



# *Jaire*

*Animação*



# I. VISÃO PANORÂMICA

## 1. OBJETIVO

A Animação é um dos melhores instrumentos de ajuda para integrar uma Comunidade de Aprendizagem, tirando as barreiras que o adulto tem para aprender.

- Cria ambiente psicológico favorável, que seja como a estufa que propicia o crescimento da semente do ensino. Atividades psicomotoras, alertando e conectando ambos os hemisférios do cérebro e aumentando a percepção dos sentidos.

## 2. ENFOQUE

Os adultos necessitam de um ambiente favorável onde sintam que todos estão no mesmo nível, para abrir-se ao ensino.

## 3. METODOLOGIA E MAPA PANORÂMICO

Deve ser uma oficina teórico-prática.

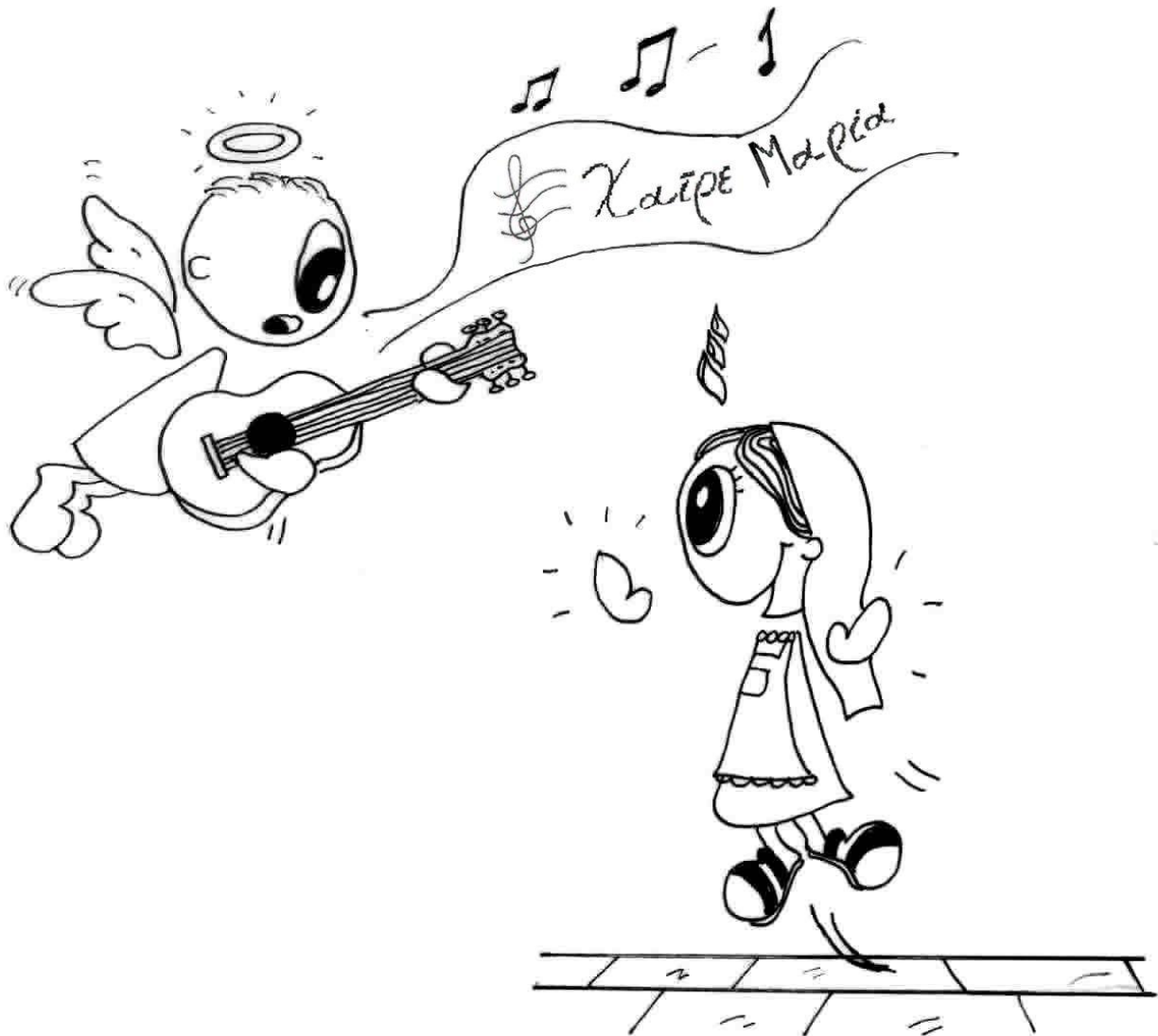
A maior parte destas Animações é acompanhada com música ou ritmo.

