# CONVOCATÓRIA PROGRAMA 2023





# Sumário

1.	Sobre a Fundação Otacílio Coser	3
2.	Sobre o Programa Escolaí	4
	2.1 Apresentação	4
	2.2 Objetivos	4
	2.3 Metodologia	5
3.	Requisitos para participação	7
	3.1 Escola	7
	3.2 Secretarias de Educação e Diretorias de Ensino	8
4.	Vagas e Seleção	8
5.	Como funciona	8
	5.1 Jornada da Escola	10
	5.2 Adesão e Formação dos Times	11
	5.3 Evento de Abertura	12
	5.4 Missão 1: Divulgação do Programa	12
	5.5 Entrega de Documentação	12
	5.6 Seleção das Missões e Entrega do Plano de Ação	13
	5.7 Oficinas de Comunicação e Mobilização	13
	5.8 Realização das Missões	14
	5.9 Registro e Avaliação das Missões	14
	5.10 Evento de Encerramento	14
	5.11 Premiação e Reconhecimento	14
6.	Avaliação para Premiação	15
8.	Disposições Gerais	17
9.	Contatos	17
Ar	nexo 1 – Menu de Missões	19

A Fundação Otacílio Coser divulga chamada para seleção de escolas públicas de Ensino Fundamental II e Ensino Médio, das Secretarias de Educação parceiras de São Paulo e do Espírito Santo, que desejam participar do Programa Escolaí 2023.

O Programa acontece anualmente nas escolas com protagonismo dos estudantes, envolvendo famílias e toda a comunidade escolar.

# 1. Sobre a Fundação Otacílio Coser

A Fundação Otacílio Coser é uma fundação privada que, desde 1999, atua para promover a transformação da realidade social do nosso país, inspirada pelo espírito empreendedor do Sr. Otacílio Coser, fundador do Grupo Empresarial Coimex, e seu ideal de um mundo melhor.

Para fazer do Brasil um país mais próspero e com mais oportunidades para todos, a Fundação atua para fortalecer a atuação de escolas, facilitando a inclusão de jovens e adolescentes em situação de vulnerabilidade econômica e social no mundo do trabalho. Desse modo, os jovens serão capazes de realizar seus sonhos e gerar sua própria renda de maneira digna e estável, e assim superar processos crônicos de exclusão social.



### 2. Sobre o Programa Escolaí

O Programa Escolaí é realizado há mais de 18 anos pela Fundação Otacílio Coser em parceria com as Secretarias de Educação, além das Diretorias de Ensino das Redes Públicas de Educação.

Inicialmente conhecido como Programa de Educação Voluntária (PEV) e estruturado pelo professor Antonio Carlos Gomes da Costa, o programa buscava a mobilização de vários atores pela melhoria da Educação na rede pública de ensino.

A partir de um processo de escuta e pesquisa com todos os públicos envolvidos, o Programa passou por uma atualização para acompanhar a velocidade das mudanças em nossa sociedade.

#### 2.1 Apresentação

O Programa Escolaí apoia escolas públicas de todo o Brasil no desenvolvimento do projeto de vida de seus estudantes, despertando seus sonhos, desenvolvendo habilidades importantes para o seu futuro e fortalecendo o seu pertencimento à comunidade escolar, enquanto se divertem.

Em formato de gincana interescolar, o Programa promove o protagonismo dos estudantes, ao serem convidados a se tornarem Guardiões da Juventude e a realizarem missões colaborativas que os estimulam a refletir sobre temas atuais e relevantes para a sua vida e para o futuro de sua geração.

Além de movimentar toda a escola, o Programa aproxima as famílias e a comunidade educativa para fortalecer a ação dos professores na criação dos vínculos necessários para que os jovens completem a Educação Básica. Ao final do ano, as escolas com melhor desempenho na gincana são premiadas.

#### 2.2 Objetivos

#### **Dos Estudantes**

Primário: Desenvolver habilidades cognitivas, sociais, emocionais, de comunicação e pesquisa fundamentais para a realização do projeto de vida dos estudantes, facilitando a inclusão destes no mundo do trabalho.

São objetivos secundários:

- Fomentar a autoestima, o entusiasmo, a capacidade de sonhar
- Instrumentalizar os jovens para que possam identificar novas perspectivas e ampliar seu poder de escolha
- Fortalecer a criação de novos vínculos que promovam o pertencimento e valorização da escola/educação.

#### **Das Escolas**

Primário: Apoiar o desenvolvimento do Projeto de Vida dos estudantes.

São objetivos secundários:

- Estimular a transformação positiva do clima escolar, de modo a facilitar um ambiente de confiança e acolhedor para todos
- Aproximar toda comunidade educativa da escola, encorajando também as famílias a se unirem aos esforços da escola para o maior engajamento dos estudantes
- Apoiar e/ou complementar outras ações existentes para a diminuição da evasão escolar.

#### 2.3 Metodologia

O Programa Escolaí acredita na educação integral do ser. Para isso, oferece às escolas públicas uma ferramenta complementar que fortaleça suas atividades de formação em projeto de vida, de forma integrada, colaborativa e protagonizada pelos estudantes.

A gincana foi idealizada para criar experiências em que, ao longo dos anos, os estudantes possam se conhecer, criar presença, desenvolver confiança e estabelecer bases para projetarem seus futuros. Essa aprendizagem envolve o uso do intelecto, sentimento e atividade prática – tríade conhecida como "Cabeça, Coração e Mãos".

O Programa convida os estudantes a realizarem missões contendo narrativas e temas apropriados para a sua faixa etária, as quais inspiram a reflexão sobre eles próprios, sua comunidade e o mundo ao seu redor. Ao se engajarem no Programa, os adolescentes e jovens desenvolvem competências e habilidades alinhadas à BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e ao mundo do trabalho, facilitando a realização do seu projeto de vida e inclusão social.

### Competência: Conjunto de habilidades

O Programa é uma ferramenta complementar para o desenvolvimento individual e coletivo de estudantes, por meio da liderança, da criatividade, do senso de direção e do espírito colaborativo, criando um espaço voltado à reflexão e experimentação. Dessa forma, busca-se estimular competências que se dividem em quatro grupos:

- Comunicação: envolve trazer toda a escola para um objetivo comum; exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a escuta ativa; fazer-se respeitar, promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade
- Coragem: abrange o engajamento nas missões, o pensamento crítico e a capacidade de transformar teoria em ação, assumindo riscos de forma segura para alcançar objetivos de longo prazo
- Ética: aplicação de valores humanos sobre o comportamento, resultando em uma postura transparente; direcionamento quanto ao respeito a acordos e aos códigos de conduta do ambiente a que se pertence
- Responsabilidade: contempla agir com integridade e respeito para com toda a comunidade escolar; trabalhar com determinação, organizando o tempo com sabedoria para completar cada missão; estar atento e considerar prazos e regras.

