



*Jaire*

*Animação*



## 1. OBJETIVO

A Animação ajuda para integrar uma comunidade de aprendizagem, facilitando tanto o ensino como a aprendizagem.

- Cria ambiente psicológico favorável. É como uma estufa que propícia o crescimento da semente do ensinamento.
- Cria um ambiente preparado, com atividades psicomotrizes, alertando e conectando ambos os hemisférios do cérebro e aumentando a percepção dos sentidos.

## 2. ENFOQUE

Em geral, o adulto tem obstáculos ou reservas para aprender, pelo que necessita um ambiente favorável onde sinta que todos estão no mesmo nível e se abra para receber o ensinamento.

## 3. METODOLOGIA

Deve ser uma oficina teórico-prática.

Necessita-se ministério de música.

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

**[falta Mapa Panorâmico \*]**

# APRESENTAÇÃO

Em todo Curso da EESA, as comunidades se alternam diariamente para realizar as responsabilidades das comunidades, uma destas se chama “Animação”.

Esta Animação é parte fundamental da metodologia da Escola de Evangelização Santo André.

Levianamente, pode parecer uma atividade divertida para entreter os participantes. Entretanto, sua função é determinante na preparação do campo, para que a semente da Palavra caia em boa terra e dê fruto abundante e permanente.

Neste documento revelaremos o que fazemos, mas de maneira especial por que e para que o realizamos, assim como a forma de levá-la a cabo, cumprindo com seu objetivo.

## a. Objetivo

A animação é para criar uma comunidade de aprendizagem com um ambiente favorável, podendo assim, aprender com maior facilidade.

Exemplo: O lavrador

O tempo que usa o camponês em preparar a terra, não é perdido. É o melhor investimento para que a semente encontre um terreno favorável para fecundar, crescer e produzir fruto abundante.

Por isso, é preferível “perder” cinco minutos do ensinamento, que cancelar a Animação, porque os frutos podem diminuir de maneira considerável.

## b. Estratégia

É muito importante:

- Música e cantos com ritmo e, quando for possível, com diferentes coros. Quando existe estribilho que se repete, é muito mais pedagógico.
- A respiração profunda ao começar, durante ou ao terminar cada uma destas técnicas de Animação.
- A atividade psicomotriz, que são movimentos físicos, combinando a parte direita e esquerda do corpo.
- Tocar fisicamente, tanto a si mesmo como os outros.
- A pessoa que vai expor o tema deve participar. Caso contrário, não se obtém a comunidade de aprendizagem entre o pregador e os participantes.
- Ir avançando no grau de dificuldade de algumas técnicas, tendo sempre em conta a capacidade de concentração do grupo. Jamais ir além daquilo que o grupo assimila.

## c. O corpo no ensinamento

O corpo também aprende e tem memória. Esta memória é despertada quando nos cursos se utiliza a âncora  para ativá-la.



### **Desafio**

Há outra forma de aprender que não sejam através do corpo, de maneira especial os sentidos?

Por isso, 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”, significa: alegre-te.

Maria se alegra e anima quando recebe o anúncio da Palavra que se fará carne nela, concebendo o Filho de Deus em seu seio virginal e depois podendo dá-lo a outros.

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

Este Jaire do Arcanjo Gabriel a Maria corresponde à “Animação” que precisamente é a forma como se prepara o campo dos participantes, estando assim, mais dispostos para receber a Palavra de Deus. É uma forma de lhe pôr alma, anima, ao que estamos fazendo, para que resulte mais vital.

Assim de importante é a Animação.

#### **e. Conteúdo do curso e exploração do Mapa Panorâmico [Qual?\***

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

Além disso, fica aberta à criatividade de cada grupo e à cultura de cada Escola de Evangelização no mundo.

Também daremos os critérios de como usar.

Cada Escola precisa encontrar outras mais acordes com sua tradição e cultura local, sempre guardando os critérios que aqui estamos expondo.

#### **f. A Animação não é:**

- Um jogo ou brincadeira, embora muitas vezes se faça de maneira divertida e alegre.
- Oração, e de preferência, não utilizar cantos religiosos durante a Animação.
- Um colchão de tempo para esperar às pessoas que chegam tarde.
- Um louvor.

#### **g. Atividade para conhecer o nível cultural dos participantes**



### **Pergunta**

Qual é a diferença entre louvor, Animação e jogos?

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

#### **h. Encerramento motivador**

Vamos aprender um recurso tão valioso como pouco explorado.

