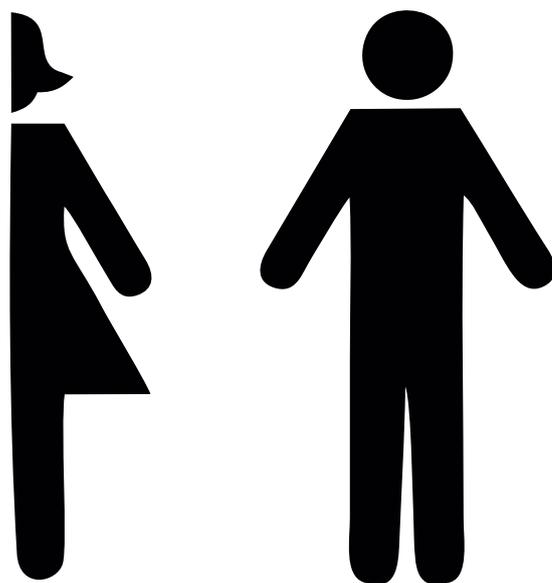




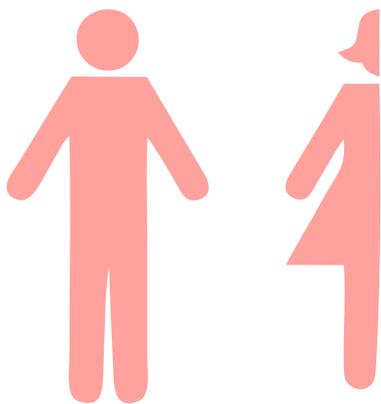
**school
of active
citizens**



Um guia para
**escolas mais
democráticas**



Orçamento Participativo Escolar



Um guia para escolas mais democráticas

TÍTULO

ORÇAMENTO PARTICIPATIVO ESCOLAR – um guia para escolas mais democráticas

FICHA TÉCNICA

Coordenadoras da publicação: Mariana Marques e Dana Gažúrová

Revisão: Mariana Marques

Design gráfico, layout e ilustrações: Márcia Ferreira

Data: 5 de Fevereiro de 2019

A versão online está disponível em www.yupi.pt

Esta publicação foi desenvolvida no âmbito do projeto “School of Active Citizens” 2016-PT0-KA20-023006

A Comissão Europeia apoia a produção desta publicação e não constitui endosso do conteúdo que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.

COAUTORAS, COLABORADORES/AS E AGRADECIMENTOS

Este guia foi escrito e produzido com o apoio ativo e o *feedback* de um grupo de referência de parceiros:

Dana Gažúrová - Agência para o desenvolvimento da região Gemer/Agentúra pre rozvoj Gemera - <http://www.rozvojemera.sk/sk/aktuality.php>

Mariana Marques - Organização YUPI www.yupi.pt

Agradecimentos às escolas envolvidas na implementação do OPE:

Evangelical Grammar School em Banska Bystrica www.egymbb.sk

Agrupamento de Escolas de Gondifelos www.aegondifelos.pt





Introdução

Este manual é um dos produtos que resultou do projeto "School of Active Citizens" e reflete o impacto dentro das organizações envolvidas (ONGs e escolas) tendo como objetivo disseminar esse impacto para um público mais amplo.

"**School of Active Citizens**" é uma parceria estratégica, com uma duração de 36 meses, entre organizações não governamentais e escolas de 4 países diferentes da UE, centrada no reforço de estratégias que combinam a aprendizagem não formal em contexto formal, através de atividades de mobilidade para estudantes, eventos de formação para professores e animadores de juventude, atividades locais, reuniões internacionais de coordenadores e produção de resultados intelectuais nas áreas do projeto.

"**School of Active Citizens**" visa contribuir para o reconhecimento da importância da cooperação entre os setores da educação não formal e formal, a fim de oferecer aos jovens alunos uma educação mais integrada e permitir estratégias mais adequadas para integrar os jovens na sociedade.

Uma das atividades implementadas por dois parceiros, que contribui fortemente para o objetivo do projeto, foi o Orçamento Participativo Escolar. Por isso, criámos este guia para a implementação do OPE, trazendo uma metodologia que ajuda a **capacitar os jovens no processo de desenvolvimento das suas próprias iniciativas** com base nas **necessidades da comunidade escolar**, dando-lhes a oportunidade de **aprenderem a democracia na prática** e inspirando-os na **participação ativa na vida pública**.

O OPE é uma espécie de simulação para ações cívicas, projetos comunitários e participação ativa na vida pública e no processo de tomada de decisão, através da aquisição de uma vasta gama de conhecimentos, competências e experiências num ambiente seguro, que serão facilmente transferidos para ações ou projetos públicos com valor positivo no futuro.

Índice

Como usar este Guia?

1 Projeto “School of Active Citizens”

- 1.1. Descrição do projeto
- 1.2. Parceiros do projeto

2 Participação e Valores Democráticos na Escola

3 Orçamento Participativo Escolar

- 3.1. Orçamento Participativo Escolar e orçamento participativo
- 3.2. História do orçamento participativo
- 3.3. O que é o Orçamento Participativo Escolar
- 3.4. Que benefícios pode trazer o Orçamento Participativo Escolar
- 3.5. Dois anos de OPE como programa nacional em Portugal

4 Implementação do OPE

- 4.1. Planeamento e cronograma
- 4.2. Decisão de iniciar o OPE numa escola
- 4.3. Equipa do projeto e participantes
- 4.4. O orçamento escolar
- 4.5. Decidir em quantos projetos os/as alunos/as poderão votar
- 4.6. Identificar as necessidades da comunidade escolar
 - 4.6.1. Oficinas não formais "pontos positivos e negativos"
 - 4.6.2. Oficinas não formais "origamis"
- 4.7. Promoção do OPE numa escola e motivação dos alunos para participarem
- 4.8. Coleta de ideias dos/as alunos/as
- 4.9. Oficinas de gestão de projetos para equipas de estudantes
- 4.10. Apresentação e divulgação dos projetos dos/as estudantes a toda a escola
- 4.11. Votação
- 4.12. Anúncio dos vencedores e atribuição de prémios
- 4.13. Implementação do projeto
- 4.14. Contabilidade financeira do projeto e relatórios

5 Exemplos de outras ferramentas que promovem a participação dos jovens numa percepção mais ampla

- 5.1. Diálogos estruturados
- 5.2. Jovens como influenciadores/as nas políticas por meio da arte
- 5.3. Jovens como educadores/as de pares
- 5.4. Conselhos de Alunos e Jovens, Parlamentos de Jovens e Crianças
- 5.5. Programas/estruturas de co-planificação e gestão
- 5.6. Júris de Jovens e Jornadas de Diálogo
- 5.7. Orçamento Participativo Jovem

Conclusão

Anexos

5

6

6

8

12

13

13

13

14

15

17

18

18

18

19

19

20

20

21

25

27

27

30

41

41

43

44

46

46

46

46

47

47

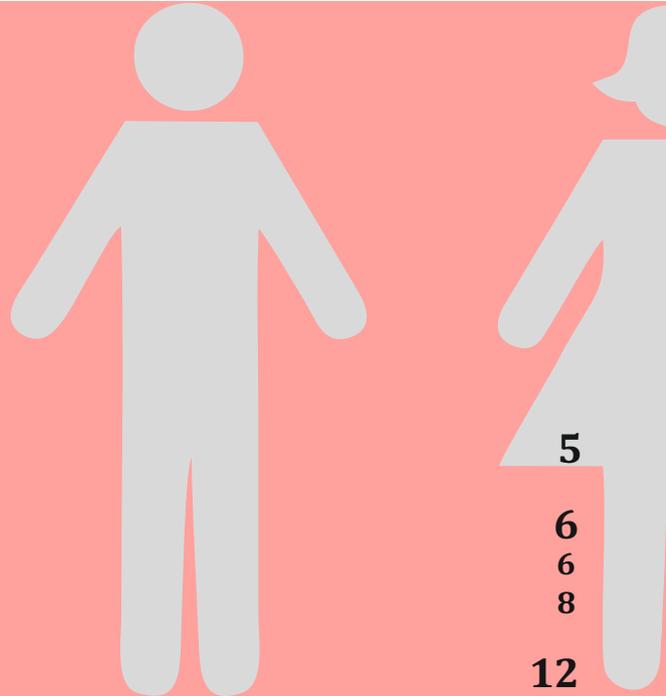
47

47

48

49

50





Como usar este guia?