#### Habilidades: Tudo o que pode ser aprendido

Nesse sentido, o Programa auxilia o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais, sociais, de pesquisa e de comunicação dos seus participantes, alinhadas às diretrizes presentes na BNCC e às habilidades fundamentais para o mundo do trabalho.

#### Habilidades Cognitivas (ou de Raciocínio)

- Criatividade
- Pensamento crítico
- Reflexão

#### **Habilidades Sociais**

- Empatia
- Colaboração

#### Habilidades de Autogerenciamento (ou Emocionais)

- Autocuidado
- Organização
- Planejamento

#### Habilidades de Pesquisa

- Cultura digital
- Uso ético da informação

# Habilidades de Comunicação

- Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
- Uso da Tecnologia da Informação para comunicação.

#### 3. Requisitos para participação

# 3.1 Escola

- Estar vinculada a uma Secretaria de Educação Pública parceira do Programa
- Oferecer Ensino Fundamental II e/ou Ensino Médio
- Estar localizada em regiões de vulnerabilidade social
- Possuir pelo menos 1 computador com internet para acesso à plataforma
  - Velocidade mínima de internet: 1 Mbps (megabit por segundo) de velocidade de download e 512 Kbps (kilobyte por segundo) de velocidade de upload
- Destinar um educador responsável pelos 3 times da escola, individualmente
- Estar de acordo com as condições desta convocatória.

#### 3.2 Secretarias de Educação e Diretorias de Ensino

- Divulgar convocatória para sua rede de escolas e incentivar a inscrição
- Destinar um representante | profissional da Secretaria ou Diretoria de Ensino para acompanhar o desenvolvimento do Programa nas escolas
- Eleger um representante para facilitar a comunicação da Equipe do Programa com as escolas, quando necessário
- Estar de acordo com as condições desta convocatória.

### 4. Vagas e Seleção

#### **Vagas**

O Programa Escolaí selecionará, no ano de 2023, 70 escolas de Ensino Fundamental II e/ou Ensino Médio dos Estados do Espírito Santo e de São Paulo. As escolas interessadas em participar do Programa deverão preencher o <u>Formulário de Inscrição</u> entre os dias 06/02 e 09/03 de 2023.

#### Seleção

Somente as escolas que cumprirem os requisitos de participação (item 3.0) serão selecionadas. As escolas que participaram do Programa Escolaí em 2022 poderão solicitar renovação. Todas as escolas inscritas serão passíveis de análise prévia.

Caso haja um número maior de inscrições do que o número de vagas, o Programa aceitará a priorização das Secretarias de Educação.

O resultado da seleção será informado, via e-mail, para todas as escolas até o dia 16/03/23. Incentivamos a inscrição de escolas de Programa de Ensino Integral ou Regular.

#### 5. Como funciona

As escolas selecionadas deverão formar 3 times responsáveis pelo planejamento e liderança de 4 missões, convidando todos os estudantes da escola e suas famílias, bem como a comunidade escolar a participar.

A 1º missão é comum a todas as escolas; as outras 3 missões poderão ser escolhidas, de acordo com aquelas disponíveis no final deste documento (Anexo 1: Menu de Missões deste documento).

No primeiro semestre as escolas devem se organizar para realizar as missões no segundo semestre. As escolas poderão combinar as missões do Escolaí com ações já planejadas para o ano letivo.

Após a realização das missões, os times deverão postar na plataforma digital as evidências de que as missões foram realizadas, considerando desde o processo até sua finalização. Além disso, os times deverão preencher um breve questionário para cada missão.

Ao final do ano, o desempenho das escolas será avaliado e aquelas com maiores pontuações nos 4 critérios de avaliação (item 6) serão premiadas.

A Equipe do Escolaí acompanhará o Programa desde seu início e estará disponível para apoio, orientações e dúvidas em seus canais de contato.

#### **Sobre as Etapas**

O Escolaí será realizado em duas Fases: Fase I – Classificação e Fase II – Realização.

#### • Fase I – Classificação: fevereiro a maio de 2023

Na Fase I, a escola se prepara e se organiza para a realização das missões. Nela temos os seguintes passos:

- 1) Adesão e Formação dos Times
- 2) Evento de Abertura
- 3) Missão 1: Divulgação do Programa
- 4) Entrega da Documentação
- 5) Seleção das Missões e Entrega do Plano de Ação.

Somente as escolas engajadas na Fase I serão classificadas para a Fase II.

Para a classificação das escolas será avaliado o engajamento na etapa de formação dos times e no evento de abertura; assim como a entrega da documentação, seleção das missões e do plano de ação.

#### Fase 2 – Realização: junho a dezembro de 2023

Na Fase II, os estudantes que integram os times das escolas participam das oficinas on-line de Comunicação e Mobilização. Após passarem pelas oficinas, lideram a realização das missões que foram escolhidas.

Os passos da Fase II são:

- 6) Oficinas de Comunicação e Mobilização
- 7) Realização das Missões
- 8) Registro e Questionário sobre as Missões
- 9) Evento de Encerramento
- 10) Premiação e Reconhecimento.

# 5.1 Jornada da Escola

Veja abaixo os 10 passos para a jornada completa do Programa, além de informações adicionais nos itens a seguir.

	<b>01</b> fev - março	02 abril	03 abril - maio	04 abril - maio	05 maio	
FASE 01	Inscrição e adesão ao Programa.	Times formados para participação no evento de abertura	Realização da 1ª Missão	Entrega da documentação	Envio do plano das 03 missões	
	Cl	assificação para Fase II	apenas as escolas	engajadas na Fase I		
	<b>06</b> Junho	07 ago-out	08 ago - out	09 Dezembro	10 Dezembro	
FASE 02	Participação nas oficinas de Comunicação e Mobilização	Realização das 03 missões escolhidas	Registro das evidências na Plataforma e envio do questionário	Participação no Evento de Encerramento	Escolha e recebimento dos prêmios	
	En	ntrega prêmios e certific	cados de conclusão	o do programa		

# 5.2 Adesão e Formação dos Times

#### Adesão

A Adesão é o termo de comprometimento da escola com o Programa Escolaí, que será enviado após o anúncio das escolas selecionadas. Na Adesão a escola afirma estar ciente do processo e das entregas a serem realizadas para o sucesso do Programa, de acordo com essa convocatória.