Entretanto, aprenderemos na prática, cada uma das técnicas, pois só assim poderemos propor a outros.

Além disso, nós mesmos perceberemos seus efeitos em nós; e assim estaremos mais convencidos para ajudar os outros.

Sugerimos não julgar nem criticar até que conheça as diferentes técnicas aqui expostas.  
Nós não sabemos exatamente porque funciona; mas comprovamos é SIM funciona.

# DIVERSAS CLASSES ANIMAÇÃO

<b>1.</b>	<b>OBJETIVO</b>
	Mostrar a variedade de técnicas de animação, classificadas de acordo ao que elas produzem.
<b>2.</b>	<b>DESENVOLVER-SE DO ENSINAMENTO</b>

## A. INTRODUÇÃO

Você se sente mais disponível para aprender quando está contente ou triste?

Vamos apresentar seis tipos de Animação para aplicá-las, mas também para criar outras parecidas, levando em consideração a cultura local ou situação particular.

## B. CORPO DO ENSINAMENTO

Vejam as seis categorias de Animação.

Partimos do princípio pedagógico: tudo o que existe em nossa mente passou pelos sentidos; sentidos que podem ser catalisadores ou obstáculos.

Exemplo: Depende a preparação.

### 1. Sensibilizar os sentidos

#### Objetivo

Sensibilizar os sentidos que são antenas para receber e transmitir um ensinamento.

Exemplo: Carro de corrida  
O primeiro que se faz com um automóvel de corrida, é afiná-lo para que consiga correr a altas velocidades. Sem esta afinação, nunca ganhará.

Estas técnicas ajudam a afinar e sensibilizar os sentidos para que ao começar o tema, estejam disponíveis para perceber muito mais do que ordinariamente acontece.

#### 1.1. Nariz, olho, boca

Primeiro grau: repete-se em voz alta a seqüência tocando a parte correspondente (7x)

Segundo grau: repete-se a mesma seqüência de nariz, olho e boca, mas tocando com a mão outras partes do corpo.

#### 1.2. Meios de transportes: Cavalo, trem, carro, moto e avião.

\*\*

### 1.3. Cores com escrito diferente

Escreve-se uma lista de sete cores, mas pintados com cor diferente ao que está escrito.

Exemplo: Escreve-se “verde”, mas o papel é de cor amarela.

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

Primeiro grau: repete-se a lista lendo as palavras escritas.

Segundo grau: repete-se a lista, dizendo a cor, independente do escrito.

### 1.4. Tons de verde

Sair ao jardim e, cada vez que se respira descobrir um tom diferente de verde.

### 1.5. Ruídos diferentes

Sair fora do salão e, cada vez que se respira perceber um ruído diferente.

## 2. Concentração da mente

### Objetivo

Embora todos sejam capazes de aprender, esta capacidade depende em grande parte do grau de concentração de nossa mente durante o tempo da aprendizagem. Por essa razão, a Escola de Evangelização Santo André propicia a concentração dos participantes.

### 2.1. Antônimos: Branco - preto

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

Segundo grau: O facilitador vai variando a ordem, e aumentando um ou dois substantivos.

Terceiro grau: Vai acrescentando dificuldade com outras palavras: Homem, mulher, branco. Bom, mau.

### 2.2. Contar 1, 2, 3

Colocam-se em duplas, um diante do outro (A e B).

1. GRAU		2. GRAU		3. GRAU		4. GRAU	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	2	au	2	au	Quac, quac	au	Quac, quac
3	1	3	au	3	au	grgrg	au
2	3	2	3	Quac, quac	3	Quac, quac	grgrgg
1	2	au	2	au	Quac, quac	au	Quac, quac
Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.

### 2.3. b p d q

Elabora 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, levanta-se:

	1. GRAU	2. GRAU	3. 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. Ressonância do som

Toca o sino uma vez e trata de escutar sua ressonância.

Toca outra vez dando um espaço entre um badalar e outro.

#### 2.5. Linguagem com P

[Esta não me lembro \*\*]

#### 2.6. Alfabeto de concentração

Escreve o alfabeto em uma cartolina, visível para todos. 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> a	<b>E</b> d	<b>F</b> e
<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> e	<b>T</b> d	<b>U</b> a	<b>V</b> e	<b>W</b> e	<b>X</b> d
<b>Y</b> d	<b>Z</b> e				



	1. GRAU	2. GRAU	3. GRAU
e	Mão esquerda.	Mão direita.	Levanta o pé esquerdo para trás e toca-o com a mão direita.
d	Mão direita.	Mão esquerda.	Levanta o pé direito para trás e toca-o com a mão esquerda.
a	Ambas as mãos.	Salto.	Bate uma palma*.

