todos e, em seguida, serão questionados nas estações de trabalho.

11º Encontro

A - Atividade 1-2-4-todos + rotação por estações

Tempo estimado: 50 minutos.

Material da atividade: material para rotação por estações impresso⁹.

1º momento/construção (10 minutos)

01. Pergunta 1.1: Quais são os problemas que você vê acontecendo na sua escola?
Cite ao menos 3. (individual) - 1 minuto
02. Pergunta 1.2: Em duplas, selecionem 5 desses problemas. (duplas) - 2 minutos
03. Pergunta 1.3: Juntem duas duplas e selecionem 3 desses problemas. (quartetos) - 3 minutos
04. Pergunta 1.4: Reúnam-se todos e elejam um único problema, o maior dentre estes. (todos) - 5 minutos

2º momento/rotação por estações (40 minutos)

Na rotação por estações, são criadas estações para que os estudantes passem por elas e desenvolvam a atividade proposta em cada uma. Em cada estação haverá uma questão orientadora para que o grupo discuta entre si.

Recomenda-se um limite de até 7 estudantes por estação e cada estação se inicia com um grupo.

⁹ <https://bit.ly/3u16HvS>



Game NaMoral

Manual do Professor



Proporcione 5 minutos de debate para cada estação. Adapte o tempo disponível para reflexão de acordo com a quantidade de estudantes em cada uma delas (4 minutos para grupos pequenos e até 6 minutos para grupos maiores). Nesse momento, você vai distribuir os materiais impressos para rotação em cada estação e cada uma delas terá uma pergunta diferente:

Estação 1: Por que o problema selecionado pelo grupo no exercício anterior acontece na minha escola?

Estação 2: Como posso melhorar a realidade da minha escola?

Estação 3: Com quem preciso falar para mudar a realidade da minha escola? Quem pode nos ajudar?

Estação 4: Reflita sobre uma ou mais situações em que você sentiu vergonha de contar a alguém sua atitude e porque você se sentiu dessa forma. Quais são as justificativas que você conta para si mesmo para achar que “por ser você” a conduta errada não tem problema algum? E se 100% das pessoas fizessem como você?

Estação 5: Eu gosto da carteira e da cadeira limpas? Se sim, o que eu faço quando vejo um chiclete colado ou rabiscos? Eu também coloco o chiclete e faço rabisco, ou busco formas de limpar, mesmo não tendo sido eu?

Estação 6: Já te convidaram para fazer algo errado? O quê? Como você reagiu? Aceitou, mas se sentiu mal, ou você se sentiu confortável com o convite?

Estação 7: Com o material "Círculo virtuoso", em silêncio, reflita sobre como as pessoas ao seu redor te vêem e qual exemplo você deixa por onde passa.

Estação 8: Com o material "Círculo vicioso": Você já comprou um celular ou outro produto usado, sem nota fiscal? Se sim, qual risco você está assumindo?

Estação 9: Por que a Dinamarca é um bom exemplo de país? É possível influenciarmos as pessoas para sermos um país em que a confiança predomina?

Estação 10: Em que a Denise que criou a Barraca da Confiança acredita? Você se sentiria bem em ambientes que te dessem a oportunidade de honrar a confiança que foi depositada em você?



Game NaMoral

Manual do Professor



Estação 11: Quais são as riquezas abundantes do Brasil que, se geridas com integridade, seriam mais que suficientes para o Brasil ser potência de bem-estar mundial?

#Ficaadica

Uma alternativa para esta atividade, caso você sinta que a energia do grupo não esteja aberta e receptiva, é usar o objeto da palavra, propondo as perguntas e mudando a questão a cada 3 ou 4 estudantes. Assim, todos acompanham as reflexões e a rodada de perguntas se torna mais curta e dinâmica.

Para que os alunos fixem esse debate, você pode pedir que eles escrevam uma redação sobre o problema debatido, assim, cada um poderá ter um registro daquilo que refletiu com os colegas em sala de aula.



2.3. Reflexões sobre a integridade coletiva

- Tempo estimado de duração dos encontros: 50 minutos.

12º Encontro

A - Apresente a Missão 4 - A Restauração Interna

Tempo estimado: 10 minutos.

Material para a atividade: Regulamento das missões.

No último encontro, os estudantes conversaram sobre os problemas vivenciados pela comunidade escolar e selecionaram aquele que eles acreditam ser o mais urgente para serem solucionados. Conversem a respeito da necessidade de definir coletivamente o projeto da restauração de algum dano causado pela corrupção. Apresente o vídeo que contém as regras da missão e peça que eles comecem a pensar na forma de cumprir esse desafio. Lance a missão para que ela seja concluída pelo time ao longo dos próximos dias. Se possível, façam um planejamento, mapeando as ações necessárias e quem seriam os responsáveis.

B - Dinâmica do Desafio

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: Caixa surpresa embrulhada com presente dentro (sugestão: caixa de chocolate para ser compartilhada, praticar solidariedade).