Para facilitar o preenchimento tanto do formulário de inscrição quanto do termo de adesão, o diretor da escola deverá ter em mãos: o CNPJ da instituição; a quantidade de alunos e professores; os telefones e e-mails de contato dos vice-diretores e coordenadores e dos educadores. Apenas para o termo de adesão, os diretores deverão ter as informações dos alunos escolhidos para os times.

Para participar da seleção acesse o link, clicando <u>aqui</u> copiando e colando no seu navegador: https://forms.office.com/r/izrvcpnqz1

# Formação dos Times

Os times deverão ser formados antes do Evento de Abertura. Cada um dos 3 times deverá ter no mínimo 6 estudantes e 1 educador responsável, seguindo as orientações abaixo:

Para escolas que possuem somente Fundamental II (ou Fundamental I e II)

- 1) Guardiões Iniciantes: estudantes do 6º e 7º anos e educador responsável
- 2) Guardiões Expert: estudantes do 8º ano e educador responsável
- 3) Guardiões Master: estudantes do 9º ano e educador responsável

Para escolas que possuem Fundamental II e Ensino Médio

- 1) Guardiões Iniciantes: estudantes do 6º e 7º anos e educador responsável
- 2) Guardiões Expert: estudantes do 8º e 9º anos e educador responsável
- 3) Guardiões Master: estudantes do Ensino Médio e educador responsável

Para escolas que possuem somente Ensino Médio

- 1) Guardiões Iniciantes: estudantes do 1º ano e educador responsável
- 2) Guardiões Expert: estudantes do 2º ano e educador responsável

3) Guardiões Master: estudantes do 3º ano e educador responsável

Em caso de substituição de educador responsável pelo time, a escola deverá passar as informações e os materiais sobre o Programa para seu substituto.

#### 5.3 Evento de Abertura

O Evento de Abertura será regional e presencial, sendo um em São Paulo (capital) e um no Espírito Santo (Vitória). Os eventos ocorrerão em abril de 2023, com data e local a confirmar. As escolas participantes receberão convite com antecedência para se programarem. Será solicitada a presença de alunos representantes dos times, diretores e/ou educadores responsáveis.

No evento daremos início ao Programa Escolaí e serão compartilhadas as informações necessárias para o desenvolvimento do Programa nas escolas. Na ocasião, as escolas participantes receberão o Kit Boas-vindas e acesso digital aos materiais de apoio.

#### 5.4 Missão 1: Divulgação do Programa

Para engajamento de toda a comunidade escolar e sucesso do Programa, divulgar a participação da escola no Escolaí é fundamental para a mobilização de todos os atores, por isso essa é a 1º missão dos times.

A criatividade fica por conta de cada escola: cartazes, redes da escola, redes sociais, podcasts, apresentação nas salas de aula, reuniões etc.

Como boa prática, recomenda-se seguir o Escolaí no <u>Instagram</u> @programaescolai.

#### 5.5 Entrega de Documentação

Para garantir o cumprimento da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD, solicitaremos às escolas o envio do Termo de Uso de Imagem e Voz dos times participantes. O modelo do documento será disponibilizado pela Equipe do Escolaí e deverá ser enviado preenchido e assinado para o e-mail programaescolai@foco.org.br.

Eventualmente, a Equipe do Escolaí poderá solicitar novos Termos de Uso de Imagem e Voz de estudantes que participarem das missões para fins de divulgação não comercial.

#### 5.6 Seleção das Missões e Entrega do Plano de Ação

#### Seleção das Missões

A escola deverá consultar o Menu, onde encontrará missões indicadas para cada time. As missões também estarão devidamente indicadas por cores, agrupadas por temas. A escola deverá escolher uma opção de cada tema, totalizando 3 missões.

# Entrega do Plano de Ação

A escola receberá um modelo de Plano de Ação, que deverá ser preenchido por cada time responsável.

No Plano de Ação deverão constar: as missões escolhidas, as ações que serão realizadas, os responsáveis e uma previsão de data da realização. O Plano de Ação deverá ser enviado para o e-mail: programaescolai@foco.org.br.

#### Menu de Missões - Ver anexo 1

#### 5.7 Oficinas de Comunicação e Mobilização

As oficinas serão oferecidas apenas aos times das escolas classificadas para a Fase II do Escolaí. É altamente recomendado que as escolas participem das oficinas, onde serão apresentadas técnicas essenciais para o sucesso da escola.

As oficinas serão em formato on-line e têm o objetivo de auxiliar os times nas estratégias de comunicação e mobilização que serão utilizadas para o envolvimento de toda a comunidade escolar. Após as oficinas, os times receberão o material em PDF.

As oficinas serão oferecidas em 2 dias, em 2 turnos, com 2 horas de duração cada. O educador responsável por cada time escolherá o turno para seu time, por meio de formulário de inscrição a ser enviado na ocasião.

- 1º dia: Oficina de Comunicação Manhã | Oficina de Comunicação Tarde
- 2º dia: Oficina de Mobilização Manhã | Oficina de Mobilização Tarde

Se houver necessidade, serão disponibilizadas mais datas para a oficina.

Orientação: para melhor aproveitamento das oficinas, é recomendado reunir o(s) time(s) em uma sala com computador e internet, na própria escola.

#### 5.8 Realização das Missões

Cada time vai liderar uma missão, mas é importante que toda a comunidade escolar participe, sendo esse um dos critérios de avaliação para a premiação da escola. As ideias, atividades e desafios para realização das missões devem ser debatidos e acordados pelo time. O educador responsável acompanha e orienta se necessário. Os times terão 12 semanas para finalizar 3 missões e postar na plataforma as 4 missões. Será disponibilizado um Guia Orientador para consulta e dicas.

# 5.9 Registro e Avaliação das Missões

#### Registro

Os registros das missões serão postados pela escola na Plataforma digital Escolaí por algum membro do time. Ou seja, fotos, imagens, descrição das atividades, quantidade de pessoas envolvidas (alunos, professores, funcionários da escola, famílias, voluntários da comunidade). Os registros na Plataforma serão imprescindíveis para a avaliação final e premiação das escolas.

#### Questionário sobre as Missões

Ao término de cada missão, os estudantes dos times deverão responder um questionário individual, que será disponibilizado pela Equipe do Escolaí.

#### 5.10 Evento de Encerramento

O Evento de encerramento será on-line, gratuito e aberto para toda a comunidade, e realizado pela Equipe do Programa. Nele serão anunciadas as escolas premiadas no ano de 2023.

# 5.11 Premiação e Reconhecimento

#### Premiação

Os prêmios serão destinados às escolas e visam atender à coletividade. Após o evento de encerramento, cada escola premiada terá um prazo para escolher um prêmio, conforme sua pontuação. A Equipe do Escolaí providenciará a entrega na escola.