A fim de ajudar o/a utilizador/a a familiarizar-se com o contexto do guia, dedicamos o **primeiro capítulo** a explicar o enquadramento do projeto, o seu principal objetivo e objetivos estratégicos, e a conhecer os parceiros do projeto.

No **segundo capítulo** explicamos os valores da participação e da democracia no contexto escolar.

O **terceiro capítulo** é uma introdução ao Orçamento Participativo Escolar, trazendo uma primeira visão da sua história, objetivos e possíveis benefícios para a comunidade.

No **quarto capítulo** explicamos os passos concretos para o desenvolvimento do Orçamento Participativo Escolar e a sua implementação na escola.

No **quinto capítulo**, podem ser encontrados exemplos de outras ferramentas que promovem a participação dos jovens numa perspetiva mais ampla.

O manual termina com **Anexos** onde o/a usuário/a pode encontrar ferramentas práticas, métodos e descrição de sessões para melhor apoiar a implementação do OPE.



1 O projeto “School of Active Citizens”

1.1. Descrição

Este projeto foi desenvolvido em conformidade com o quadro para a cooperação europeia no domínio da juventude (2010-2018) e com o quadro estratégico ET2020.

A participação é uma das palavras-chave do Livro Branco sobre a Governança Europeia, respondendo às "expectativas dos cidadãos da União", ligando a Europa aos/às seus/suas cidadãos/cidadãs, ajudando a seguir "uma abordagem menos descendente" e tornando a elaboração das políticas "mais inclusiva e responsável". As conclusões do Conselho de 11 de Maio de 2010 sobre a dimensão social da educação e da formação, que integram parte do programa ET2020, afirmam que "os sistemas de educação e formação contribuem significativamente para promover a coesão social, a cidadania ativa e a realização pessoal nas sociedades europeias. Têm potencial para promover a mobilidade social ascendente e para quebrar o ciclo de pobreza, de desvantagem social e de exclusão. O seu papel poderia ser ainda mais reforçado se fosse adaptado à diversidade dos antecedentes dos/as cidadãos/cidadãs em termos de riqueza cultural, conhecimentos e competências existentes, e necessidades de aprendizagem".

"**School of Active Citizens**" é um projeto de 36 meses de duração coordenado pela **YUPI (Youth Union of People with Initiative)** em Vila Nova de Famalicão (Portugal) em estreita parceria com outro parceiro português (**Agrupamento de Escolas de Gondifelos**), Polónia (**Semper Avanti e Zespół Szkół Dwujęzycznych/Gymnasium em nome do Maciej Rataj em Żmigród**), Eslováquia (**Agentura Pre Rozvoj Gemera e Evanjelické gymnázium in Banská Bystrica**) e Roménia (**Asociatia feedback PM-Brasov e Colegiul Tehnicum Transilvania Brasov**), para um número total de 1700 jovens alunos/as e mais de 140 animadores/as de juventude e professores/as nos quatro países europeus envolvidos (140 professores/as e animadores/as de juventude e mais de 60 estudantes tiveram a oportunidade de participar em experiências de mobilidade na aprendizagem). Os parceiros são escolas e organizações não governamentais já experientes em trabalhar em estreita cooperação para um sistema de educação mais integrado para os/as jovens, combinando aprendizagem formal e não formal, e todos os parceiros vêm de áreas desfavorecidas dos seus países, onde obstáculos geográficos, sociais e económicos estão a condicionar o desenvolvimento dos/as jovens e a experiência de mobilidade para a aprendizagem.

Os três temas escolhidos pelos parceiros para as atividades locais, em estreita cooperação entre os setores não formal e formal, são os seguintes:

- 1) Igualdade entre homens e mulheres e inclusão de jovens com antecedentes culturais diversificados;**
- 2) Cidadania empreendedora e espírito de iniciativa para a comunidade e**
- 3) Governança local e participação dos/as jovens na tomada de decisões.**

O nosso objetivo principal foi criar uma rede internacional de parceiros interessados em cooperar para o reconhecimento da combinação de educação não formal e formal como uma alternativa de educação mais abrangente para jovens alunos/as, contribuindo assim para um melhor desenvolvimento da comunidade local.

Atuamos a diferentes níveis para atingir este objetivo: atividades locais no âmbito dos três tópicos, reuniões de coordenadores/as, eventos de formação para animadores/as de juventude e professores/as, mobilidade de longa duração para animadores/as de juventude e intercâmbios de curta duração para grupos de alunos/as e um seminário internacional final para apresentar e divulgar os resultados, bem como *tours* “Juventude e Participação” em todos os países envolvidos para alcançar um maior número de parceiros locais interessados em integrar as ferramentas.

Os resultados criados durante a fase de implementação e encerramento deste projeto são: uma publicação com os resultados da investigação "Is Gender OK? - um guia para uma escola amiga da igualdade de género", um conjunto de ferramentas pedagógicas sobre governança local e tomada de decisão na sociedade, um referencial de formação (um curso *online*) para professores/as e pessoal não docente sobre "Inclusão", um curso de formação para animadores/as de campos de férias em todos os países, uma metodologia para implementar orçamentos escolares participativos (piloto e *mainstreaming*).

Todas estas ferramentas permitirão melhorar a qualidade das práticas de todos os profissionais envolvidos, contribuirão também para a sustentabilidade deste projeto após a sua conclusão e para a divulgação dos resultados junto de outros parceiros interessados.

Este guia é um destes resultados do projeto e é acompanhado por um vídeo promocional com testemunhos de alunos/as que participaram nesta atividade na Eslováquia e em Portugal, bem como opiniões e ideias de professores/as e diretores/as envolvidos/as.

O vídeo promocional pode ser encontrado aqui: <https://youtu.be/5uHestratégica>.



1.2 Parceiros do Projeto

A escala internacional do projeto garantiu a troca de experiências, conhecimento e exemplos de boas práticas, que juntos construíram uma cooperação bem sucedida para o projeto e capacitação para a internacionalização das organizações não governamentais e escolas envolvidas.

YUPI

YUPI - Youth Union of People with Initiative, Associação para o Desenvolvimento Social e Comunitário, é uma associação juvenil constituída em 2008 com sede em Vila Nova de Famalicão, Portugal. A YUPI pretende desenvolver, promover, apoiar e fomentar a mobilidade dos/as jovens e as atividades de voluntariado na sua vertente social, permitindo que os/as jovens, especialmente os/as que têm menos oportunidades, participem em iniciativas que potenciem o desenvolvimento das suas competências pessoais e sociais e uma participação mais ativa e consciente nas diferentes áreas de intervenção: voluntariado, participação ativa, democracia e igualdade de oportunidades.

A missão da YUPI é aumentar a participação ativa dos jovens na comunidade, contribuir para a sua capacitação e aumentar as oportunidades de formação, informação e condições de mobilidade; fomentar o espírito de solidariedade e voluntariado para o desenvolvimento pessoal e social das comunidades e a utilização da educação não formal como ferramenta para o desenvolvimento de competências.