### 3. Igualar

#### Objetivo

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

Com ela as barreiras de superioridade ou inferioridade são derrubadas e se cria um ambiente comunitário, fundamental para que o adulto possa aprender.

#### 3.1. Nome e gesto físico

Cada pessoa se apresenta, acompanhando seu nome com um gesto físico que outros imitam.

**Exemplo:** João se apresenta: “Eu me chamo João” e inventa um gesto físico com criatividade e imaginação.

Todo o grupo repete: “Ele se chama João” e imitam o gesto físico feito por ele.

Não se permite repetir o mesmo gesto que o outro fez.

#### 3.2. Saudação calorosa

Por duplas.

Esfregam as palmas das mãos até ficarem quentes e num mesmo momento se saúdam, dizendo: “Dou-te uma calorosa saudação”.

#### 3.3. Saudação original

Por duplas.

Convida o grupo a ser criativo e não cumprimentar de forma tradicional, mas saudar-se de uma maneira original.

#### 3.4. Maestro da orquestra

Trabalho grupal, em círculo.

Um participante sai da sala. Escolhe alguém para ser o maestro da orquestra.

O maestro faz um movimento físico, acompanhado de ritmo, e todos o acompanham.

Ele vai mudando de movimento e a pessoa que havia saído da sala, deve descobrir quem dirige a orquestra.

#### 3.5. Adriana, Juliana, Mariana, Susana.

É feito o número de papéis de acordo a quantidade de participantes. Em cada papel se escreve um destes nomes: Adriana, Juliana, Mariana Susana.

Reparte-se um papel por participante.

Todos gritam, ao mesmo tempo, o nome que está escrito em seu papel.

Juntam-se por grupos, de acordo ao nome.  
Repetem, até que se integrem os quatro grupos.

### **3.6. Animais na selva**

Quantidade de papéis correspondente ao número de participantes. Em cada papel escreve o nome de um animal de cinco animais diferentes (exemplo: gorila, leão, gato, canguru, jacaré).

Reparte aos participantes.

Ao uníssonos começam todos a emitir o som do animal, até agruparem-se por animais.

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

### **Objetivo**

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

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

Porém, o mais importante é conseguir conectar ambos os hemisférios, o qual se obtém com as seguintes técnicas.

### **4.1. Mãos quentes**

Trabalho pessoal.

Esfregar ambas as mãos até queimar.

Coloca-se uma mão na testa e outra na nuca por 15-20 segundos.

### **4.2. Orquestra dos patos**

Um diretor divide o grupo em três partes.

Cada um deve cantar a melodia da canção americana (Glória, glória, aleluia\*), dizendo: quac ou quec ou quic.

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

Em um segundo momento, acompanha com gestos: mãos na boca, aplaudindo ou levantando as mãos.

### **4.3. Mãos no nariz e na orelha**

Primeiro grau: 1, 2

Enquanto se conta 1, 2; 1, 2.

1 Coloca a mão esquerda na orelha direita e a mão direita no nariz.

2 Coloca a mão direita na orelha esquerda e a mão esquerda no nariz.

Segundo grau: 1, 2, 3

Igual ao anterior, mas quando diz "3", bate nas pernas com ambas as mãos.

## **5. Alegria**

### **Objetivo**

Criar um ambiente de alegria entre os participantes, pois aprendemos melhor quando estamos felizes que quando carregamos problemas, ansiedades e preocupações em nosso coração.

### **5.1. Casa, habitante e terremoto.**

Por grupos de três. Duas pessoas dão as mãos, imitando uma casa e levantando-as na altura da cabeça. O terceiro se coloca no centro, é o habitante.

Quando o animador grita: “casa”, ela sai em busca de outro habitante.

Quando grita: “habitante”, ele sai e busca outra casa.

Quando diz: “terremoto”, todos trocam de lugar e de função.

Os nomes podem variar.

**Exemplo:** Leão, jaula e zoológico. Pássaro, gaiola e tempestade.

### **5.2. Titanic**

Se salva balsas com X número de pessoas.

O Titanic está afundando. O capitão diz que se salvarão balsas com X número de pessoas.

Dá-se a ordem e formam grupos com o número de pessoas sugerido.

As pessoas que não se agrupam com o número indicado saem da brincadeira.

Recomenda-se não fazer balsas com capacidade maior de 8 pessoas.