É muito importante também levar em conta a respiração.



Acompanha-se com a exploração do Mapa Panorâmico da página seguinte.

# JAIRE



PREPARAR O CLIMA PARA SEMEAR  
FAVORECE UMA COLHEITA MELHOR

# APRESENTAÇÃO

Em todo Curso do Programa de Formação existe uma atividade chamada “Animação”, que é parte fundamental da metodologia da Escola de Evangelização Santo André, pois ajuda a integrar a Comunidade de Aprendizagem, que facilita tanto o ensino quanto a aprendizagem.

Superficialmente, poderia parecer que se trata de um passatempo para entreter os participantes. Entretanto, sua função é determinante.

**Exemplo:** O clima

Assim como cada semente tem seu tempo de semeadura e colheita, de acordo com o clima, a Animação é esse clima favorável que nos permite semear bem para colher melhor.

Neste documento vamos revelar o que fazemos, mas de maneira especial por que e para que o realizamos, assim como a forma de leva-lo a cabo, para que a semente da Palavra dê um fruto abundante e que permaneça (Jo 15, 8. 16).

**Jesus** preparava o ambiente para transmitir um ensinamento.


## a. Objetivo: Integrar Comunidade de Aprendizagem

A Animação é para criar uma comunidade de aprendizagem que seja um clima favorável para que se possa aprender mais facilmente.

## b. Estratégia: Levar em conta:

- Música e cantos com ritmo e, quando for possível, com diferentes coros. Os refrões que se repetem são muito favoráveis.
- A respiração profunda ao começar, durante ou ao terminar cada uma destas técnicas de Animação.
- A atividade psicomotora, que são movimentos físicos, combinando a parte direita e esquerda do corpo.
- Tocar-se fisicamente, tanto a si mesmo como aos demais.
- Quem vai ministrar o ensino também deve realizá-la. Se não, não se consegue a comunidade de aprendizagem entre pregador e participantes.
- Ir avançando no grau de dificuldade de algumas técnicas, levando em conta a capacidade de concentração do grupo. Não ir mais adiante do que o grupo vai assimilando.
- Calibrar para compreender.

## c. Conteúdo do Jaire: O corpo aprende e memoriza

O corpo também aprende e tem memória. Essa memória é despertada quando, nos cursos, usamos a âncora  que a ativa.

**Exemplo:** Em duplas. **A** diz a **B**: “Tudo passa pelo Trono”, apresentando a palma da mão. **B** responde a **A**: “E pelo Arco-íris da Aliança”, fazendo um semicírculo ao redor da mão de **A**.

Ao final, somente se fazem os gestos com as mãos.



### Desafio

Há outra forma de aprender que não seja por meio do corpo, de maneira especial pelos sentidos?

É indispensável que entre em jogo o corpo no ensinamento, pois ficando à margem, seria mais um obstáculo que uma ajuda.

#### d. Justificação do título deste Documento

A primeira palavra que o anjo disse a Maria foi “Jaire”, que significa: Alegra-te.

Maria está alegre e motivada quando recebe o anúncio de que a Palavra vai se fazer carne nela, para então conceber o Filho de Deus em seu seio virginal e depois poder dá-lo aos demais.

Também nós necessitamos de um “Jaire” que nos prepare para receber a Palavra de Deus e depois ser capazes de entregá-la aos demais.

Este “Jaire” do Arcanjo Gabriel a Maria corresponde à “Animação” que precisamente é esse clima que favorece tanto a sementeira quanto a colheita da Palavra de Deus. É uma forma de colocar alma, “*anima*”, ao que estamos fazendo, para que o resultado seja mais vivenciado.