É possível saber mais sobre a YUPI em www.yupi.pt

Agrupamento de Escolas de Gondifelos

O Agrupamento de Escolas de Gondifelos foi criado em 2000 e em Setembro de 2007 foi uma das primeiras escolas portuguesas a celebrar com o Ministério da Educação um Contrato de Autonomia, renovado periodicamente.

O AEG proporciona educação numa zona sócio-económica e cultural desfavorecida na zona periférica de Gondifelos, Cavalões e Outiz, em Vila Nova de Famalicão, com características rurais profundas e onde a indústria é residual, sem infraestruturas culturais relevantes e com poucas instalações desportivas disponíveis.

O Projeto Educativo da AEG tem como missão a "educação integral dos alunos", assente em alguns valores: SER, SABER e FAZER. Como Visão, o Projeto Educativo aponta três princípios de ação: uma escola participada, um brilho nos olhos e uma organização de aprendizagem.

É possível saber mais sobre a AEG em www.aegondifelos.pt

Agency for development of Gemer region

Agency for the development of Gemer region é uma organização não-governamental sem fins lucrativos, que reúne jovens, diferentes setores públicos e privados e informações. O seu objetivo é apoiar o desenvolvimento da região, principalmente através de projetos inovadores realizados pela agência e voluntários, bem como ajudando outras entidades, por exemplo, escolas, municípios e outras ONGs a preparar os seus próprios projetos para se candidatarem a subsídios.

É possível saber mais sobre a APRG em www.rozvojemera.sk

Evangelical Grammar School em Banska Bystrica

Evangelical Grammar School em Banska Bystrica é uma escola bilíngue focada em inglês e alemão. Está localizada no centro da cidade de Banska Bystrica, num antigo edifício histórico. No primeiro ano de estudo, os/as alunos/as passam mais tempo a aprender e reforçar a língua-alvo e, nos anos seguintes, têm também outras disciplinas como Biologia, Educação Cívica, Religião, Geografia ou Arte e Cultura na língua que escolhem para estudar.

O objetivo da escola é possibilitar o desenvolvimento de competências linguísticas de alta qualidade durante os cinco anos de estudo. A ênfase é colocada no desenvolvimento de todas as competências linguísticas e com o máximo de espaço para necessidades linguísticas individuais. A escola e os/as seus/suas professores/as fornecem uma atmosfera criativa e amigável em que o centro de interesse são as necessidades dos/as alunos/as.

Durante os seus estudos, os/as alunos/as têm a oportunidade de adquirir um Certificado de Inglês ou um equivalente alemão - Deutch Sprach Diplom no nível C1. A escola também está envolvida em programas de mobilidade internacional.

É possível saber mais sobre a APRG em www.egymbb.sk

Association for Social Integration and Environmental Protection

Association for Social Integration and Environmental Protection “Feed-Back” Braşov (shortly, APIS PM “Feed-Back”) é uma organização não-governamental romena, sem fins lucrativos e apolítica, fundada em 2004 e localizada na cidade de Braşov, que trabalha tanto para a reintegração social de pessoas desfavorecidas como para a proteção do ambiente.

Um dos principais objetivos é organizar uma forte estrutura de voluntariado local para: ajudar pessoas socialmente desfavorecidas, envolver-se na proteção ambiental, contribuir para o desenvolvimento sustentável da sociedade civil e aumentar a participação ativa dos jovens na vida comunitária. Seguindo esta direção, a associação fundou no ano de 2008 – o Centro de Voluntariado Braşov, www.voluntarbrasov.ro, uma plataforma onde mais de 500 pessoas se alistaram, com o objetivo de mudar para melhor a comunidade em que vivem.

Durante os anos de atividade, os/as voluntários/as participaram em atividades e projetos implementados a nível internacional, nacional e local, foram encorajados/as a desenvolverem os seus próprios projetos e atividades, com apoio logístico/administrativo e *feedback* sobre o que era desenvolvido. A organização trabalha também com os/as jovens no sentido de adquirirem competências transversais: conhecimentos, capacidades e valores que lhes vão permitir tornarem-se um segmento ativo da sociedade civil romena, responsáveis e envolvidos/as na vida da sua comunidade. A organização também mantém uma estreita colaboração com o Departamento Distrital do Desporto e Juventude de Braşov, que trabalha a nível distrital e garante a implementação da estratégia e política governamental no domínio do desporto e da juventude.



“Transilvania” Technical College

O Transilvania Technical College está situado no centro da Roménia, no distrito de Braşov. É uma instituição com uma longa tradição entre as escolas de Braşov, proporcionando formação profissional para estudantes do ensino médio e aprendizes em formação profissional. Os/as seus/suas alunos/as, aproximadamente 750, são educados/as e formados/as profissionalmente por aproximadamente 70 professores/as. A faculdade oferece formação especializada para técnicos/as em: mecânica, transportes, mecatrónica, design CAD, computação, máquinas de processamento CNC, metrologia, indústria alimentar e cabeleireiro, e formação geral em: mecânica, eletromecânica, eletrónica, automação, processamento a frio, indústria de alimentos.

Estas qualificações envolvem não só a aquisição de competências técnicas gerais, específicas para a área de interesse, mas também outras competências, tais como: comunicar numa língua estrangeira, tecnologias da informação e comunicação, resolução de problemas, organização no local de trabalho. A formação profissional é dirigida a jovens que têm uma formação técnica básica e estão interessados/as em adquirir novas capacidades e competências, ganhando uma qualificação profissional durante um período de quatro anos de estudo. A formação teórica alterna com a formação prática, que ocorre não só na escola, nas oficinas e laboratórios, mas também em diferentes empresas, que acolhem as suas sessões de formação.

É possível saber mais sobre o trabalho do Transilvania Technical College em www.colegiultransilvania.ro

Semper Avanti

Semper Avanti é uma organização juvenil com sede em Wrocław, região da Baixa Silésia, Polónia. A associação foi criada em 2001 e, desde então, tornou-se uma ONG inovadora e dinâmica. As ações da organização estão focadas em 3 áreas principais.

1) "Juventude em Democracia", que visa ajudar os/as jovens a compreender a democracia e a fazer parte dela (por exemplo, através de conselhos de juventude). A maior parte das atividades é realizada em cooperação com as autoridades locais e regionais.

2) "Juventude no mercado de trabalho", que visa preparar os/as jovens para o desafio de encontrar o seu primeiro emprego e adquirir experiência profissional. Isto inclui a organização de formações profissionais e estágios, tanto nacionais como no estrangeiro, cursos de formação sobre vários temas, desenvolvimento de competências técnicas bem como de competências transversais, como a comunicação, a resolução de conflitos, a auto-apresentação, o trabalho em equipa, a cooperação intercultural, etc.

3) "Juventude e Tolerância", onde se pretende promover a tolerância, uma mente mais aberta, a integração europeia, a cooperação internacional e a diversidade cultural. É dada especial atenção ao desenvolvimento pessoal dos/as participantes e à promoção do voluntariado.

É possível saber mais sobre a Semper Avanti em <http://semperavanti.org/en/home-en/>

Zespół Szkół Dwujęzycznych and Gymnasium in the name of the Maciej Rataj in Żmigród

Escola que, desde 2000, coloca a ênfase na aprendizagem de línguas, competência fundamental no mundo moderno. Promove oportunidades para alunos/as oriundos/as de cidades e também de áreas rurais, por meio do trabalho em grupos, competências de pesquisa e análise de informações, uso de tecnologia e procura de soluções. A escola preocupa-se com os indivíduos - querem desenvolver unidades, dar-lhes espaço para a auto-realização - e prepara os/as jovens para viver na sociedade por meio de atividades no conselho de jovens, participação em eventos de beneficência, cooperação com o lar de crianças, associações de pessoas com deficiência, ajuda ambiental, etc. A escola também tem o seu foco na educação europeia - com diferentes tipos de projetos como intercâmbios de jovens entre escolas e viagens ao estrangeiro - e no desporto, com clubes de voleibol, futebol e atletismo.