Vamos trabalhar a virtude da coragem, da abertura à novidade? Forme uma roda com os participantes e comece passando uma caixa de mão em mão enquanto a música estiver tocando.

Avise a todos que a caixa contém um desafio surpresa, que deve ser cumprido por quem estiver com a caixa quando a música parar. O facilitador ficará de costas para a roda, pronto para pausar o som. Aqui inicia-se a atividade.



Game NaMoral

Manual do Professor



Quando a música parar, desafie a pessoa que ficou com a caixa, avisando que ela pode escolher entre passá-la para o próximo ou abri-la e cumprir o desafio que está dentro da caixa. Isso deve ser feito até que alguém aceite abrir a caixa, encontrando lá dentro um chocolate ou outro presente.

Então, quando alguém finalmente abrir a caixa e encontrar um prêmio e não um desafio, reflita com o grupo.

Se abrirem logo de início, pode-se propor uma reflexão do tipo:

“Quem sentiu vontade de abrir logo e descobrir o que tinha dentro? E na vida de vocês, vocês têm medo de fazer algo novo? Algo diferente do que já fazem, tipo aprender a tocar violão? Fazer algo diferente do que todo mundo faz? Porque resistimos tanto a abandonar velhos hábitos mesmo sabendo que eles, cedo ou tarde, vão nos prejudicar? A forma como temos lidado com a tolerância à corrupção e a desonestidade tem se transformado numa ameaça à prosperidade do nosso país e bem estar?”

Recomenda-se fomentar a discussão e deixar o grupo responder e chegar à conclusão. E, por fim, dizer que às vezes na vida a gente não aproveita tão bem as oportunidades.

“Quando sentimos medo de explorar, de encarar um desafio ou de falar algo para alguém, podemos perder oportunidades incríveis. É preciso ter coragem para conquistarmos os nossos sonhos. Quando se encara de frente os desafios que a vida oferece é possível aprender e talvez até ter agradáveis surpresas”.



C - Atividade do Balão Mágico

Tempo estimado: 25 minutos.

Material da atividade: Balões de festa (idealmente da mesma cor), folha em branco, pedacinhos de papel e canetas.

Peça a cada um dos participantes que reflita e anote em um pedaço de papel sobre suas habilidades/talentos - relembre sobre o que responderam no questionário e exemplifique alguns outros talentos, como ser comunicativo, bom escritor, bom em matemática, tocar um instrumento, desenhar, ser ator, ser muito organizado, excelente ouvinte, ninja em computador, esportes, beleza, fotografia, pintura, econômico, criativo, disciplinado, fala idiomas, bom conselheiro e amigo, etc.

Eles deverão inserir suas habilidades no balão e aguardar as próximas orientações (em 5 minutos).

Em seguida, oriente os embaixadores da integridade para uma reflexão sobre como eles se sentem quando estão executando estas habilidades (ex: forte, entusiasmado, alegre, confiante, inteligente, valoroso, cumprindo seu propósito, etc). Peça para os alunos anotarem no topo da folha em branco “quando eu escrevo poemas (habilidade) eu me sinto energizado e alegre (sentimento)”, por exemplo (em 5 minutos).

Feito isso, na mesma folha (abaixo da frase), eles devem dividir em três colunas, sendo a primeira “como posso colocar esta habilidade a serviço dos meus amigos”, a segunda “como posso colocar esta habilidade a serviço da minha escola” e a terceira “como posso colocar esta habilidade a serviço da minha comunidade”. Ofereça o tempo para reflexão e anotações (15 minutos).

Para finalizar, diga que eles podem guardar a atividade e pegar o balão de volta. Oriente que se o aluno quiser fazer uma troca de habilidade com outro colega, ele poderá anotar seu nome e série em outro pedacinho de papel e inserir no balão junto da habilidade (senão, basta inflar o balão direto).



Game NaMoral

Manual do Professor



Depois de inflar o balão, todos ao mesmo tempo devem jogá-los para cima, cada um agarrando um balão e estourando-o para descobrir a habilidade do outro embaixador da integridade.

Caso haja interesse em troca de habilidades, ele poderá entrar em contato após o término da roda para que organizem um encontro e façam esta experiência de "aprendizagem entre pares", se o embaixador tiver inserido seus dados no balão, junto da habilidade. Estimule os alunos a fazerem já uma agenda para o primeiro encontro (5 minutos).

D - Check-out

Tempo estimado: 5 minutos.