Veja na lista abaixo as opções de prêmios:

	TOP 1 a 4	TOP 5 a 10	TOP 11 a 20
Opções	' '	Gibiteca Escolaí (120 Gibis)  Impressora Multifuncional Colorida  Mesa de Tênis de Mesa + Kit de 2 raquetes e 2 bolas  Kit de Educação Física (30 cones, 30 bambolês, 30 pula corda  r qualquer prêmio da lista (azul, amarelo e verde) por prêmios do Top 11 a 20 (amarelo e verde)	Coleção Harry Potter + Coleção Poliana + 6 livros infantojuvenis  Kit Esporte Bolas: 2 bolas de basquete, 2 bolas de vôlei + 2 redes, 2 bolas de futebol de salão + 2 bombas de ar manual  Caixa de Som Acústica  Kit Jogos Educativos (Jogo Grock – Comunicação não violenta e empatio, Kit Uno, Damas, Ludo, Memória, LAB)
	Top 11 a 20 - somente os	prêmios do Top 11 a 20 (verde)	

#### Certificados

As escolas que realizarem todas as missões receberão certificado de conclusão do Programa Escolaí. Serão disponibilizados, também, certificados individuais para os integrantes dos times, bem como docentes que mais se envolverem nas missões das escolas concluintes.

Demais informações sobre distribuição e quantidade de horas para certificados serão combinadas com as Secretarias de Educação.

# 6. Avaliação para Premiação

Na etapa de avaliação, serão definidas as escolas premiadas no ano de 2023. Para isso, será considerado um conjunto de critérios que resultarão na soma de 100 pontos. As 20 escolas que mais pontuarem serão premiadas.

#### Critérios de Avaliação

Critério 1: Mobilização (PONTOS: 0-30)

O que será avaliado:

- Número de participantes nas missões (percentual de acordo com o número de alunos da escola)
- Diversificação de perfil e inclusão (diferentes públicos: família, voluntários, funcionários da escola, alunos, PCDs e professores/docentes).

#### Critério 2: Criatividade e Inovação (PONTOS: 0-30)

O que será avaliado:

- Ideias inéditas e criativas no desenvolvimento das missões
- Uso de tecnologia no desenvolvimento das missões.

# Critério 3: Engajamento do Time (PONTOS: 0-20)

O que será avaliado:

- Planejamento
- Organização
- Assiduidade
- Participação
- Entregas no prazo
- Quantidade de integrantes dos times (em percentual de acordo com o número de alunos da escola).

# Critério 4: Divulgação (PONTOS: 0-20)

O que será avaliado:

- Presença do programa nas mídias digitais (redes sociais, site etc.)
- Uso de materiais físicos de divulgação para visibilidade do programa na escola.

# Critérios de Desempate

- Critério 1: Mobilização
- Critério 2: Criatividade e Inovação
- Critério 3: Engajamento do Time
- Critério 4: Divulgação

# 7. Cronograma

**Importante:** a partir do Evento de Abertura, as datas podem variar de acordo com calendário escolar.

Atividades	Previsão
Inscrição das escolas	06/02 a 09/03
Divulgação das escolas selecionadas	Até 16/03
Evento de abertura	2ª quinzena de abril
Entrega de documentação	Até 15/05
Seleção das missões e envio do plano de ação	Até 26/05
Oficinas de comunicação e mobilização	Entre os dias 10 e 30/06
Realização e registro das missões	01/08 a 31/10
Avaliação final	02 a 30/11
Evento de encerramento	1ª quinzena de dezembro
Início da entrega de prêmios	dezembro

# 8. Disposições Gerais

A Fundação Otacílio Coser poderá aplicar alterações, inclusões ou substituições nos itens dessa convocatória. Nesse caso, as escolas participantes serão comunicadas.

#### 9. Contatos

e-mail: <a href="mailto:programaescolai@foco.org.br">programaescolai@foco.org.br</a>

Telefone/WhatsApp: (11) 97140 6182



#### Anexo 1 – Menu de Missões

As missões deste Menu apresentam os temas, as habilidades, o indicativo e as descrições das missões.

Temas: envolvem 3 grupos de conhecimento que deverão ser escolhidos pelas escolas, sendo 1 missão de cada grupo, assim distribuídos:

- Cidadania e ODS
- Cultura, esporte e lazer
- Mundo do Trabalho e Inovação.

Habilidades: são destacadas as principais habilidades com potencial de desenvolvimento. Estas foram destacadas por serem essenciais para o mundo do trabalho; porém, no decorrer da experiência, muitas outras habilidades poderão ser desenvolvidas. As 4 competências — Comunicação, Coragem, Ética e Responsabilidade (item 2.3) — permeiam todas as missões.

Indicativo: é apenas uma orientação, mas a escola pode escolher quaisquer missões, sendo uma de cada tema.

Descrições: orienta a escola no entendimento para escolha e realização das missões. Nas missões é indicado o que será realizado, porém de que forma será realizado faz parte do processo criativo dos estudantes e da escola.

# Missão 1: Divulgação do Programa. Lá vamos nós!

Tema	Transversal
Habilidades	<ul> <li>Habilidade de Autogerenciamento:</li> <li>– Planejamento</li> <li>- Organização</li> <li>Habilidade de Comunicação:</li> <li>– Uso da Tecnologia da Informação para comunicar ideias</li> </ul>

#### Missão comum a todos os times

Após aderir ao Programa, a gestão escolar deverá mobilizar professores e estudantes para que organizem 3 times, que serão os Guardiões da Juventude. Dessa forma, cada membro assume seu papel conforme o **Guia de Orientações**, que será disponibilizado no material de apoio das escolas (item 5.3). A responsabilidade desses times será definir as 3 missões e elaborar um Plano de Ação para a realização dessas missões, no segundo semestre. O plano deverá ser desenvolvido em um modelo que será disponibilizado às escolas e entregue dentro do prazo informado.

Após a formação dos times, os Guardiões da Juventude também deverão divulgar o Programa para que todos os estudantes e a comunidade escolar participem de todas as missões. Mas como comunicar essas ações para quem está dentro e para quem está fora da escola? Será que há meios digitais que possam apoiar essa divulgação? Essa missão inicial vale pontos e encoraja a criar ou utilizar um portal de comunicação já existente entre a escola e a comunidade. Para alimentá-lo, estudantes de todas as séries deverão criar materiais multimidiáticos (vídeos, podcasts, fotografias, murais digitais etc.) contando as novidades das missões do Escolaí ao longo do ano. Mas a forma de divulgação e a criatividade ficam por conta de cada escola: podem utilizar cartazes, redes sociais, podcasts, apresentação nas salas de aula, reuniões etc.