É possível saber mais em: <http://www.mrat.pl/>



2 Participação e valores democráticos numa escola

A participação precoce nos processos de tomada de decisão que afetam a vida dos/as jovens é essencial para o seu desenvolvimento como cidadãos/cidadãs ativos/as, conscientes dos seus direitos e deveres, e capazes de os exercer de forma responsável. Neste contexto, as escolas podem e devem desempenhar um papel importante enquanto espaços de prática onde os/as jovens podem adquirir conhecimentos e experiências de cidadania, permitindo e incentivando a participação ativa e a cooperação com outras partes interessadas na construção de soluções que abrangem, não só o ambiente escolar e a comunidade envolvente (cidadania local), mas também proporcionando oportunidades para o desenvolvimento de interesses e compromissos mais amplos nas esferas europeia e global (cidadania europeia e global). De certa forma, as escolas que melhor ensinam aos/às alunos/as competências para participar ativamente na democracia são elas próprias instituições que refletem os princípios democráticos não só em palavras, mas também em ações.

Tradicionalmente, a própria escola tem sido um "cidadão" institucional dentro da sua comunidade local (ou comunidades). As escolas servem como espaços públicos, onde os membros da comunidade se reúnem para tomar decisões (reuniões de conselho, associações de pais e professores, etc.), celebrar (peças de teatro, performances, feiras e festas) e aprender (aulas de educação contínua, bibliotecas comunitárias, séries cinematográficas). Os/As próprios/as docentes e administradores/as representam a escola e as suas funções para a comunidade externa, muitas vezes assumindo papéis como líderes comunitários/as e contribuintes ativos/as para a vida comunitária. Os/As alunos/as assistem a eventos e participam em atividades na escola que se situam fora do contexto do dia escolar normal. Portanto, podem testemunhar os/as seus/suas professores/as a atuar como cidadãos/cidadãs fora do contexto dos seus papéis enquanto professores/as.

Historicamente, as escolas públicas têm sido geridas democraticamente através dos papéis e responsabilidades atribuídos aos conselhos escolares eleitos. Ainda que em graus variados, a autoridade tem sido dada a educadores/as profissionais nomeados/as e contratados/as para tomar decisões sobre o funcionamento das escolas. O grau em que professores/as, responsáveis de educação, alunos/as e membros individuais da comunidade têm voz na tomada de decisões também varia. Não importa como as decisões são tomadas, os/as estudantes podem sempre aprender sobre democracia através da forma como as decisões são tomadas nas suas escolas.

O Orçamento Participativo Escolar é um método pelo qual os/as estudantes aprendem e se desenvolvem por meio da participação ativa em atividades cuidadosamente organizadas que são conduzidas e atendem às necessidades da comunidade e que ajudam a promover a responsabilidade cívica. Desta forma, ensina-se aos/às estudantes a democracia na prática, podendo "experimenta-la" num ambiente que lhes é familiar e seguro - a escola¹.

¹www.uvm.edu/~dewey/articles/Democonc.html

3 Orçamento Participativo Escolar

3.1 Orçamento Participativo Escolar e Orçamento Participativo

O Orçamento Participativo Escolar (OPE) é uma adaptação do Orçamento Participativo mas em ambiente escolar. Em primeiro lugar, concentremo-nos mais no termo "orçamento participativo". Há muitas definições diferentes tais como:

"O Orçamento Participativo (OP) é uma forma diferente de gerir o dinheiro público e de envolver as pessoas no governo. É um processo democrático em que os membros da comunidade decidem diretamente como gastar parte de um orçamento público. Permite que os/as contribuintes trabalhem com o governo para tomar as decisões orçamentais que afetam as suas vidas¹".

"O Orçamento Participativo (OP) é um processo de deliberação democrática e de tomada de decisões, em que as pessoas comuns decidem como alocar parte de um orçamento municipal ou público. O orçamento participativo permite aos/às cidadãos/cidadãs identificar, discutir e priorizar projetos de despesa pública, e dá-lhes o poder de tomar decisões reais sobre como o dinheiro é gasto²".

Usman Waqqas Chohan, Fórum Económico Mundial

Como podemos ver, o Orçamento Participativo diz respeito a uma abordagem democrática para gerir o dinheiro público, em que os membros da comunidade decidem diretamente como gastar uma parte do orçamento total. Além disso, os/as cidadãos/cidadãs podem também apresentar as suas próprias exigências e ideias para melhorias cívicas. As dotações orçamentais podem ser influenciadas através de discussões, votações e negociações³.

3.2 História do Orçamento Participativo

Um processo completo de orçamento participativo foi implementado pela primeira vez em 1989, na cidade brasileira de Porto Alegre (capital do Rio Grande do Sul). Porto Alegre era uma das cidades mais populosas do Sul do Brasil, na época com uma população de 1,2 milhões de habitantes. No entanto, o orçamento participativo já foi experimentado na década de 1980 pelo Movimento Democrático Brasileiro, com várias experiências, em municípios como Lages, Boa Esperança e Pelotas. O Orçamento Participativo de Porto Alegre foi desenvolvido pelo Partido dos Trabalhadores do Brasil, que estava na administração municipal, juntamente com associações comunitárias através de processos experimentais para enfrentar a situação financeira precária do município. A União das Associações de Moradores, no seu documento de 1985, solicitava um sistema "onde as prioridades de investimento de cada distrito seriam discutidas com os líderes populares de cada distrito", onde haveria "Conselhos Populares em todo o município com representação proporcional do movimento comunitário para discutir o orçamento municipal".

¹ <https://www.participatorybudgeting.org/what-is-pb/>, access 20.04.2018

² <https://theconversation.com/the-citizen-budgets-of-africa-make-governments-more-transparent-58275>, access 20.04.2018

³ Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažurová, Tomasz Moleda

Como podemos ver, o Orçamento Participativo implementado foi algo diferente desta ideia, já que o Orçamento Participativo tem uma regra de "reuniões abertas a todos", o que significa que qualquer cidadão/cidadã pode vir à reunião e a sua voz é igual. Em 2001, mais de 100 municípios e 5 estados do Brasil haviam implementado o Orçamento Participativo. No ano de 2015, milhares de diferentes implementações do Orçamento Participativo foram realizadas nas Américas, África, Ásia e Europa¹.

Embora o Orçamento Participativo tenha uma história de quase 40 anos, ainda não é bem conhecido pelo público em geral em muitos países, especialmente onde este mecanismo não existe. Daí a necessidade de introduzir o Orçamento Participativo na parte mais jovem de cada sociedade, ou seja, os/as estudantes e as crianças em idade escolar, para que possam participar no processo de tomada de decisões, políticas, etc., já em idade precoce².

3.3 O que é o Orçamento Participativo Escolar

O Orçamento Participativo é um processo democrático no qual os membros da comunidade decidem como gastar uma parte do orçamento público. Neste caso, os membros da comunidade são estudantes e o orçamento é o orçamento da escola. Os alunos recolhem ideias sobre as necessidades da escola, desenvolvem propostas de projetos e votam nos projetos a financiar.

O Orçamento Participativo Escolar é uma abordagem democrática não formal que envolve alunos, responsáveis de educação, professores e administradores escolares na gestão do orçamento da escola, decidindo quais os projetos e melhorias a financiar, utilizando uma parte do orçamento geral da escola.