Material da atividade: não se aplica

Nesse momento, a dinâmica proposta visa aumentar o engajamento e o espírito de equipe do time NaMoral. Em roda, todos de pé, os participantes 1 a 1 vão oferecendo a mão direita ao colega que está ao lado e pergunta: “posso contar com você, #nomedocolega”. O colega ainda não segura na mão oferecida, mas o aluno que ofereceu permanece com a mão estendida até o fim da dinâmica. Sucessivamente, todos os alunos vão fazendo a pergunta ao colega de seu lado direito, até chegar o fim da roda. Nesse momento, todos estarão com as mãos estendidas. Agora, no sentido inverso, um a um vai respondendo e segurando na mão do colega que está a sua esquerda, segurando na mão deles e respondendo: “pode contar comigo, #nomedocolega”. Ao final, todos estarão de mãos dadas e podem dar um grito “NaMoral”.

Não esqueça de estimular os alunos a sempre cantarem o grito de garra do NaMoral. Isso mantém a energia do jogo bem alta!



12º Encontro

A - Atividade 1-2-4-todos + Aquário

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Aparelho multimídia para uso do cronômetro.

Explique que eles deverão construir algumas ideias, conforme os comandos do facilitador. Relembre o funcionamento desta estrutura (um minuto de reflexão individual; dois minutos em que uma dupla compartilhe suas reflexões, dividindo o tempo em dois; quatro minutos para que duas duplas se juntem e compartilhem as reflexões individuais; e cinco a dez minutos para o grupo todo). Esta estrutura simples dá voz a todos de forma igualitária e cria um equilíbrio de poder.

1º momento/construção (10 minutos)

01. Pergunta 1.1: Quais são os problemas do Brasil e/ou do mundo que vemos nos noticiários? (individual)
02. Pergunta 1.2: Em duplas, selecionem 3 desses problemas. (duplas)
03. Pergunta 1.3: Juntem duas duplas e selecionem 2 desses problemas. (quartetos)
04. Pergunta 1.4: Reúnam-se todos e elejam um único problema, o maior dentre estes. (todos)

2º momento/aquário (20 minutos)

Explique o funcionamento do aquário e diga que farão uma reflexão a partir da pergunta. No aquário, as pessoas são dispostas em dois círculos, sendo um dentro do outro, e somente quem está no círculo de dentro pode falar.

Os que estão no círculo de fora, observam e ouvem. Dentro do aquário, ou seja, no círculo interno, uma cadeira deve ficar vazia sempre. Quando uma pessoa do círculo externo ocupar essa cadeira e quiser se expressar, alguém se voluntaria para deixar o aquário e, assim, outra cadeira fica liberada.

O facilitador coloca o conteúdo e a proposta para o debate, realizando o controle do tempo e observando o andamento das discussões.



#Ficaadica

Importante! Você deve explicar como funciona a dinâmica e lançar a pergunta provocadora, não interrompendo durante o andamento do processo.

Caso os estudantes estejam se sentindo acanhados, você pode sentar-se no círculo e iniciar a reflexão você mesmo. Recomenda-se entre 4 a 6 cadeiras no círculo interno.

Pergunta: O que este problema (o que foi escolhido no processo anterior de 1-2-4-todos) tem a ver com a corrupção? Ou seja, de que forma este problema se relaciona com a corrupção? Como ela dá causa a ele ou o agrava? Qual seria o cenário se a corrupção pudesse ser quase totalmente eliminada do nosso país?

#Ficaadica

Caso o problema encontrado na primeira etapa do exercício (no método 1-2-4-todos) seja a própria corrupção, adapte a proposta de reflexão no aquário.

Pergunta alternativa: Quais são as causas e as consequências da corrupção? Como eu contribuo para a corrupção no meu dia a dia? Como eu posso fazer parte do processo de mudança para o Brasil viver um ecossistema de confiança, credibilidade, honestidade e bem estar coletivo?

Outra dica interessante é que você use [cronômetro](#) no telão para esta atividade, a fim de que eles se sintam pressionados e acompanhem o tempo.



Game NaMoral

Manual do Professor



B - Missão Restauração

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: Regulamento das missões.

Nesse momento, a turma é convidada a dar continuidade no planejamento da Restauração. Se o professor sentir necessidade, ele deve agendar um momento exclusivo para trabalhar/cumprir a missão.

C - Encerramento

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: não se aplica.

Faça um círculo, pedindo que todos dêem as mãos. Pergunte se alguém gostaria de compartilhar sua experiência, se percebeu algo que fazia antes e que agora não fará mais. Se ninguém se voluntariar, seja o primeiro a quebrar o silêncio. Depois, dê oportunidade para que cada um diga pelo menos uma coisa pelo qual é grato no dia.

Finalize com um agradecimento e despedida, podendo-se oferecer um mimo, como um chocolate, por exemplo.

13º Encontro

A - Abertura: Aquecimento (Ver dinâmica morto/vivo no guia prático-terceira roda)

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: Música, caixa de som.

B - Debate

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Fita crepe, situações-problema.