**Registros na Plataforma:** Evidências da divulgação do programa (fotos de reuniões ou apresentações, cartazes, posts nas redes sociais etc.). Importante mostrar a movimentação dos estudantes.

# Missão 2: Redescobrindo a Arte

Tema	Cultura, esporte e lazer
	Habilidades de Autogerenciamento
	– Planejamento
	– Organização
Habilidades	Habilidade Cognitiva
– Troca de Informação	– Criatividade
	Habilidades de Comunicação
	– Troca de Informação: ouvir, falar e interpretar
	– Uso da Tecnologia da Informação para comunicar
Indicativo	Ensino Fundamental II

Na viagem ao futuro, os Guardiões descobrem que a expressão artística é uma das principais formas de se perpetuar a cultura de uma sociedade, e que a arte e a cultura são dimensões fundamentais para inspirar nossos projetos de vida também! Por isso, decidem organizar na escola uma **mostra cultural**, na qual estudantes e grupos de estudantes poderão expor — na escola, presencialmente e/ou de forma digital, por um período determinado — suas obras artísticas.

De acordo com suas próprias preferências e habilidades, poderão criar obras nas expressões de: *artes plásticas, escultura, desenho, fotografia analógica ou digital,* demonstrando toda a cultura da sua comunidade ou região.

Missão 3: Olimpíada do Futuro

Tema	Cultura, esporte e lazer
	Habilidades Cognitivas
	– Criatividade
	– Reflexão
	Habilidades de Pesquisa
	– Letramento digital
	– Uso ético da informação
	Habilidades de Autogerenciamento
Habilidades	– Planejamento
Hasindades	- Organização
	- Autocuidado
	Habilidades de Comunicação
	– Troca de informação: ouvir, falar e interpretar
	– Usar a Tecnologia da Informação para comunicar
	Habilidades Sociais
	– Colaboração
	– Empatia
Indicativo	Ensino Fundamental II

Sabe uma coisa que não mudou no futuro? A prática de esportes! Mas, apesar disso, as modalidades esportivas mudaram, evoluíram e se adaptaram.

Nesta missão, os Guardiões terão o desafio de organizar um evento esportivo inspirado nas olimpíadas, porém de uma forma diferente: as modalidades desse evento deverão ser escolhidas por toda a comunidade escolar, que deverá imaginar quais serão as modalidades olímpicas do futuro!

Para uma missão completa, pode-se pesquisar a história das olimpíadas, quais modalidades são mais antigas e quais são mais novas, e quais são as simbologias desse evento, criando uma Olimpíada do Futuro própria da escola: o nome deve ser escolhido por todos, e claro, o símbolo, as regras, as premiações e as modalidades também! Tudo de acordo com o que os estudantes escolherem! Ah, vale lembrar que, após o evento, é preciso **pensar** como fomentar a prática de esportes de forma contínua, como modo de promoção da autoestima, do autocuidado e da saúde física e mental!

**Registros na Plataforma:** Fotos dos times/estudantes e imagens do processo de criação do evento e do evento olímpico com novas modalidades esportivas ou modalidades adaptadas/ reinventadas.

#### Missão 4: Varal dos Sonhos

Tema	Mundo do Trabalho e Inovação
Habilidades	Habilidades de Autogerenciamento  - Autocuidado  - Planejamento  - Organização  Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Reflexão
Indicativo	Ensino Fundamental II

Quais são os sonhos dos estudantes e da nossa comunidade escolar? O que cada um vê ou projeta para o seu futuro?

É direito de todos ter e poder perseguir seus sonhos! Para garantir que no futuro nossos sonhos se concretizem, cabe aos Guardiões da Juventude ajudar a evidenciar esse direito! Nesta missão, eles deverão organizar um "Varal dos Sonhos" que ajude a mostrar o projeto de vida de todos os estudantes. Professores, gestores, colaboradores da escola, pais e familiares, todos devem ser ouvidos.

A ideia é construir um "varal" em qualquer formato – pode ser físico ou digital. Nele, cada um pode escrever ou ilustrar alguns de seus sonhos, em um espaço colaborativo que promova o sonhar e o realizar.

**Registros na Plataforma:** Evidências do Varal dos Sonhos (fotos, vídeos e relatos) ou o mural digital. Importante registrar e fotografar o processo de organização dos estudantes.

#### Missão 5: Inversão dos Papéis

Tema	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidades Sociais  - Colaboração  - Empatia  Habilidades Cognitivas  - Reflexão  Habilidade de Comunicação  - Troca de Informação: falar, ouvir e interpretar
Indicativo	Ensino Fundamental II

Como é estar no lugar do outro? O que a gente pode aprender colocando a empatia em prática?!

A empatia é uma das principais habilidades para construirmos um mundo melhor. Os Guardiões da Juventude sabem disso e, por isso, vão se engajar, junto com todos da escola, em uma missão para realizar uma inversão dos papéis dos indivíduos que compõem a comunidade escolar.

Exemplos dessa inversão podem ser: os alunos dando aula aos professores; a bibliotecária como professora de Educação Física; o pessoal da secretaria assistindo uma aula ministrada pela equipe da limpeza; a diretora servindo o lanche... Cada um se coloca no lugar do outro e exercita estar na sua pele ou na sua função.

Nesta missão, com muita criatividade e empatia, todo mundo precisará inverter seus papéis.

**Registros na Plataforma:** Evidências das inversões com fotos, vídeos e relatos daqueles que inverteram seus papéis por um dia!

Missão 6: CriAtiva – Transformar Algo em Outra Coisa
--

Tema	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Reflexão
Habilidades	Habilidade de Comunicação  – Troca de Informação: ouvir, falar e interpretar  Habilidade Social  – Colaboração
Indicativo	Fundamental II

Na sua viagem ao futuro, os Guardiões descobriram que o uso da criatividade era essencial para conseguirem melhores oportunidades e para concretizarem seus projetos de vida. Eles então voltaram ao passado para contar isso aos colegas e estimularam a criatividade de todos na missão "transformar algo em outra coisa". Nesta missão, os estudantes precisarão encontrar móveis, *e-lixo* (resíduos eletrônicos) ou outros bens que foram descartados e que possam ser usados na escola de uma forma diferente e criativa, como uma geladeira que vira estante de livros, um pneu que vira poltrona de leitura... Não há limites para a criatividade, mas algo vai precisar ser reinventado!

**Registros na Plataforma:** Fotos do(s) objeto(s) reinventado(s) – como era e como ficou – e relato dos participantes. Fotos dos estudantes planejando e realizando as atividades.