O Orçamento Participativo Escolar é um processo de capacitação de jovens, em que as crianças e os/as jovens são encorajados/as a tomar conta das suas vidas. Ao participarem no Orçamento Participativo Escolar, os/as alunos/as podem desenvolver as suas capacidades de liderança, aumentar a sua capacidade de trabalhar colaborativamente e também de construir relações saudáveis entre alunos/as, professores/as, pessoal administrativo e responsáveis de educação, aumentando a importância da voz dos/as alunos/as e dos pais, envolvendo toda a comunidade escolar. Estes são apenas alguns dos resultados valiosos da implementação do Orçamento Participativo Escolar.

¹ Ganuza, Ernesto and Baiocchi, Gianpaolo (2012) "The Power of Ambiguity: How Participatory Budgeting Travels the Globe," *Journal of Public Deliberation*: Vol. 8 :Iss. 2 , Article 8.

² Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažurová, Tomasz Moleda

O Orçamento Participativo é ótimo para trazer para a sala de aula porque:

- É a democracia em ação;
- Possibilita aos/às estudantes uma experiência positiva de envolvimento cívico;
- Serve de ponte para que os/as estudantes se envolvam na política e na sua comunidade;
- Fortalece a comunidade escolar através da construção de relações positivas entre os/as alunos/as e a administração;
- Mostra aos/às estudantes os benefícios de se envolverem.⁹

3.4. Os benefícios do Orçamento Participativo Escolar

Os impactos e benefícios da implementação do Orçamento Participativo Escolar podem ser debatidos a vários níveis, tais como 1) alunos; 2) professores e pessoal administrativo e 3) responsáveis de educação e comunidade escolar em geral. Quanto aos benefícios em termos de aprendizagem e desenvolvimento para os/as alunos/as ao participarem no OPE, podemos identificar:

- Aumenta a capacidade de trabalhar colaborativamente;
- Competências de pesquisa;
- Capacidade de resolução de problemas;
- Técnicas de pensamento crítico;
- Capacidade de pensamento criativo;

" Implementar uma metodologia não formal para apoiar as ideias dos/as alunos/as desde o início até ao fim e para apoiar os/as professores/as a impulsionar essas iniciativas pode ser um grande passo para escolas mais democráticas"

"Penso que esta é uma iniciativa muito importante para os alunos, porque desta forma têm a possibilidade de fazer parte da tomada de decisões na escola, de aprender mais sobre as regras e valores democráticos e de aprender a ser cidadãos ativos na nossa sociedade."

Cristina Nicolau, professora, AEG

Mariana Marques, educadora e parte da equipa de apoio à implementação do OPE em Gondifelos, Portugal

⁹A guide to participatory budgeting in schools; Valeria Mogilevich

- Entrevistas e levantamento de dados;
- Técnicas de oratória e apresentação em público;
- Competências na área de marketing;
- Competências de orçamentação;
- Capacidade de gestão de projetos.

Em relação aos/às professores/as e pessoal não docente que participam no Orçamento Participativo Escolar, ele contribui para:

- Construir relações saudáveis entre os grupos da comunidade escolar;
- Aproximar a comunidade escolar através de um diálogo democrático entre alunos/as, responsáveis de educação e professores/as, pessoal não docente;
- Aumentar a consciência sobre a importância da voz dos/as estudantes e dos responsáveis de educação;
- Desenvolver competências envolvendo toda a comunidade escolar noutras atividades;
- Conhecer melhor as necessidades dos estudantes e como lhes dar resposta.

No que diz respeito aos pais e à comunidade escolar em geral (tais como alunos/as, patrocinadores, autoridades locais, etc.) que participam no Orçamento Participativo Escolar, contribui para:

- Os pais e os membros da comunidade escolar em geral têm algo a dizer sobre as decisões da escola;
- Os pais e os membros da comunidade escolar mais ampla investem o seu tempo, energia e, às vezes, até mesmo finanças privadas, nas atividades escolares;
- Os pais e membros da comunidade escolar mais ampla adquirem conhecimento interno sobre as necessidades da escola e como atendê-las.

"Os produtos resultantes do processo são naturalmente importantes. Para os alunos, acredito que ainda mais importantes são os processos em que estão envolvidos e que neles desenvolvem espírito empreendedor e participação na construção do bem comum."

Jones Maciel, diretor do AEG

Para além do impacto global e outros benefícios para os participantes acima mencionados no Orçamento Participativo Escolar podem ser destacados:

- uma experiência de democracia da vida real em ação para todos/as;
- uma experiência de envolvimento cívico para todos/as;
- indicação dos benefícios de se envolver numa comunidade e na tomada de decisões políticas;
- aumento na consciencialização sobre responsabilidade social¹.

Como podemos ver, o Orçamento Participativo Escolar traz muitos benefícios para toda a comunidade escolar e é uma "lição" valiosa para todos/as.

¹ <https://www.participatorybudgeting.org/how-to-start-pb/pb-in-schools/>, access 20.04.2018

Tem a mesma crença? Acha que a sua comunidade escolar também pode beneficiar da implementação do Orçamento Participativo Escolar? É aluno/a, pai ou mãe de um/a estudante, professor/a, diretor/a, funcionário/a da administração da escola ou animador/a de jovens? Se sim, nas páginas seguintes pode encontrar um guia sobre como desenvolver um Orçamento Participativo Escolar, seguindo esta abordagem passo a passo.

Por favor, tenha em mente que este não é um modelo de Orçamento Participativo Escolar que precisa de seguir com exatidão. O OPE precisa ser estruturado de acordo com a "realidade" da escola, permitindo adaptações a partir deste modelo.

3.5 Dois anos de Orçamento Participativo Escolar como programa nacional em Portugal

O Ministério da Educação lançou a iniciativa do Orçamento Participativo Escolar a nível nacional no ano letivo 2016/2017 (<https://opescolas.pt/>), com o objetivo de permitir que os/as alunos/as participem ativamente nas decisões da Escola, através de um processo democrático, com várias etapas e que, no final, permitirá melhorar cada um dos estabelecimentos de ensino, com as ideias dos/as que ali estudam. O programa é dirigido a todas as escolas públicas regulares do 3º ciclo e do ensino secundário e o orçamento aplicado é de 1€/aluno, mínimo 500€ no caso das escolas com menos de 500 alunos/as. Este programa já foi implementado há 2 anos letivos e segue os mesmos passos que o programa descrito neste manual.

Esta iniciativa reflete os objetivos do Ministério da Educação: 1) estimular a participação democrática dos/as alunos/as, valorizando as suas opiniões e a sua capacidade de argumentação, reflexão e mobilização coletiva, bem como o conhecimento prático de alguns mecanismos básicos da vida democrática; 2) combater o défice de confiança e afastamento dos cidadãos e cidadãs, especialmente dos/as mais jovens, em relação às instituições democráticas; 3) reforçar a gestão democrática das escolas, incentivando a participação dos/as estudantes.

A nível local, a iniciativa tem recolhido muitas experiências de sucesso e a Câmara Municipal de Vila Nova de Famalicão (onde está a ser desenvolvido o projecto "School of Active Citizens") introduziu assim um apoio financeiro que duplica o financiamento disponível para cada escola, enquanto em Gondifelos (parceiro do projeto) há um montante final de 1000€ (500€ do Ministério e 500€ do Município), bem como outras escolas na proporção do número de estudantes.

4 Implementação do Orçamento Participativo Escolar

Para todos/as aqueles/as que querem aplicar o Orçamento Participativo Escolar, desenvolvemos os passos seguintes como alguns princípios a seguir. Mas, por favor, lembre-se de que este não é um modelo de OPE que é preciso seguir exatamente, pois há que considerar sempre a forma como os princípios abaixo devem ser adaptados à sua "realidade" escolar. O que vai ler abaixo é a nossa ideia de como implementar o Orçamento Participativo Escolar, com base na nossa experiência anterior com esta ferramenta.