Game NaMoral

Manual do Professor



01. A turma deverá ser dividida em dois grupos: o grupo do interesse individual e o da defesa do bem-comum.
02. Os grupos se posicionam em áreas opostas da sala, separadas por uma fita crepe esticada no chão.
03. Um representante de cada time fica de cada lado da fita e se posiciona de frente um para o outro para iniciar o debate.
04. O facilitador relata um dilema e estabelece que o grupo que defenderá o interesse individual deve pensar apenas em justificar a conduta a escolha focada no indivíduo. Eles vão representar as usuais desculpas, justificativas e vitimologia que usamos para fazer escolhas que colocam o interesse pessoal acima do coletivo. Ao longo do processo, ele vai perceber o quanto fazemos isso e acabamos por sabotar o nosso próprio bem-estar.
05. O grupo do bem-comum vai apresentar todas as visões porque aquele determinado dilema deve ser resolvido pensando no bem comum, chegando inclusive ao ponto de que somente o bem comum vai trazer o verdadeiro bem individual. O grupo vai mostrar porque esperto mesmo é ser honesto. É aquele que prefere as escolhas coletivas e perenes e não negocia seus valores em troca de vantagens imediatas e efêmeras.
06. Somente os dois representantes de time que estão à frente poderão debater, os outros participantes devem ficar em silêncio, mas podem entrar a qualquer momento no debate, no lugar do representante. Para isto, devem colocar sua mão sobre o ombro do colega para retirá-lo da cena e continuar o debate do ponto em que parou.
07. Ao final, levante as reflexões propostas. Pergunte e permita que cada estudante se expresse livremente sobre o exercício realizado. Você também pode criar novas perguntas pertinentes ao que foi discutido durante o exercício.

Abaixo temos 4 sugestões de dilemas, escolha os mais adequados, ou crie novos de acordo com as reflexões das aulas:



Situação-problema 1: Fui à padaria e minha conta custou R\$ 5,40. Paguei com uma nota de 10 reais, mas o caixa me passou o troco de 8 reais, ou seja, ele me pagou R\$ 3,40 a mais do que deveria. O que eu faço? Devolvo ou não devolvo?

Propostas para reflexão

- **Pergunta 1:** Se eu não devolvo, o que isso pode causar na minha própria vida no futuro, dentro deste ciclo vicioso que abri?
- **Pergunta 2:** A minha conduta pode ter gerado um prejuízo para o caixa da padaria? Como eu me sentiria se eu fosse ele?
- **Pergunta 3:** Qual teria sido a sensação se eu devolvesse o troco a mais?

Situação-problema 2: Não me dediquei suficientemente aos estudos e decidi pedir cola durante a prova.

Propostas para reflexão

- **Pergunta 1:** Colar na prova está normalizado? É justo pessoas que não estudaram e não aprenderam tirar uma nota melhor do que quem estudou?
- **Pergunta 2:** Você considera aceitável alguém ocupar sua vaga no concurso ou vestibular porque colou? Como você se sentiria?

Situação-problema 3: A fila do lanche está muito longa e eu estou com muita fome porque saí de casa sem tomar café. Percebo que minha amiga está no início da fila e me convida para ficar na frente dela. O que eu faço? Aceito ou não aceito?

Propostas para reflexão

- **Pergunta 1:** O que prevalece, o que eu quero pra mim naquele momento, o que é conveniente para aquela circunstância ou o que eu quero que funcione como regra para todos?
- **Pergunta 2:** O que aconteceria se 100% das pessoas fizessem isso, aceitassem furar a fila?



Situação-problema 4: Meu amigo me ofereceu R\$ 40,00 para fazer o trabalho de português por ele, pois sou muito bom nesta disciplina. O que eu faço?

Propostas para reflexão

- Pergunta 1: Como eu estaria contribuindo para a vida do meu amigo? Eu estaria ajudando ou atrapalhando? Por quê?
- Pergunta 2: Que valores estão sendo perdidos aí? É justo ele “comprar” uma nota? Estou sendo “responsável” ao usar a minha facilidade com a disciplina? Estou respeitando as regras da escola? Estamos sendo honestos e verdadeiros?
- Pergunta 3: Se eu sempre resistir a estas propostas, será que vou estar mais preparado para resistir a uma proposta de emprego que precise muito, mas que envolve uma mentira?

C - Check-out: Pílula do NaMoral e vídeo

Tempo estimado: 10 minutos.

Material para a atividade: vídeo¹⁰, caixinha de remédio NaMoral.

Para finalizar a roda, passe o vídeo “gentileza gera gentileza” para os participantes.

Convide os embaixadores e influenciadores da integridade a pegarem uma pílula NaMoral, que é uma caixinha preparada por você! Deixamos um modelo¹¹ pronto, mas você pode usar a sua criatividade para inovar. Dentro dessa caixinha haverá um papel com vários desafios a serem cumpridos até o próximo encontro.