Essa é a importância da Animação.

#### e. Conteúdo do Documento: Diversas técnicas de Animação

Vamos apresentar uma gama de técnicas de Animação para que os responsáveis possam escolher.

Então, vamos dar critérios de como, quando e onde usar essas técnicas.

Cada Escola deve encontrar outras mais de acordo com sua tradição e cultura, mas guardando os critérios que aqui estamos expondo.

#### f. Atividade para conhecer o nível cultural dos participantes



### Pergunta

Qual é a diferença entre oração, Animação e jogos?

#### g. O que não é Animação

- Não é um jogo, ainda que algumas vezes se faça de forma divertida e alegre.
- Não é oração, e preferivelmente não se deve usar cantos religiosos durante a Animação.
- Também não é um passatempo para esperar as pessoas que chegam tarde.

#### h. Fechamento motivador

Apresentaremos um recurso tão valioso como pouco explorado. No entanto, vamos aprender pondo em prática cada uma das técnicas, pois só assim podemos descobrir seus efeitos positivos e então propô-las aos demais.

Sugerimos suspender qualquer juízo ou crítica até depois de ter realizado as diferentes técnicas aqui expostas. Nós sabemos e experimentamos que funciona.

Explora-se o Mapa Panorâmico.

Sem Animação, entramos no mundo do ensino-aprendizagem por uma porta muito estreita.

# 1

# CLASSES DE ANIMAÇÃO

## 1. OBJETIVO

Mostrar a variedade de técnicas de animação, classificadas de acordo com o que produzem.

## 2. DESENVOLVIMENTO DO TEMA

### A. INTRODUÇÃO



#### Perguntas

Quando você se sente mais disponível para aprender: quando está contente o quando está triste? Quando está motivado ou quando está deprimido? Quando está cansado ou quando está relaxado?

Apresentaremos sete tipos de Animação para aplicá-las, mas também para criar outras semelhantes em cada cultura ou situação particular.

### B. CORPO DE ENSINAMENTO

Partimos do princípio pedagógico de que tudo quanto existe em nossa mente passou pelos sentidos; sentidos que podem ser catalisadores ou obstáculos. Depende se os aproveitamos e como os utilizamos.

Atenção: cada uma dessas técnicas cumpre mais de um propósito. Aqui simplesmente as organizamos para perceber os objetivos que se pode alcançar.

### 1. Sensibilizar os sentidos

#### Objetivo

Sensibilizar os sentidos, porque são as antenas para transmitir e receber o ensinamento.

Exemplo: Ajustar carro de corridas

A primeira coisa que se faz com um carro de corridas é ajustá-lo para que esteja no ponto para correr em alta velocidade. Sem o ajuste, nunca ganhará a corrida.

Estas técnicas ajudam a ajustar e sensibilizar os sentidos para que, quando começar o tema, estejam disponíveis para perceber muito mais do que conseguem normalmente.

#### 1.1. Tons de verde

Sair ao exterior e, cada vez que se respira profundamente, descobrir um tom de verde diferente no jardim.

#### 1.2. Ruídos diferentes

Sair ao exterior e, cada vez que se respira, perceber um ruído diferente.

### 1.3. Nariz, olho, boca, orelha

**Canção:** Inventar-se a música.

**Primeiro grau:** Repete-se em voz alta a sequência tocando a parte do corpo (5x).

**Segundo grau:** Repete a mesma sequência de nariz, olho ou boca, mas tocando com a mão em uma parte diferente do corpo. Aqui oferecemos só algumas.

## 2. Concentração da mente

### Objetivo

Ainda que todos sejamos capazes de aprender, essa possibilidade depende em grande medida do grau de concentração de nossa mente durante o tempo de aprendizagem. Por isso, na Escola de Evangelização Santo André propiciamos que os participantes se concentrem.

### 2.1. Antônimos: Branco - preto

**Primeiro grau:** O facilitador propõe: “Branco, branco, preto”. O grupo responde com os antônimos: “Preto, preto, branco”.