### **5.3. Caçador**

Um caçador saiu a caçar e caçou X número de animais (tigre, girafa, canguru, águia).

Integram-se grupos dessa quantidade, gritando e gesticulando de acordo a cada um dos animais.

## **6. Integrar**

### **Objetivo**

Para obter a comunidade de aprendizagem é necessário integrar o grupo de participantes com auxílio de técnicas que os faça homogêneo.

#### **6.1. Abraço de coração**

Motiva-se para dar um abraço.

Adverte em que se pode abraçar com a cabeça do lado direito do abraçado, ou do lado esquerdo. Na primeira, os corações ficam distantes, na segunda, aproximam-se.

Ao abraçar, diz: “Dou-te um abraço de coração”.

#### **6.2. Baile (Cavalo Dourado)**

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

## **C. CONCLUSÃO**

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

Mas é muito importante saber selecionar a adequada dentro de um processo que depois marcaremos.

Um curso ou tema sem animação é como subir morro acima com freio de mão puxado, dificultando o processo ensino - aprendizagem.

Muitas destas técnicas de animação alegam o coração e criam um ambiente mais favorável, recebendo melhor a semente do ensino que será compartilhado.

# PROCEDIMENTO

<b>1.</b>	<b>OBJETIVO</b>
	Mostrar quando e como fazer a Animação.
<b>2.</b>	<b>DESENVOLVER-SE DO ENSINAMENTO</b>

## A. INTRODUÇÃO

Vimos uma variedade de técnicas. Agora indicaremos a forma de levar a cabo uma verdadeira Animação.

## B. CORPO DO ENSINAMENTO

### a. Quando fazer as Animações

As Animações se realizam ao princípio da manhã e da tarde, num tempo de sete a dez minutos.

### b. Três Animações

Em cada **Animação** devem acontecer **três** situações:

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

Sugerimos a participação do pregador, para criar uma comunidade de aprendizagem com ele e não sem ele.

A seguir apresentamos uma lista de Animações para que possam selecionar na ordem proposta, cumprindo assim, o objetivo desta responsabilidade dos participantes.

<b>ANIMAÇÕES</b>			
	<b>Para alegrar ou emoção</b>	<b>Alertar hemisférios e/ou sentidos</b>	<b>Concentrar a mente</b>
<b>1. Sensibilizar os sentidos</b>			
1.1. Repetir: Nariz, olho, boca.		✓	✓
1.2. Meios de transportes: Cavalo, trem, carro, moto e avião.		✓	✓
1.3. Cores com escrito diferente.		✓	✓
1.4 Tons de verde.		✓	
1.5 Ruídos diferentes.		✓	
<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. Ressonância do som.		✓	✓
2.5. Linguagem com P.			
2.6. Alfabeto de concentração.		✓	✓
<b>3. Igualar</b>			
3.1. Nome e gesto físico.		✓	
3.2. Saudação calorosa.	✓		
3.3. Saudação original.	✓		
3.4. Maestro da orquestra.	✓	✓	✓
3.5. Adriana, Juliana, Mariana, Susana.			
3.6. Animais na selva.		✓	
<b>4. Estimular e unir ambos os hemisférios do cérebro</b>			
4.1. Mãos quentes.	✓	✓	
4.2. Orquestra dos patos.	✓	✓	✓
4.3. Mãos no nariz e orelha.		✓	✓
<b>5. Alegar</b>			
5.1. Casa, habitante e terremoto.	✓		
5.2. Titanic.	✓		
5.3. Caçador.	✓		
<b>6. Integrar</b>			
6.1. Abraço de coração.	✓		
6.2. Baile (Cavalo dourado).	✓	✓	✓

## a. Resumo

Apresentamos o que é e como se realiza uma Animação.

## b. Objetivo alcançado

Com esta guia podemos cumprir o objetivo da Animação.

Jaire é um recurso muito valioso para propiciar uma comunidade de aprendizagem, favorecendo o ambiente para estar mais abertos ao ensinamento.

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

## c. Aplicação motivadora

Já conhecemos diferentes tipos de Animação. Agora é necessário colocá-las em prática.

Somente aplicando, aprenderemos como realizar e aperfeiçoar.

Sem Animação, dificulta-se o ensino – aprendizagem. Jaire!

## d. Ressonância do título Jaire

Assim como Maria se alegrou com a saudação do arcanjo Gabriel: “Jaire – alegra-te”, assim também necessitamos de um ambiente propício que favoreça o ensino – aprendizagem.