Os alunos devem anotar em suas agendas tudo que cumpriram a cada dia para registrar até onde conseguiram ir. Peça que eles registrem quais foram sentimentos e recompensas que tiveram quando realizaram. Peça que eles também

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=yC1P-ftsISA>

¹¹ Molde para caixa de remédio: <https://bit.ly/3QgZY4A>



Game NaMoral

Manual do Professor



anotem se eles acham que é possível tornar estes desafios parte dos seus hábitos, estilo de vida, buscando o aperfeiçoamento de seus valores e virtudes como cidadão focado no bem coletivo.

As pílulas têm o objetivo de convidar os estudantes a experimentarem atitudes de gentileza e a recompensa que esse comportamento traz para eles.



2.4. Reflexões sobre a integridade altruísta

- Tempo estimado de duração dos encontros: 50 minutos.

13º Encontro

A - Apresente a Missão 5 - Um por todos, todos pelo bem comum

Tempo estimado: 10 minutos.

Material para a atividade: Regulamento das missões.

Chegou a hora dos alunos se perceberem como parte de uma comunidade maior, que extrapola os muros da escola. Que tal planejarem uma atividade que visa praticar um ato de amor ao próximo? É aqui que os alunos vão experimentar os sentimentos promovidos pela integridade altruística. Compartilhe com eles o vídeo que explica os procedimentos da missão. Conversem a respeito e planejem as possibilidades para o cumprimento da missão.

B - Dinâmica do nó humano + compartilhar experiência

Tempo estimado: 20 minutos.

Para a realização da dinâmica do nó humano assista ao [vídeo explicativo](#). Deve-se seguir os seguintes comandos: os participantes formam uma ciranda de mãos dadas e se aproximam ao máximo do centro da roda, fechando bem o círculo. Eles devem dar as mãos, formando “nós”, e não podem soltar.

Outra forma de fazer o nó é cada estudante fazendo uma ação, como passar por cima do braço de alguém ou girar o corpo para fora da roda para dar o nó. Os alunos não podem soltar as mãos!

Certifique-se de que todos deram as mãos e que não há nós de três mãos. O objetivo é voltar para a formação inicial do círculo sem que ninguém solte a mão de ninguém. Para adicionar complexidade, coloque um limite de tempo (10 a 15 minutos).



Game NaMoral

Manual do Professor



Após a dinâmica, estimule um momento de reflexão aberta sobre a experiência, propondo as seguintes perguntas:

Pergunta 1: Todos cumpriram a regra de não soltar as mãos?

Pergunta 2: a. (Se sim) O que levaram vocês a agir com ética? Como vocês se sentem? ou b. (Se não) Como vocês se sentem agora?

C - Speed Date

Tempo estimado: 20 minutos.

Material da atividade: Vídeo do Ayrton Senna¹².

Explique o funcionamento do Speed Date e diga que eles farão debates em cima de um vídeo que será apresentado. Para o Speed Date, faça um círculo pequeno e um grande. No pequeno, as pessoas devem ficar olhando para fora, de frente para uma pessoa do círculo maior.

A ideia aqui é que você conduza o momento com algumas perguntas e, à medida que o tempo determinado passa, as pessoas do círculo de fora girem para a direita. É uma forma de dinamizar as conversas e deixar o ambiente mais descontraído.

Por exemplo: em grupos de 20 (10 duplas), 1 minuto por pergunta/dupla (30 segundos para cada indivíduo).

Então, nesse momento, passe o vídeo do Ayrton Senna.

- Pergunta 1: Por que Ayrton Senna é conhecido e lembrado até hoje?
- Pergunta 2: Como posso fazer o dia ensolarado, mesmo em dias que não tem sol?
- Pergunta 3: Como a solidariedade contribui para um mundo mais justo?
- Pergunta 4: Quais outras virtudes contribuem para um mundo melhor?
- Pergunta 5: Que sonhos eu quero que se tornem realidade?
- Pergunta 6: Conte um momento em que você foi Ayrton Senna.

¹² <https://youtu.be/P6HpdO6PTgA>



Game NaMoral

Manual do Professor



15º Encontro

A - Cartão de formatura do ensino médio

Tempo estimado: 30 minutos.

Material da atividade: Cartão, envelopes de cartas, canetas, cola.

Distribua um cartão/papel de carta em branco com um envelope para cada participante e peça que ele se imagine sendo um convidado íntimo para sua própria festa de formatura.

O que você gostaria de poder escrever para você mesmo ao final do ensino médio? Que legados você desejaria ter deixado? Que marcas e características você considera fundamental serem percebidas e apontadas a você por pessoas que você ama e considera? Quais seriam as atitudes pelas quais você gostaria que as pessoas se lembrassem de você?

B - Dinâmica: Dando e Recebendo

Tempo estimado: 20 minutos.

Material da atividade: Papel crepom colorido ou fitas de cetim coloridas, certificado NaMoral.

Chegando ao momento final, disponibilize fitas ou tiras de papel crepom coloridas, sendo que cada cor representa uma virtude. O participante deve oferecer 5 fitas a 5 colegas distintos, sendo aquilo que ele vê/sente em relação à pessoa.