**Segundo grau:** O facilitador vai variando a ordem.

**Terceiro grau:** Vai acrescentando dificuldade com outros elementos: Homem / mulher. Bom / mau. Dia / noite.

Termina-se simplificando, para que todos consigam realizá-lo e assim se concentrem.

### 2.2. Contar 1, 2, 3

Formam-se duplas, um de frente ao outro (A e B).

1º GRAU		2º GRAU		3º GRAU		4º GRAU	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	2	Au	2	Au	Bééé	Au	Bééé
3	1	3	Au	3	Au	Miau	Au
2	3	2	3	Bééé	3	Bééé	Miau
1	2	Au	2	Au	Bééé	Au	Bééé
Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.

As expressões dos animais são acompanhadas por gestos físicos.

### 2.3. b p d q

Elaborar um cartaz alternando as letras: b p d q.

b	d	p	q	b	p	d
d	b	b	q	p	b	p
d	q	p	p	d	b	q
p	b	d	b	q	p	q
d	q	q	d	d	q	b
b	d	b	p	b	q	d
q	p	q	q	p	q	b

Ao dizer em voz alta o nome da letra, se levanta:



	1º GRAU	2º GRAU	3º GRAU
<b>b</b>	Mão esquerda.	Mão direita.	Pé direito.
<b>d</b>	Mão direita.	Mão esquerda.	Pé esquerdo.
<b>p</b>	Pé esquerdo.	Pé direito.	Mão direita.
<b>q</b>	Pé direito.	Pé esquerdo.	Mão esquerda.

#### 2.4. Soar do sino

Toca-se uma vez um sino, e continua-se escutando seu soar.

Tocar cada vez de forma mais espaçada.

#### 2.5. Alfabeto de concentração

Enquanto se pronuncia o nome da letra (maiúscula), realiza-se um movimento físico, indicado pelas letras minúsculas: d, e, a.

<b>A</b> e	<b>B</b> d	<b>C</b> a	<b>D</b> e	<b>E</b> a	<b>F</b> d
<b>G</b> d	<b>H</b> a	<b>I</b> a	<b>J</b> d	<b>K</b> d	<b>L</b> a
<b>M</b> d	<b>N</b> d	<b>O</b> a	<b>P</b> d	<b>Q</b> e	<b>R</b> a
<b>S</b> d	<b>T</b> a	<b>U</b> e	<b>V</b> e	<b>W</b> d	<b>X</b> d
<b>Y</b> a	<b>Z</b> e				

	1º GRAU	2º GRAU	3º GRAU
<b>e</b>	Mão esquerda	Mão direita.	Levantar pé esquerdo para trás e tocar com mão direita.
<b>d</b>	Mão direita.	Mão esquerda.	Levantar o pé direito para trás e tocar com a mão esquerda.
<b>a</b>	Ambas as mãos.	Salto.	Bater duas palmas.

#### 2.6. Nomes das cores, com cores diferentes

Escrever uma lista de sete cores, mas pintadas com cor diferente da que está escrita.

Exemplo: Escreve-se “verde”, mas a palavra “verde” está escrita em cor amarela.

Verde Vermelho Amarelo Verde	Amarelo Branco Branco Vermelho	Azul Preto Azul Preto
---------------------------------------	---	--------------------------------

**Primeiro grau:** Repetir a lista lendo as palavras escritas.

**Segundo grau:** Repetir a lista dizendo a cor das palavras, independente do que está escrito.

**Terceiro grau:** Dizer a cor na primeira e terceira coluna. Dizer a palavra na segunda coluna.

### 3. Igualar

#### Objetivo

Igualar é uma técnica muito importante da PNL para a comunicação, pois mediante um gesto físico comum, consegue-se empatia entre os participantes, para que se sintam todos no mesmo nível e no mesmo clima, facilitando a constituição da Comunidade de Aprendizagem.

Com a igualação, derruba-se barreiras de superioridade e se cria um ambiente comunitário, que é fundamental para facilitar a aprendizagem do adulto.

#### 3.1. Diretor da orquestra

Trabalho grupal, em círculo.