Missão 7: Arquitetura Verde	
Tema	Cidadania e ODS
	Habilidades Cognitivas
	– Pensamento Crítico
	– Reflexão
	Habilidades de Pesquisa
Habilidades	– Letramento digital
	– Uso ético da informação
	Habilidades de Comunicação
	– Troca de informação: ouvir, falar e interpretar
	<ul> <li>Usar Tecnologia da Informação como forma de comunicar ideias</li> </ul>
	Habilidades Sociais
	– Colaboração
	– Empatia
	Habilidades de Autogerenciamento
	– Planejamento
	– Organização

Analisando o futuro com cuidado, os Guardiões perceberam que cuidar do espaço onde vivemos e aprendemos tem impacto nas nossas vidas no presente e no futuro. Além disso, conhecer sobre sustentabilidade na prática pode ser um diferencial para carreiras profissionais do futuro.

Indicativo

- Autocuidado

Fundamental II

Pensando nisso, os Guardiões do Futuro devem convidar todos os estudantes a explorar formas de tornar a escola um espaço mais acolhedor e, ao mesmo tempo, mais sustentável!

Acionando toda a comunidade escolar, a missão será dar um passo rumo à sustentabilidade na escola, seja por meio da otimização dos sistemas de água ou energia, seja por meio da criação de áreas verdes e/ou da criação de hortas escolares, por exemplo.

Registros na plataforma: Fotos, vídeos e relatos dos estudantes e da solução sustentável.

#### Missão 8: Ciclo de Palestras "Falaí"

Тета	Cultura, Esporte e Lazer
	Habilidade Cognitiva  – Reflexão  Habilidade Social  – Empatia
Habilidades	Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidade de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
Indicativo	Fundamental II

Na sua viagem ao futuro, os Guardiões descobriram que a história dos indivíduos, seus legados e suas experiências de vida são potências para inspirar outros indivíduos.

Nesta missão, eles precisam organizar um ciclo de palestras cujo objetivo é inspirar pessoas por meio da apresentação da história de vida dos apresentadores.

No "Falaí", organizado pelos Guardiões do Futuro, estudantes, docentes, gestores escolares e comunidade escolar terão a oportunidade de narrar uma experiência de vida marcante e inspiradora, compartilhar uma aprendizagem ou contar uma superação. O objetivo dessa missão será coletar histórias inspiradoras na comunidade escolar, organizar o ciclo de palestras, as dinâmicas das palestras e tudo o que for necessário para que o(s) evento(s) impacte(m) positivamente a todos.

Registros na Plataforma: Fotos ou vídeos das palestras, relato dos participantes do evento, fotos dos estudantes planejando as palestras.

Missão	9: L	Jm .	Sucesso	de	Escol	a

Tema	Cultura, Esporte e Lazer
	Habilidade Social
	– Empatia
	Habilidades de Autogerenciamento
Habilidades	– Autocuidado
riabiliuaues	– Organização
	– Planejamento
	Habilidade de Comunicação
	– Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
Indicativo	Ensino Fundamental II

Antes da sua viagem ao futuro, os Guardiões querem descobrir quais são os talentos dos estudantes das suas escolas, para poder contar e divulgar a quem encontrarem. Eles também sabem da importância de se estimular o desenvolvimento integral de cada jovem, valorizando os seus dons e habilidades.

Nesta missão, os Guardiões vão organizar um **evento estilo** "show de talentos" na escola para que todos os estudantes demonstrem seus principais talentos em um concurso. Música, dança, poesia, desenho, atuação: todas as artes e formas de expressão podem ser inseridas. Cabe aos Guardiões e demais estudantes criar as dinâmicas e regras do evento, realizar e registrar todas as ações, e cabe a toda a comunidade escolar participar.

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos do evento, do planejamento e da organização, relatos dos participantes.

# Missão 10: Legado e História da Nossa Escola

Tema:	Cultura, Esporte e Lazer
Tema: Habilidades	Cultura, Esporte e Lazer  Habilidade Cognitiva  - Criatividade  Habilidades Sociais  - Empatia  - Colaboração  Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Pesquisa  - Letramento digital  - Uso ético da informação
	<ul><li>Habilidades de Comunicação</li><li>– Troca de informação: ouvir, interpretar e falar</li><li>– Uso da Tecnologia da Informação para comunicação</li></ul>
Indicativo	Ensino Fundamental II

Os Guardiões da Juventude estão preparando sua viagem ao futuro e querem levar consigo a história da sua escola e relatos de todo o seu legado para as pessoas que encontrarem.

Para isso, os Guardiões precisarão contar com a ajuda de todos os estudantes para descobrir e explorar:

- o histórico da escola e seu entorno
- a história das personalidades que deram nome ou de pessoas que apoiam ou já apoiaram a escola
- a história e relatos dos estudantes mais antigos (avós, pais e outros familiares dos estudantes que lá estudaram) e
- outros marcos importantes da história da escola.

Com base nas descobertas, deverão criar um portal, um mural, uma cápsula do tempo ou outro instrumento que auxilie a contar, divulgar e valorizar todo o legado da escola.

**Registros na Plataforma**: Fotos dos alunos no processo de descoberta e organização, fotos ou imagens da divulgação da história e legado da escola.

Missão 11: Feira de "Soluções do Futuro"

Tema	Mundo do Trabalho e Inovação
Habilidades	Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Pensamento Crítico  - Reflexão  Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Pesquisa  - Letramento digital  - Uso ético da informação  Habilidades de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Fundamental II

Os Guardiões da Juventude e todos os estudantes serão capazes de idealizar e planejar seus projetos de vida, sendo capazes de **inovar e criar soluções inteligentes** para suas comunidades e para o mundo.

Nesta missão, precisarão criar uma feira de "Soluções do Futuro" na qual todos os estudantes poderão apresentar ideias e/ou protótipos de soluções inovadoras em produtos, serviços ou ações de sustentabilidade e/ou tecnologia. Para auxiliar os estudantes a participarem, os Guardiões podem convocar voluntários da escola para orientar, auxiliar e acompanhar os processos de ideação e a criação dos protótipos. O time de Guardiões será responsável por organizar a feira "Soluções do Futuro", mas todos os estudantes da escola devem submeter seus projetos, participar e inovar juntos.

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos da feira, apresentação de algumas das soluções e relatos dos participantes, fotos do processo criativo dos estudantes.

Missão 12: Conhecimento de Todos para Todos

Tema	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Pensamento crítico  - Reflexão  Habilidades Sociais  - Empatia  - Colaboração  Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

Cada um de nós tem seus próprios poderes, mas juntos somos mais fortes, mais inteligentes e mais hábeis também! No futuro, isso não poderia ser diferente.