#Ficaadica

Atenção facilitador, todos devem receber fitas! Participe da brincadeira também, tenho certeza de que os aprendizes e vocês vão gostar deste momento! Ah, e música é sempre bom, né?!

Na tabela a seguir, tem algumas sugestões de significados pras cores das fitas!



Game NaMoral

Manual do Professor



branco	gratidão
amarelo	alegria
azul	bondade
verde	generosidade
vermelho	amor
roxo	solidariedade/empatia
rosa	lealdade/compromisso
laranja	humildade/serviço
preto	proatividade/diligência

16º Encontro

A - Apresentar a Missão 6 - Ambientando a Embaixada da Integridade - Montando a Casa do Herói

Tempo estimado: 10 minutos.

Materiais da atividade: Regulamento das missões.

Nesta missão, os estudantes são convidados a decorar a casa do herói. É importante conversar com os alunos para que eles possam propor ideias de como realizar essa atividade. Vocês podem construir cartazes com desenhos, frases, reflexões que possam influenciar e impactar todas as pessoas que frequentam o ambiente escolar. Que tal utilizar fotos e relatos das vivências que aconteceram até aqui? A decoração poderá ser utilizada para a realização da ExpoIntegridade. O professor poderá utilizar um encontro para produzir os materiais ou passar como atividade extraclasse.



B - Escravos de jó + Dupla de pensamento + Meu legado

Tempo estimado: 40 minutos.

Material da atividade: bis ou outro material para os escravos de Jó, folha em branco, caneta.

Realize a brincadeira escravos de Jó, orientando para que ninguém fique com mais de uma peça na mão ao mesmo tempo, ou seja, todos devem passar a peça para a frente juntos.

Faça uma rodada cantando a música, uma rodada cantando com os lábios fechados, apenas emitindo som mudo (hm hm hm), e uma última rodada sem emissão de sons, completamente mudos¹³.

As duas regras são: não é permitido uma pessoa ter mais de uma peça na mão ao mesmo tempo e, caso isso aconteça, eles devem começar do início novamente, até que se conclua a atividade sem erros.

Ofereça até 20 minutos para a conclusão desta atividade.

Em seguida, peça para que eles se organizem em duplas e oriente a atividade “Dupla de Pensamento”. O facilitador fará perguntas e cada estudante terá 30 segundos para responder à pergunta proposta, enquanto o outro da dupla deve apenas escutar. Ao falar “troca” (após 30 segundos) o segundo estudante responderá.

- Pergunta 1: O que a brincadeira escravos de Jó tem a ver com a organização da sociedade? Como essas duas coisas se relacionam?
- Pergunta 2: Como minhas ações afetam a organização da sociedade?
- Pergunta 5: Qual legado quero deixar? Como quero ser lembrado?

Por fim, em uma folha em branco, peça que eles escrevam “Plano de Ação para o meu Legado” em cima, dividindo-a em 3 colunas: Onde estou?, Onde quero

¹³ Vídeo ilustrativo sobre a realização da dinâmica: <https://www.youtube.com/watch?v=oYoPeXH5nI8>.



Game NaMoral

Manual do Professor



chegar? e O que preciso aprender para chegar lá?. Ofereça 15 minutos para reflexão e anotações.

17º Encontro

A - Avaliação do Projeto

Tempo estimado: 10 minutos.

Material da atividade: questionário pós teste¹⁴

Compartilhar com os estudantes a necessidade de responder o questionário de impacto do projeto e explicar que essa missão valerá pontos, todos devem responder. É muito importante para a melhoria do projeto saber como os estudantes vivenciaram essa viagem rumo ao novo ambiente de integridade.

Caso algum aluno não possua celular com internet, ele poderá responder em casa ou utilizar um dispositivo emprestado de um colega. O mais importante é que possamos receber a avaliação de todos os participantes.

B - Check-out: Presente do coração

Tempo estimado: 35 minutos.

Material da atividade: papéis com nomes dos alunos para o sorteio, folha em branco para a carta, canetas, canetinhas, fitas coloridas para amarração.

Após, iniciar a dinâmica presente do coração, que será o fechamento do trabalho realizado até aqui, simbolizando uma graduação. Ela serve para a criação de compromisso com o outro e de laços de fraternidade.

Faça um sorteio com os nomes dos presentes, uma espécie de amigo-oculto. Depois que cada aluno pegar um papel com o nome de um amigo, peça que

¹⁴ Questionário dos professores: <https://bit.ly/3zzGO2U>
Questionário dos estudantes: <https://bit.ly/3BQkJjz>



Game NaMoral

Manual do Professor



reflitam sobre o que viram de bonito neste(a) amigo(a) durante a jornada, e sobre o que têm a dar a ele(a).

Distribua uma folha de papel para registro dessas reflexões em forma de carta (o que vê de belo e o que gostaria de ofertar), e disponibilize as fitas com as cores para enrolar o papel em formato de canudo (10 minutos).