Desenvolvemos 15 passos para a implementação do OPE:

1. Planeamento e cronograma
2. Decisão de iniciar o Orçamento Participativo Escolar
3. Equipa de projeto e participantes
4. O orçamento da escola
5. Decidir em quantos projetos os/as estudantes poderão votar
6. Identificar as necessidades da comunidade escolar
 - Oficinas "Pontos positivos e negativos" (descrição da atividade, abaixo)
 - Oficinas "Origamis" (descrição da atividade, abaixo)
7. Promoção do Orçamento Participativo Escolar e motivação dos/as estudantes para participar
8. Recolha de ideias dos/as estudantes
 - A "lavandaria" no pátio da escola (descrição da atividade, abaixo)
9. Oficinas de gestão de projetos para equipas de estudantes
10. Apresentação e divulgação dos projetos dos/as estudantes para toda a escola
11. Votação
12. Anúncio dos vencedores e concessão
13. Apoio aos vencedores
14. Implementação do projeto
15. Contabilidade financeira do projeto e relatórios

4.1 Planeamento e Cronograma

Para implementar o Orçamento Participativo Escolar, deve-se considerar o cronograma deste processo. Pense na melhor época de um ano letivo:

- quando é que seria possível conduzir o processo de votação,

e

- quando é que os projetos podem ser implementados,
- e planear os outros passos antes e depois. Pode ser difícil implementar todos os passos do OPE num período/semestre, mas o ano inteiro deve ser suficiente. Por favor, considere que não é uma boa ideia planear o OPE para mais de um ano, pois corre-se o risco de "perder" estudantes.

4.2 Decisão de iniciar o OPE

A decisão de introduzir o Orçamento Participativo Escolar deve ser tomada pelo/a diretor/a da escola. Pode ser uma decisão dele/a próprio/a ou uma iniciativa de um grupo

informal da comunidade escolar. Se a ideia vier de um grupo informal, os membros deste grupo terão de empreender certas atividades que, no final, poderão levar à decisão positiva do/a diretor/a de iniciar o OPE.

Neste passo, o/a diretor/a já pode decidir quanto dinheiro pode ser usado no OPE e quanto será atribuído individualmente por projeto. Se não for neste momento, então esta decisão deve ser tomada no passo 5 o mais tardar.¹

4.3 Equipas de projeto e participantes

Cada ação e projeto precisa ter um líder de grupo, portanto, no início, é importante definir:

Que professor/a está a facilitar o projeto?

Quais os/as estudantes que estão a participar e como?

Também é importante reunir a sua equipa. Se é professor/a e este é o seu primeiro ano a liderar um processo de OPE, a sua equipa será provavelmente apenas você e o/a diretor/a. Pode também pedir a alguns/algumas colegas que se juntem a si. Nos próximos anos do OPE podem juntar-se a si também estudantes do ano passado, membros do conselho de estudantes, etc.

4.4 O orçamento escolar

Ao tomar a decisão de iniciar o Orçamento Participativo Escolar, deve considerar o orçamento geral da escola, qual o seu aspeto geral, como funciona, quem toma as decisões. Cada escola tem o seu próprio orçamento, que é usado para cobrir todos os custos e despesas - deve familiarizar-se com ele. Normalmente, cada escola tem uma parte do seu orçamento para custos relacionados com novos equipamentos, material didático, etc. Esta parte do orçamento geral da escola deve ser ideal para a implementação do orçamento participativo e para permitir que os alunos tomem decisões sobre ele.

A implementação do OPE por meio de outras partes do orçamento, tais como salários de professores ou funcionários, não é uma opção ¹.

A certa altura, o/a diretor/a deve decidir quanto dinheiro pode ser usado para o próprio OPE e quanto pode ser usado para um único projeto. Não há nenhuma regra que estabeleça a quantia de dinheiro (num formato geral de OPE), mas deve-se ter em consideração que um orçamento pequeno pode levar a projetos com impactos menores. Também se considera que a execução de um projeto maior e menor leva a mesma quantidade de tempo e esforço. E, em conclusão, os/as estudantes têm de experimentar todo o processo do projeto, seja com uma doação financeira maior ou menor. Pela nossa experiência, os/as estudantes puderam fazer grandes

“O Orçamento Participativo Escolar é uma forma muito interessante de educação dos alunos. Graças a esta forma de educação, os alunos demonstraram não só a sua responsabilidade, mas também criatividade no processo de resolução de vários problemas na prática.”

Slavomír Hanuska, diretor da escola EVG

¹ Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažúrová, Tomasz Moleda

mudanças e aprender muito com 100 euros, bem como com 300 euros. Por vezes pode ser possível ou mesmo necessário (se o/a diretor/a não puder ou não quiser atribuir parte do orçamento da escola ao OPE), obter fundos para o orçamento participativo de: associação de estudantes, associação de pais, direção da escola, patrocinadores, organizações da sociedade civil, municípios, etc.

4.5 Decidir em quantos projetos os/as estudantes poderão votar

Pensamos que funciona melhor quando os/as estudantes votam em mais do que um projeto para que não votem apenas no projeto dos/as seus/suas amigos/as e não haja apenas um vencedor. O número de projetos vencedores depende do valor do orçamento, bem como dos tipos de projetos que os/as estudantes podem implementar. Fazer melhorias na infraestrutura, como renovar um balneário, pode custar mais do que equipar uma sala de arte com novos materiais. Também o tipo de despesa será muito diferente no caso de organizar um grande evento escolar ou investir em material novo. A maioria dos processos financiam tantos projetos vencedores quanto possível até que o financiamento esgote. Entretanto, deve-se considerar limitar o número de projetos no boletim de voto. Por exemplo, se tiver 600 euros e o custo médio por projeto for de cerca de 200 euros, então talvez deva limitar a votação a 3 projetos prioritários. Mas se tiver 1000 euros com um custo médio semelhante, poderá apoiar mais projetos. **Deve estabelecer um valor mínimo para o projeto se a sua escola tiver um custo mínimo de aquisições.**

4.6 Identificar as necessidades da comunidade escolar

A fim de iniciar o processo de desenvolvimento comunitário na escola e conhecer a comunidade escolar e as suas necessidades, pode organizar oficinas em cada turma de estudantes mas também com todos os/as funcionários/as da escola. Este passo é a essência do processo de construção do sentimento de pertença a uma comunidade escolar, fazendo com que os membros dialoguem sobre temas comuns, identificando os problemas mais graves na escola, encontrando o interesse pessoal de todos/as por estes problemas, dando voz às pessoas e motivando-as a usá-la. E, mais importante ainda, a conceber em conjunto de possíveis melhorias e soluções de problemas para escola, motivando os/as estudantes a serem parte de mudanças positivas na sua escola.

Um aspeto importante das oficinas organizadas em sala de aula é o possível envolvimento direto do/a delegado de turma e do/a seu/sua vice ou dos/as líderes de turma no processo de organização e condução das oficinas. Isto irá estimular o desenvolvimento da liderança nos/as alunos/as e possibilitar-lhes adquirir importantes competências de organização, facilitação e ensino, além da oportunidade de participarem das mudanças positivas que estão a ser feitas nas suas escolas.