Um participante sai da sala, enquanto se define quem tomará o papel de diretor da orquestra.

O diretor da orquestra faz um movimento físico, acompanhado de música com letra, e todos o seguem.

O diretor muda os movimentos, e o que havia saído do grupo deve descobrir quem é o diretor.

#### 3.2. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana

Fazer papéis em número igual ao de participantes. Em cada papel escreve-se um destes nomes: Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.

Distribui-se um papel a cada participante.

Todos gritam **uma vez** o nome que têm escrito em seu papel.

Vão se juntando por grupos, de acordo com o nome de seu papel (sem mostrá-lo).

Repetir quantas vezes preciso, até que todos se integrem em seus grupos.

#### 3.3. Animais na selva

Fazer papéis em número igual ao de participantes. Em cada papel escreve-se o nome de um dentre cinco animais diferentes: burro, pássaro, leão, ovelha e galinha.

Em uníssono, todos começam a fazer o som do animal, até se reunirem por grupos de animais.

### 4. Estimular e unir ambos os hemisférios do cérebro

Estas técnicas são para estimular os hemisférios do cérebro, colocando ambos para trabalhar.

Como o hemisfério direito é aquele que geralmente menos usamos, insistimos de maneira especial em estimulá-lo.

Mas o mais importante é conseguir conectar ambos os hemisférios, o que se consegue com as seguintes técnicas:

#### 4.1. Duas mãos

Trabalho pessoal.

Esfregar as mãos uma na outra até ficarem bem quentes.

Coloca-se uma mão na testa e outra na nuca por um minuto.

Respira-se profundamente.

#### 4.2. Orquestra de animais

Um maestro divide o grupo em três partes.

Cada um deve cantar uma melodia dizendo: “Cuac”, ou “cuc”, ou “cuic”.

O diretor vai alternando a entrada de cada um dos três grupos.

Num segundo momento, acompanhar com gestos de mão na boca, aplaudindo ou levantando as mãos.

#### 4.3. Mãos em nariz e ouvido

Primeiro grau: 1, 2.

Enquanto se conta 1, 2; 1, 2...

Coloca-se a mão esquerda no ouvido direito e a mão direita no nariz.

Coloca-se a mão direita no ouvido esquerdo e a mão esquerda no nariz.

Segundo grau: 1, 2, 3

Igual ao anterior, mas quando se diz “3”, bater nas coxas com ambas as mãos.

### 5. Integrar os participantes

#### Objetivo

Para conseguir formar a comunidade de aprendizagem, é necessário integrar o grupo de participantes por meio de técnicas que os façam formar um grupo homogêneo.

#### 5.1. Abraço de coração

Motivar para se darem-se um abraço.

Alertar que se pode abraçar com a cabeça do lado direito do abraçado, ou do seu lado direito. Na primeira, os corações ficam longe, e na segunda os corações ficam próximos.

Pedir que, ao se abraçarem dessa forma, digam em voz baixa: “Dou-lhe um abraço de coração”.

Gritamos quando estamos longe, mas agora que nossos corações estão próximos, falamos em voz baixa.

#### 5.2. Cumprimento caloroso

Em duplas.

Esfregam-se as palmas das mãos até que esquentem, e no mesmo momento se cumprimentam dizendo: “Eu lhe dou uma calorosa saudação”.

#### 5.2. Tiro o chapéu

Usa-se um chapéu.

**A** escolhe **B** e diz a todos, referindo-se a **B**: “Eu tiro meu chapéu para \_\_\_\_\_, porque \_\_\_\_\_”.

**B** faz o mesmo com **C**, e assim sucessivamente.

### 6. Quebra-gelo

#### Objetivo

Criar um ambiente de alegria e integração entre os participantes, já que aprendemos melhor quando estamos felizes, em clima de amizade e unidade.

“O caminho mais curto entre duas pessoas é o sorriso”.

Agora vamos apresentar algumas dinâmicas de quebra-gelo para integrar os participantes em clima de alegria.

#### 6.1. Identifique-se com um animal

Primeiro: Cada um reproduz o som de seu animal preferido.

Segundo: Caminha como o animal.