Cada vez mais os Guardiões da Juventude percebem a importância de compartilhar conhecimentos e de se desenvolver com a colaboração. Por isso, nesta missão a comunidade escolar irá reunir suas habilidades para pensar em oficinas abertas para todos.

Familiares de estudantes; voluntários e amigos da escola; profissionais de empresas ou comércio local podem ser convidados para ir à escola para dar oficinas daquilo que sabem fazer (artesanato, culinária, costura etc.). O objetivo dessa missão é mapear e compartilhar os saberes da comunidade escolar, reconhecer e valorizar tais saberes e incorporá-los às atividades da escola.

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos do evento em que a comunidade escolar compartilha seus conhecimentos, relatos dos participantes, fotos de estudantes participando do planejamento e organização das atividades.

#### Missão 13: Assembleia da ONU

Tema	Cidadania e ODS
	Habilidades Cognitivas
	– Criatividade
	– Pensamento crítico
	– Reflexão
	Habilidade Social
	– Empatia
	Habilidades de Autogerenciamento
Habilidades	– Organização
Habiliadaes	– Planejamento
	Habilidades de Pesquisa
	– Letramento digital
	– Uso ético da informação
	Habilidades de Comunicação
	– Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
	– Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

Os Guardiões da Juventude estão sempre muito atentos aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável elencados pela ONU para 2030. Mas, ao chegar ao futuro, eles descobrem que nem todos os ODS dessa agenda 2030 foram atingidos!

Nesta missão, eles então decidem convocar toda a comunidade escolar, organizar uma "Assembleia Mundial" na escola e debater uma nova agenda de objetivos de desenvolvimento sustentável, estabelecendo novos objetivos para o futuro ou elencando o(s) objetivo(s) que a escola vai focar nos próximos anos. Os Guardiões precisam garantir que a assembleia tenha representatividade de vários países (os estudantes ou grupos de estudantes devem assumir os papéis de representantes desses países), além de que haja um debate saudável e produtivo a respeito do(s) objetivo(s) de desenvolvimento sustentável que são prioritários e que devem ser enfatizados nos próximos anos.

Ao final da Assembleia, os Guardiões precisarão planejar uma ação que ajude a promover o(s) objetivo(s) elencado(s).

**Registros na Plataforma**: Fotos dos alunos no processo de descoberta e organização, fotos ou imagens da divulgação da história e legado da escola.

Tema	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidade Cognitiva  Reflexão Habilidades Sociais  Empatia  Colaboração Habilidades de Autogerenciamento  Autocuidado  Organização  Planejamento Habilidades de Pesquisa  Letramento digital  Uso ético da informação Habilidades de Comunicação  Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

Saber lidar com nossas emoções e sentimentos é essencial para sermos equilibrados, conquistando melhores oportunidades no futuro. Um indivíduo que compreende suas próprias emoções e sabe geri-las encontra mecanismos para transformar as emoções em ações e comportamentos positivos para sua vida.

Considerando isso, os Guardiões assumem nesta missão o objetivo de mapear, na região da escola e na rede virtual, os equipamentos públicos e os serviços acessíveis relacionados à saúde mental ou que possam ajudar estudantes, famílias e toda a comunidade escolar a lidar com suas emoções e a cuidar da sua saúde mental. Além do mapeamento, é importante pensar em como divulgar essas descobertas para o benefício de toda a comunidade escolar, é claro.

Os Guardiões precisam dar luz a esses equipamentos e serviços, criando cartazes, organizando eventos com profissionais da área ou mesmo produzindo vídeos e materiais multimidiáticos para viralizar nas redes sociais.

**Registros na Plataforma:** Produto ou evento que divulgue os equipamentos públicos e serviços de saúde mental disponíveis para a comunidade escolar; fotos e imagens do processo de trabalho dos estudantes.

Missão 15: Meu Espaço, Espaço de Todos

Тета	Cidadania e ODS
	Habilidades Cognitivas
	– Criatividade
	– Pensamento crítico
	– Reflexão
	Habilidade Social
	– Colaboração
	Habilidades de Autogerenciamento
Habilidades	– Organização
	– Planejamento
	Habilidades de Pesquisa
	– Letramento digital
	– Uso ético da Informação
	Habilidades de Comunicação
	- Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
Indicativo	Ensino Médio

O território e o espaço nos quais a escola está inserida fazem parte da própria escola, são uma parte da história e do patrimônio de cada um. Antes da sua viagem ao futuro, os Guardiões da Juventude e todos os estudantes precisarão, nesta missão, descobrir uma forma de cuidar e valorizar um desses espaços.

Para isso, deverão mapear espaços comuns, dentro ou ao redor da escola, como praças, vias públicas, espaços culturais, banheiros, quadras, jardins etc. Depois de mapear, precisarão escolher um espaço que, por sua vez, deverá ser cuidado e melhorado por todos os estudantes em parceria, ou com a concordância expressa do órgão municipal responsável, quando necessário. Essa missão estimula o protagonismo juvenil pela corresponsabilidade, promovendo uma ampliação das perspectivas a respeito do espaço que é de todos.

**Registros na Plataforma:** Foto ou vídeo da ação de melhoria do espaço público (antes e depois), relato e fotos dos participantes.

# Missão 16: A Grande Celebração!

Tema	Cultura, esporte e lazer
	Habilidades Sociais
	– Empatia
	– Colaboração
	Habilidades de Autogerenciamento
	– Autocuidado
Habilidades	– Organização
	– Planejamento
	Habilidades de Comunicação
	– Troca de informação (ouvir, interpretar e falar)
	– Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Fundamental II e Ensino Médio

Finalizar uma etapa da educação, como o Ensino Fundamental II ou o Ensino Médio, é uma grande conquista para todos os estudantes, é a realização de um sonho e é um marco de concretização de seus projetos de vida que abre portas para novos planos e um futuro melhor.

Os Guardiões da Juventude sabem a importância da conclusão do ensino e, a fim de valorizar e incentivar a conclusão dessas etapas, os Guardiões e todos os estudantes precisarão planejar e implementar um ritual ou uma celebração simbólica na escola para prestigiar os estudantes que estão finalizando o 9º ano do EF II ou o 3º ano do EM. A missão é destinada aos mais novos, que preparam a celebração para os mais velhos: estudantes do 6º e 7º podem preparar a celebração do fim do Ensino Fundamental II e os do 1º e 2º para o fim do Ensino Médio.

**Registros na Plataforma** Fotos ou vídeos da celebração, relatos dos participantes, fotos dos alunos preparando o ritual.