4.6.1 Oficinas “Pontos positivos e negativos”

O quê: oficina para identificar as necessidades da comunidade escolar

Duração: 90 minutos

Número de participantes numa oficina: uma turma (aprox. 30 alunos)

Líderes ou facilitadores/as da oficina: 1 animador/a de jovens ou professor/a e 1 ou 2 alunos/as (líderes da turma/delegado da turma e seu/sua vice)

Disposição da sala: cadeiras em círculo

Preparação: identificar os/as líderes da turma e convidá-los/las a ajudar nesta atividade; partilhar o manual de atividades com eles/elas; explicar as suas tarefas e responsabilidades; dar-lhes uma tarefa especial (preparar um pequeno energizer ou quebra-gelo, pode também deixá-los/las escolher entre os exemplos do anexo nº 1); pedir-lhes que antecipadamente preparem a turma para a oficina durante um intervalo; reunir-se pessoalmente com eles/elas, certificar-se de que compreendem a atividade e quais as suas tarefas e de que estão preparados/as para elas.

Material: quadro branco e marcador/ quadro verde ou preto e giz, papel flip chart, canetas e marcadores, papéis coloridos (duas cores diferentes) e post-its.

Descrição da atividade:

1. Introdução (5 - 10 minutos)

Faça uma breve introdução - quem é (nome e cargo - animador/a de jovens ou professor/a), por que está ali (parte do projeto, haverá possibilidade de participar do Orçamento Participativo Escolar e desenvolver o próprio projeto e que todos vão identificar prós e contras da própria escola para saber quais as áreas que devem ser melhoradas), o que vai fazer (identificar aspetos positivos e negativos da escola, identificar áreas que precisam ser melhoradas, sugestões de melhorias de design) e quais serão os resultados (conjunto de prós e contras da escola, conjunto de sugestões de melhorias, oportunidade de tornar realidade algumas sugestões através do OPE).

2. Apresentação e energizer (10 - 15 minutos)

Comece com um energizer ou um jogo de nomes (apresentação de nomes).

Se o energizer/quebra gelo que está a fazer não incluir a apresentação do nome de todos/as, faça um jogo de nomes, curto (pode criar o seu próprio jogo ou desafiar os/as líderes de turma que o/a estão a ajudar, a preparar algum).

Os/as líderes de turma são responsáveis pelo energizer ou quebra-gelo.



Foto 1: Alunos durante o energizer

3. Pontos positivos e negativos da escola (10 - 15 minutos)

Os líderes de turma explicam a próxima atividade e dão duas post-its de cores diferentes a cada aluno/a. Numa cor eles/elas escrevem os pontos positivos da sua escola (o que é bom, o que apreciam) e na outra escrevem os pontos negativos da sua escola (o que é mau, o que deve ser melhorado). Peça-lhes que escrevam apenas uma coisa/aspecto por papel. Se quiserem escrever mais, aceitem-na, mas peça-lhes para escreverem no máximo 3 pontos positivos e 3 pontos negativos. No lado esquerdo do quadro escreva um grande sinal de (+) e no lado direito um grande sinal de (-). Quando terminar, peça-lhes para afixarem no quadro as suas notas divididas de acordo com os sinais que lá estão escritos. Quando todos/as colocarem os seus papéis no quadro, dê uma vista de olhos nos “menos” e divida-os em categorias/áreas temáticas a que pertencem (desporto, eventos, infraestruturas, relações, espaços comuns, etc.). Tente reunir no máximo 4 categorias. Primeiro, leia os positivos e depois os negativos (de acordo com as categorias de negativos).



Foto 2: Estudantes a classificar os prós e contras recolhidos por categorias

4. Atividade em grupo - sugestões de melhorias (5 minutos para explicação + 10 minutos para preparação em grupo)

"Nomear" cada canto da sala de acordo com cada categoria. Se tiver menos de 4 categorias, nomeie apenas o número de cantos conforme o número de categorias. Peça aos/às estudantes para pensarem qual a categoria de aspetos negativos da sua escola que consideram mais crucial ou que mais lhes interessa (talvez não os que eles/elas escreveram). Em seguida, peça-lhes para irem ao canto que é nomeado de acordo com a categoria que escolheram e que irá dividir a turma em grupos. Dê a cada grupo uma folha de flip-chart e ao centro da turma coloque uma caixa de canetas e marcadores para estarem disponíveis para todos/as. Em seguida, peça aos/às estudantes para trabalharem em equipa e chegarem a um acordo sobre um problema da sua categoria que é o mais "urgente", que mais lhes interessa, pensando numa solução para ele.

A sua tarefa será pensar e escrever no flip chart as seguintes perguntas: **QUAL** é o problema? **POR QUE** escolheu este problema? **COMO** vai resolvê-lo? **ONDE** e **QUANDO** vai implementar esta solução? **QUEM** vai estar envolvido/a na implementação da solução?



Foto 3 e 4: Estudantes a trabalhar em grupo sobre os problemas

5. Apresentação das soluções (cada grupo tem 5 minutos para apresentação)

Cada grupo ficará na frente dos/as colegas com o seu papel de flip chart e apresentará a sua solução. Eles/elas podem escolher um/a orador/a ou podem participar da apresentação como um grupo inteiro. Após a apresentação, o/a facilitador/a e o resto dos/as estudantes podem fazer perguntas ou dar feedback.

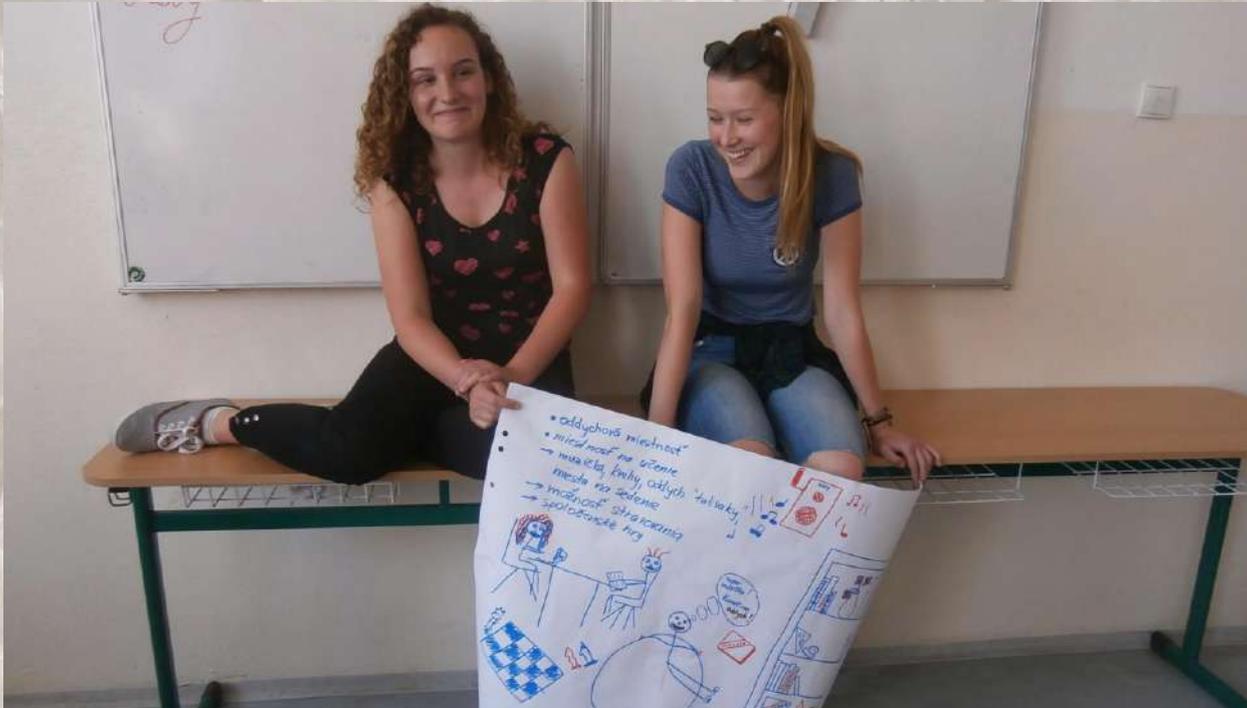


Foto 5: Estudantes a apresentar a sua ideia

6. Debriefing e encerramento (15 minutos)

Depois de cada grupo ter apresentado as suas soluções, peça aos/às estudantes para se sentarem novamente em círculo.