Terceiro: Imita o animal triste, alegre, irritado, bêbado...

### 6.2. Corrida de rãs

Sentados, tocando os calcanhares com as mãos, cabeça encostada no tronco, coachando.

Correr por 10 metros até onde está o balde para sair do poço.

### 6.3. Titanic

Está afundando o Titanic. O capitão diz que vão se salvar barcos com número x de pessoas.

Dá-se a ordem e se juntam grupos desse número de pessoas.

Vão sendo eliminadas as pessoas que não encontrarem um barco adequado.

Começar pelos números 2 e 3, e recomenda-se não fazer barcos maiores de 8 pessoas.

### 6.4. Baile

Com uma canção popular muito rítmica, os participantes se movem harmonicamente dando passos para a direita, para a esquerda, para frente e para trás.

### 6.5. Casa, morador e terremoto

Em grupos de três. Duas pessoas se dão as mãos, imitando uma casa, levantando-as à altura dos ombros, e o terceiro, que é o morador, se coloca no meio.

Quando o animador gritar: “casa”, os dois que formam a casa se soltam e devem encontrar outra pessoa com quem vão fabricar sua casa e buscar um morador diferente.

Quando se diz “morador”, o morador sai da casa e busca outra casa.

Quando se diz “terremoto”, todos mudam de lugar e de função.

Os nomes podem ser mudados de acordo com o curso.

Exemplo: Curso 7 Jovens do Evangelho: Leão, jaula e zoológico.  
Curso Barnabé: Rã, poço e selva.

### 6.6. Caçador

Um caçador saiu para caçar e caçou x animais (leões, girafas, porcos, águias).

Formar grupos com essa quantidade, e ao final devem fazer o som do animal.

## 7. Apresentação dos participantes

### Objetivo

Formas criativas e dinâmicas para a apresentação dos participantes de um curso.

### 7.1. Nome e gesto físico

Cada pessoa se apresenta, acompanhando seu nome (pode ser cantado) com um gesto físico que os outros imitam.

Exemplo: João se apresenta, dizendo: “Eu me chamo João”, e inventa um gesto físico com criatividade e imaginação.  
Todo o grupo repete: “Ele se chama João”, e imita o gesto físico que João fez.

Não é permitido repetir o gesto que outro já tenha feito antes.

### 7.2. Saudação original

Em duplas.

Convidar a serem criativos e não apenas apertarem as mãos de forma tradicional, mas se cumprimentar de uma forma original.

## **C. CONCLUSÃO**

Esta variedade de técnicas de Animação nos ajuda a preparar o campo.

Mas é preciso saber selecionar a adequada dentro do processo que marca a página seguinte.

Um curso ou tema sem Animação seria uma ladeira para cima, que dificulta o processo de ensino-aprendizagem.



# 2

## PROCEDIMENTO

### 1. OBJETIVO

Mostrar quando e como realizar a Animação.

### 2. DESENVOLVIMENTO DO TEMA

#### A. INTRODUÇÃO

Já vimos uma variedade de técnicas de Animação. Agora vamos indicar a forma de levar a cabo uma verdadeira e completa Animação.

#### B. CORPO DE ENSINAMENTO

##### a. Quando se realizam as Animações

As Animações se realizam ao início da manhã e ao início da tarde, por um espaço de 7 a 10 minutos.

Também algumas podem ser usadas para fazer entrar as pessoas na sala de conferências.

##### b. Três Animações

Em toda **Animação** sugerimos fazer três tipos de **Animações**, na seguinte ordem:

- Alegar.
- Alertar sentidos e hemisférios.
- Concentrar a atenção.

Sugerimos que o pregador também realize a Animação, para que se crie comunidade de aprendizagem com ele, e não sem ele.

Em seguida apresentamos a lista de Animações para que se possa selecionar na ordem proposta, para que se cumpra o objetivo desta atividade dos participantes.