#### Missão 17: O Retrato da Nossa Escola

Тета	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidades Sociais  - Empatia  - Colaboração  Habilidades de Autogerenciamento  - Autocuidado  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Pesquisa:  - Letramento Digital  - Uso ético da Informação  Habilidades de Comunicação:  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

Uma das coisas que os Guardiões perceberam é que, para termos melhores perspectivas e planejar o nosso futuro, precisamos entender completamente o nosso presente. Por isso, decidiram voltar à escola e se dedicar a conhecer melhor os estudantes, professores, gestores e a comunidade escolar. Quem são essas pessoas? O que querem e esperam da escola? E quais são seus projetos de vida?

Essas e muitas perguntas precisam ser respondidas e podem ajudar a planejar ações da escola que estejam mais alinhadas às reais necessidades e expectativas de todos! Para isso, os Guardiões vão precisar se reunir com toda a escola, criar coletivamente uma pesquisa para conhecer a comunidade escola, consolidar e divulgar as informações para a comunidade. A ideia é criar um "retrato" da escola!

**Registros na Plataforma:** Produto que apresente um "retrato da escola" a partir do levantamento das informações dos indivíduos da comunidade escolar. Fotos da participação dos estudantes e da comunidade escolar.

Missão 18: Interturmas - Como Apoiar Estudantes de Outras Séries?

Tema	Mundo do Trabalho e Inovação
Habilidades	Habilidades Sociais  - Empatia  - Colaboração  Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

A cooperação, a colaboração e a responsabilidade social vão ser chaves para mudar o futuro da juventude como um todo, assim como para impulsionar o projeto de vida de cada estudante.

Nesta missão, os Guardiões deverão desenvolver uma ação para que os estudantes mais velhos apoiem os estudantes mais novos, independente do ano em que cada um esteja. A escola toda deve participar da ação. Exemplos possíveis são momentos de leitura com os alunos dos anos iniciais do Fundamental, plantão de dúvidas com alunos dos anos finais, aulas de ferramentas digitais... O importante é trabalhar juntos e colaborar; afinal, somos responsáveis uns pelos outros e pelo que acontece ao nosso redor. O verdadeiro sucesso é aquele conquistado coletivamente!

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos das ações interturmas, relato dos participantes, fotos dos estudantes ensinando e aprendendo.

## Missão 19: As Profissões do Futuro

Тета	Mundo do trabalho e inovação
Habilidades	Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Pensamento crítico  - Reflexão  Habilidades de Autogerenciamento  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Pesquisa  - Letramento digital  - Uso ético da Informação  Habilidades de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

Os Guardiões chegaram ao futuro e descobriram muitas profissões que nem existiam quando estavam na escola. Agora, eles precisam retornar e contar a todos sobre essas descobertas. Quais são essas profissões? Elas estão alinhadas aos ODS? Quais habilidades os profissionais do futuro precisarão ter? Como incentivar os estudantes a se prepararem para as profissões que escolherem?

Nesta missão, os Guardiões precisam encontrar uma forma criativa de difundir, para toda a comunidade escolar, as profissões do futuro e novas profissões que já começam a surgir. Essa missão pode apoiar os estudantes sonharem alto, conhecendo profissões inovadoras para seus projetos de vida. Os resultados desse processo podem ser apresentados em uma feira de profissões, em uma peça de teatro ou mesmo em vídeo; em uma intervenção na escola, em um evento que leve profissionais à escola para compartilharem suas experiências, aquilo que os Guardiões entenderem que será mais efetivo para que todos olhem para o futuro do mundo do trabalho.

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos do evento e do processo criativo dos estudantes e comunidade escolar, relato dos participantes.

Missão 20: Escolaí Democrática / Cultura da Paz

Tema	Cidadania e ODS
Habilidades	Habilidades Cognitivas  - Criatividade  - Pensamento crítico  - Reflexão  Habilidades Sociais  - Empatia  - Colaboração  Habilidades de Autogerenciamento  - Autocuidado  - Organização  - Planejamento  Habilidades de Comunicação  - Troca de informação: ouvir, interpretar e falar  - Uso da Tecnologia da Informação para comunicação
Indicativo	Ensino Médio

A sociedade possui vários instrumentos que asseguram a convivência pacífica e harmônica entre todos. Podemos destacar, por exemplo, a "Declaração Universal dos Direitos Humanos" e, no Brasil, a Constituição Federal, que garante os direitos e deveres do cidadão.

Sabendo disso, os Guardiões se perguntam: na escola, qual será o instrumento que rege as normas sociais? Como garantir e promover a paz e a convivência para melhorar nosso presente e nosso futuro?

Nesta missão, Guardiões e estudantes precisam se unir e desenvolver uma proposta que auxilie a promover a paz e o diálogo na escola de acordo com as necessidades da comunidade escolar. Para isso, deverão levantar informações, produzir materiais informativos contra a violência na escola (panfletos, posts, murais, jornais, podcasts etc.) e encontrar uma forma de divulgar esses materiais junto com toda a comunidade.

**Registros na Plataforma:** Produtos dos materiais informativos criados pelos estudantes, relatos dos participantes, fotos do processo criativo dos estudantes.

Missão 21: Cuidando dos Nossos Orçamentos

Tema	Mundo do Trabalho e Inovação
	Habilidades Cognitivas
	– Pensamento crítico
	– Reflexão
	Habilidade Social
	– Colaboração
	Habilidades de Autogerenciamento
	– Autocuidado
Habilidades	– Organização
	– Planejamento
	Habilidades de Pesquisa
	– Letramento digital
	– Uso ético da informação
	Habilidade de Comunicação
	– Troca de informação: ouvir, interpretar e falar
Indicativo	Ensino Médio

A educação financeira, o saber cuidar do orçamento pessoal ou familiar, é um conhecimento fundamental para que possamos concretizar nossos projetos de vida – todos os Guardiões percebem a importância da relação com o dinheiro e do controle financeiro.

Para promover a educação financeira na escola, os Guardiões precisam criar um dia ou um evento dedicado a esse tema. Aqueles que estão no Ensino Médio devem criar formas de promover a educação financeira para os que estão nos anos anteriores, dando **mentorias**, **oficinas ou aulas** sobre como registrar e planejar gastos, evitar desperdícios e cuidar do orçamento da família. Existe algum aplicativo que faça isso e pode ser divulgado na escola? Existe algum voluntário para dar uma palestra sobre o assunto? Para complementar, podem levantar e divulgar oportunidades para a continuidade de estudo e para geração de renda formal (como o programa "Jovem Aprendiz"). Com essa ação, os Guardiões precisam ajudar os estudantes a visualizar oportunidades para realizar seus sonhos de forma estável e digna.

**Registros na Plataforma:** Fotos ou vídeos da(s) ação(ões) realizadas, relato dos participantes. Fotos do processo de planejamento e organização dos estudantes.

# CONVOCATÓRIA PROGRAMA 2023