Para a troca de mensagens, que simbolizam o certificado de graduação, oriente que este é um momento especial e de celebração, que eles deverão apoiar e incentivar os colegas que estão à frente.

Peça para fazerem uma roda. Cada aluno, um por vez, vai até o centro da roda, dizendo características do(a) amigo(a), antes de revelar quem é.

Depois, a pessoa que escreveu entrega o “diploma” que escreveu ao colega, no centro da roda, momento em que todos irão aplaudir, gritar e pular para homenagear o colega à frente.

Tipo assim, ó:

“Agora, com os certificados de conclusão do jogo, um por um buscará seu colega, vocês irão até o centro da roda e farão a entrega e recebimento da carta e do certificado embaixador do NaMoral.

E o que não pode faltar em uma formatura?! (pausa) Celebração! Então, vocês, que estão na platéia, deverão aplaudir, gritar e homenagear muito seu colega à frente! Como vocês farão isso? (simule com eles os gritos e agitos). Ah, está fraco! Seus colegas merecem mais! De novo, como vocês vão parabenizar seus amigos?! (nova simulação, mais forte e animada ainda).”

Por fim, diga que esta carta pode ser lida sempre que ele(a) estiver em dúvida sobre como é apreciado e como pode agir diante de desafios.

Agradeça e fale palavras que estão fortes no seu coração!



Game NaMoral

Manual do Professor



C - Game em Casa

Convide os estudantes a baixarem em seus celulares com sistema android ou computadores o Jogo Cidade do Amanhã¹⁵, para que possam aprofundar de forma lúdica seus conhecimentos sobre cidadania, transparência, segurança, acesso à justiça e construção de instituições eficazes, para que aumentem seu repertório de discussões e apresentações na Expo Integridade, especialmente no que toca os papéis de alguns poderes da República e deveres de cidadãos vigilantes.



¹⁵ Link para acesso ao jogo Cidade do Amanhã:
https://cdn.undp.org.br/Cidade_do_Amanha_Instalador_Port.exe



Game NaMoral

Manual do Professor



2.5. EXPO INTEGRIDADE - Planejamento

- Tempo estimado de duração: 50 min.

Na Expointegridade, os alunos participantes do projeto e todos os professores da escola precisam ter respondido o questionário de avaliação do projeto, que foi apresentado no último encontro. Não deixe de acompanhar essa ação! Ela é muito importante para a continuidade do projeto.

Hora de compartilhar os grandes aprendizados dessa jornada com a comunidade toda!

Assim como em uma feira de ciência ou de tecnologia, os estudantes irão realizar evento em celebração e encerramento de tudo que realizaram ao longo do jogo para compartilhar com as famílias, amigos, comunidade local e convidados!

Ajude-os no processo de desenvolvimento de um projeto da Expo, ou seja, tudo que deve ser feito para organizar um evento incrível! Esse projeto deve contemplar, por exemplo:

- Plano de comunicação e divulgação do evento (redes sociais, mídia, etc)
- Convite à comunidade local, familiares e universitários para conhecer os projetos, apoiar, patrocinar e até mesmo para se voluntariar para o ano seguinte.
- Organização de todos os detalhes logísticos, como decoração, apresentações, horário, local, etc.

Estimule os alunos a se dividirem em pequenos grupos para explicar as rodas, dinâmicas e missões e todas as demais pautas que quiserem compartilhar na EXPO!



Game NaMoral

Manual do Professor



3. Evento de Premiação e Encerramento

Enfim, o último evento, o evento de encerramento do Jogo! Este será o dia de celebração, honra e alegria para todos os que participaram do NaMoral.

Você esteve com seu time ao longo do ano: sentiu as suas dores, conheceu os seus talentos, compartilhou suas angústias, ajudou nas tarefas e missões, incentivou, ajudou, deu ideias, arregaçou as mangas para que tivessem o melhor desempenho, chorou junto, foi à rua com eles para as ações de reparação de danos, se emocionou tantas vezes...

Enfim, você é a inspiração desses meninos e eles são a sua inspiração – você certamente não é a mesma pessoa que começou o projeto, você se transformou no percurso. Seu time se empenhou, se doou, lutou, você estava lá, acompanhou tudo.

Não importa o desempenho deles no jogo, se têm ou não têm chances de ganhar – o evento de premiação é o fechamento dessa transformação, dessa alegria!

O anúncio dos vencedores é feito somente no dia do evento de premiação. Até lá, todo mundo na expectativa pelo resultado.

Então, vamos falar algumas coisas importantes para você pensar/criar/lembrar para tornar esse dia ainda mais especial para os estudantes?

Você pode ser criativo e pensar numa ideia bacana, simples e de baixo custo para que seu time se destaque no evento: todos usando uma mesma cor, todos usando uma camiseta com estampa específica, ou uma bandana, ou levando uma faixa/cartaz, ou ensaiando um grito de garra, levando pompons de crepom que eles mesmos podem produzir...