**Nota:** Aqui não nos referimos à Dinâmica de Quebra-gelo, nem às formas de Apresentação.

ANIMAÇÕES			
TIPO DE ANIMAÇÃO	OBJETIVO		
	Alegrear ou expressar emoção	Alertar hemisférios e/ou sentidos	Concentrar a mente
<b>1. Sensibilizar os sentidos</b>			
1.1. Tons de verde.			
1.2. Ruídos diferentes.			
1.3. Repetir: Nariz, olho, boca, orelha.			
<b>2. Concentração da mente</b>			
2.1. Antônimos: Branco – preto.			
2.2. Contar 1, 2, 3.			
2.3. b p d q.			
2.4. Soar do sino			
2.5. Alfabeto de concentração.			
2.6. Nomes da cores, com cores diferentes.			
<b>3. Igualar</b>			
3.1. Diretor da orquestra.			
3.2. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.			
3.3. Animais na selva.			
<b>4. Estimular e unir ambos os hemisférios do cérebro</b>			
4.1. Duas mãos			
4.2. Orquestra de animais.			
4.3. Mãos no nariz e no ouvido.			
<b>5. Integrar os participantes</b>			
5.1. Abraço de coração.			
5.2. Cumprimento caloroso.			
5.3. Tiro o chapéu.			
<b>6. Quebra-gelo</b>			
6.1. Identifique-se com um animal.			
6.2. Corrida de rãs.			
6.3. Titanic.			
6.4. Baile.			
6.5. Casa, morador e terremoto.			
6.6. Caçador.			
<b>7. Apresentação dos participantes</b>			
7.1. Nome e gesto físico.			
7.2. Saudação original.			



## a. Resumo

Apresentamos o que é e como se realiza a Animação, para integrar a Comunidade de Aprendizagem.



## b. Objetivo alcançado

“Jaire” é um recurso muito valioso para propiciar uma Comunidade de Aprendizagem, que favoreça o clima para estar mais abertos ao ensinamento.

Entretanto, nem tudo está escrito e definido nestas linhas. Cada grupo ou Escola deve fabricar seu próprio estilo de Animações para superar os obstáculos e resistências que o adulto tem para aprender.

## c. Aplicação motivadora

Já conhecemos diferentes classes de Animações. Agora é preciso colocá-las em prática, porque só assim aprenderemos a realizá-las e a aperfeiçoá-las.

 Sem Animação, dificulta-se o ensino-aprendizagem. 

## d. Ressonância do título Jaire

Assim como o anjo Gabriel prepara Maria para receber a Palavra, assim também nós necessitamos ser esses anjos que propiciem um ambiente favorável para realizar o ensino-aprendizagem.

## Leitura Mental

C3ЯT0 D14 D3 V3Я40 3574V4 N4 ПЯ414 0853ЯV4ND0 DU45 M3N1N45 8Я1NC4ND0 N4 4Я314; 3574V4M 7Я484LH4ND0 MU170, C0N57ЯU1ND0 UM C4573L0 D3 4Я314 C0M 70ЯЯ35, P455463NS 0CUL745 3 P0N735.

9U4ND0 3574V4M 4C484ND0, V310 UM4 0ND4 3 D357ЯU1U 7UD0, Я3DU21ND0 0 C4S73L0 4 UM M0N73 D3 4Я314 3 35PUM4.

P3N531 9U3 D3P015 D3 74N70 35F0ЯÇ0, 45 M3N1N45 C0M3Ç4Я14M A CH0Я4Я, M45 3M V32 D1550, C0ЯЯ3Я4M P3L4 ПЯ414 Я1ND0 E БЯ1NC4ND0, 3 C0M3Ç4Я4M 4 C0N57ЯUIЯ 0U7Я0 C4573L0.

C0MPЯ33ND1 9U3 H4V14 4ПЯ3ND1D0 UM4 6Я4ND3 LIÇ40: 64574M05 74N70 73MP0 D3 N0554 V1D4 C0N57ЯU1ND0 4L6UM4 C0154, M45 9U4ND0 M415 74ЯD3 UM4 0ND4 CH364 P4Я4 D357ЯU1Я 7UD0, S0M3NT3 ПЗЯM4N3C3 4 4M124D3, 0 4M0Я 3 0 C4Я1NH0, 3 45 M405 D49U3L35 9U3 540 C4P4235 D3 N05 F423Я 50ЯЯ1Я.