Sejam criativos em grupo, construa com eles o que vão usar como diferencial e prepare seu time para arrasar e curtir a premiação, seja qual for o resultado!



Game NaMoral

Manual do Professor



Se você puder e quiser, seria legal dar medalhas para cada um dos integrantes do seu time, como forma de demonstrar que a transformação que vocês vivenciaram juntos já é o maior prêmio.

Se as medalhas estiverem fora das suas possibilidades, ou se você preferir algo mais personalizado, que tal fazer cartões com mensagens para cada um deles, demonstrando o quanto são especiais e o quanto você acredita no que eles podem construir para o próprio futuro?

Você pode entregar esses presentes na chegada ou na saída, mas é interessante encerrar esse vínculo com eles de forma especial, para que eles guardem para sempre no coração. Não vai ser legal ser lembrado para sempre? Libere a criatividade!

Esteja no local do evento antes deles, para recepcioná-los (na hipótese de não ser possível partir do mesmo local). Receba-os e se sente junto com eles para acompanharem a cerimônia.

Demonstre para sua equipe, até o último minuto, que você acredita na vitória!



Game NaMoral

Manual do Professor



4. Considerações Finais

Querido(a) herói(na),

Espero que este material lhe tenha sido útil e que ele tenha te apoiado verdadeiramente nessa linda missão!

Como o nome diz, ele é um guia. Diferente de um manual, significa que você pode e deve usar da sua liberdade enquanto facilitador(a), avaliando a energia do grupo para conduzir na direção do que ele precisa e quer em cada momento. É possível que determinada dinâmica ou pergunta não faça sentido ali, para aquelas pessoas, naquele instante.

Mude. Crie. Reinvente.

A dica para isso é simples: esteja presente.

Conecte-se com as pessoas, ouça atentamente e viva o momento. Assim fica fácil mediar processos de aprendizagem, pois você também será um integrante dele e saberá do que ele precisa.

Somos eternos aprendizes!

Não há errado e certo, há experiência!

Jogue este jogo junto do jogo da vida: não se julgue, não se reprima. Deixe a criança que existe em você saudar a criança que existe no próximo!

Nossos votos de diversão, transformação e impacto,

Equipe do NaMoral



Game NaMoral

Manual do Professor



5. Informações Complementares e Dicas

5.1. PDFs de dinâmicas e atividades lúdicas

- Warm Ups (ECHOS) - <https://bit.ly/3IyTH1k>
- Kit Educação Fora da Caixa (Alex Bretas) - <https://bit.ly/3yH1G8a>

5.2. Filmes, séries, vídeos, podcasts, etc

- Canal do youtube *salaoficial* (Design de soluções em processos de aprendizagem disruptivos para educação e negócios): <https://www.youtube.com/user/tvsala>
- Série “Educação.doc” (Disponível no youtube): <https://www.youtube.com/watch?v=yvaubrC7oiM>
- Série “Merlí” (Disponível no Netflix)
- Série “Rita” (Disponível no Netflix)
- Filme “O aluno, uma lição de vida” (Disponível no youtube, mas a qualidade da imagem é baixa): <https://www.youtube.com/watch?v=yY8HvL6bUOw>
- Filme “Escritores da Liberdade” (Disponível no Netflix)
- Filme “O menino que descobriu o vento” (Disponível no Netflix)
- Documentário “Quando sinto que já sei”. Mostra iniciativas educacionais que estão mudando o Brasil. (Disponível no youtube): <https://www.youtube.com/watch?v=HX6P6P3x1Qg&t=4211s>
- Documentário “A educação proibida”. Fala do contexto mundial da educação e projetos educacionais. (Disponível no youtube): <https://www.youtube.com/watch?v=OTerSwwxR9Y>



Game NaMoral

Manual do Professor



5.3. Pessoas inspiradoras

- Tiago Mattos, co-fundador da Perestroika (hoje com projetos futuristas): <https://medium.com/@tiagomattos>
- José Pacheco (idealizador da escola da ponte e educador fora da caixa). <https://www.facebook.com/professorjosepacheco/>
- Murilo Gun: comediante, palestrante e educador. Podcast: <https://soundcloud.com/murilogun>
- Rubem Alves: psicanalista, educador, teólogo, escritor e pastor: <https://institutorubemalves.org.br/>

5.4. Experiências para serem vividas

- Programa “Corações e mentes - escolas que transformam” (precisa ser assinante):
<https://globosatplay.globo.com/gnt/coracoes-e-mentes-escolas-que-transformam/>
- Escola da ponte (escola com modelo inovador):
<http://www.escoladaponte.pt/novo/>
- Numi Educação - Curso “Exit: Saídas para Criar Experiências Criativas de Aprendizagem”: <https://www.numieducacao.com/>
- Experience learning (metodologia da Perestroika):
<https://www.perestroika.com.br/experiencelearning/>