Perguntas para o debriefing:

- Gostaste desta atividade?
- É comum na escola que alguém te pergunte o que gostas/não gostas ou o que queres mudar?
- Como te sentiste na posição de não apenas apontar o que é ruim, mas também sugerir uma solução para o problema?
- Se tivesses apoio financeiro e da administração da escola para pôr em prática a tua ideia, gostarias verdadeiramente de a implementar?



Foto 6: Estudantes durante a reflexão

7. Encerramento:

Apresentar à turma a oportunidade única de mudar coisas de que não gostam na sua escola, propondo melhorias e fazendo parte de uma mudança positiva.

A direção da escola atribuiu "uma certa quantia de dinheiro" (depende da capacidade da sua escola) para o Orçamento Participativo Escolar para que possam apresentar ideias que gostariam de implementar para melhorar a escola. Os alunos podem transformar as suas ideias em projetos estruturados graças às oficinas de gestão de projetos, antes de apresentarem o projeto e de se submeterem a eleições.

Se o seu projeto for escolhido pela comunidade escolar no processo de votação, receberão a bolsa e tornar-se-ão líderes de mudanças positivas reais na sua escola.

4.6.2. Oficina "Origamis"

O quê: oficinas para identificar as necessidades da escola

Duração: 60 minutos

Número de participantes numa oficina: uma turma (aprox. 30 estudantes)

Líderes ou facilitadores/as da oficina: 1 animador/a ou professor/a e 1 ou 2 alunos/as (líderes da turma/delegado de turma e seu/sua suplente)

Disposição da sala: cadeiras em círculo (ideal)

Preparação: identificar os líderes de turma e convidá-los/as a ajudar nesta atividade; compartilhar o manual de atividades com eles/elas; explicar as suas tarefas e responsabilidades; dar-lhes uma tarefa especial (para preparar um pequeno energizer ou quebra-gelo, pode também deixá-los/las escolher entre os exemplos do anexo nº 1); pedir-lhes que preparem antecipadamente a turma para a oficina durante um intervalo; reunir-se pessoalmente com eles/elas, certificar-se de que compreendem a atividade e as suas tarefas e de que estão preparados/as para elas.

Material: Projector, computador, apresentação em powerpoint (com informação sobre o OPE), post-its (mínimo 1/pessoa, papel, canetas, origami desdobrado)

Descrição da atividade:

Passo 1: Apresentação do programa Orçamento Participativo Escolar e do seu regulamento (objetivos, fases, como e quando apresentar propostas, orçamento alocado e datas de votação) através de uma apresentação visual como um power point e o vídeo promocional criado para este projeto.

Passo 2: Pedir aos/às estudantes que escrevam num post-it algo que "não gostam" ou pensam que pode ser melhorado dentro da sua escola (considerando infraestruturas, relações sociais, métodos usados, etc.). Após 3 minutos de reflexão individual, o/a moderador/a pede que se reúnam em grupos de 4 e que identifiquem no mínimo 10 "problemas" ou situações que não sejam boas na escola (espaços, ambientes, sentimentos, etc.) durante 10 minutos. Quando concluírem a lista, os grupos devem priorizar os 4 problemas mais relevantes na sua opinião.



Foto 7: Estudantes a jogar "Origami"

Passo 3: Cada aluno/a recebe o origami desdobrado com as instruções de como o construir (Anexo 10), mas primeiro cada um/a deve escrever um dos 4 problemas em cada parte oculta do origami para que ele apareça durante o jogo.



Escreve nestes triângulos
1 problema

Passo 4: Os/As alunos/as são convidados/as a testar com 2 ou 3 colegas na sala de aula, escolhendo um número, jogando e lendo o problema/situação ao desdobrar o origami. A pessoa que escuta deve então encontrar uma solução e esta é registada no origami, sem julgamento. Depois de compreenderem como funciona, são motivados/as a continuar com este exercício com o maior número de pessoas e diversidade possível (pais e mães, professores/as, funcionários e outros/as estudantes) o que irá gerar um processo de reflexão envolvendo mais pessoas e encontrando muitas soluções criativas para os problemas (processo de *brainstorming*). De todas as respostas recolhidas e com a conversa gerada, torna-se mais fácil e natural o processo de participação no Orçamento Participativo Escolar, não só com as necessidades identificadas da escola, mas também com a ideia de solução selecionada e viável.

4.7 Promoção do Orçamento Participativo Escolar e motivação dos/as estudantes a participarem

Um dos primeiros passos dirigidos à comunidade escolar em geral é a informação sobre o OPE. Esta informação deve estar disponível para toda a comunidade escolar, incluindo alunos/as, professores/as, pessoal não docente, pais e mães, patrocinadores, etc.

Também deve ser comunicado que o OPE utiliza uma parte do orçamento geral da escola, pelo que não significa nem fundos adicionais nem novos custos para a escola.

4.8 Recolha de ideias dos/as estudantes

Nesta etapa do OPE, são formadas equipas de projeto, no melhor dos cenários, compostas por representantes dos/as estudantes, professores/as e responsáveis de educação (ou pelo menos equipas de alunos). Mais tarde, as equipas de projeto são ainda apoiadas por oficinas adicionais para auxiliá-las na melhoria das suas competências em gestão de projetos, promoção e oratória.

As equipas apresentam ideias para projetos utilizando os formulários oficiais. Estes projetos devem centrar-se na comunidade escolar em geral e ter um impacto positivo na escola e nos membros da comunidade escolar. Tais projetos podem incluir: atividades educacionais, eventos culturais, compra de novos equipamentos ou materiais didáticos, etc. As equipas de projeto podem ter ideias próprias ou podem escolher de acordo com as necessidades de melhorias na escola a partir da comunidade escolar em geral.

Podem fazer questionários ou auscultar a comunidade escolar de muitas maneiras e então decidir sobre os aspetos que querem abordar nos projetos.

"Penso que o OPE é um grande exemplo de democracia na prática, uma vez que os alunos têm de apresentar as suas próprias ideias de projeto, depois têm de o planear em detalhe e também trabalhar corretamente no orçamento. E, mais tarde, têm de criar campanhas para atrair outros alunos a votar nos seus projetos em eleições secretas, onde cada aluno tem a oportunidade de votar no seu projeto favorito. Por isso, acho que é muito bom para a escola".

Deve haver um período, de acordo com o regulamento do OPE, em que os formulários de ideias de projetos possam ser submetidos e é da responsabilidade do grupo de trabalho do OPE recolhe-los. É importante também ter em consideração: Quantos estudantes além dos que estão nesse grupo de trabalho devem fazer parte da recolha de ideias? Pensamos que quanto mais participantes, melhor. Mas sabemos que pode não ser razoável conseguir que todos/as os/as estudantes da sua escola participem.

Pergunte a si mesmo/a: qual é o número mínimo de participantes possível e ainda assim ter um grupo amplo e diversificado de opiniões? Além disso, considere também qual o orçamento disponível. Se for muito pequeno, pode não fazer sentido envolver toda a escola. Deve decidir-se a estratégia o mais rápido possível, porque pode demorar para programar a recolha de ideias no calendário escolar, ou nos calendários dos/as professores/as.

Aqui estão algumas ideias de formas possíveis para recolher as ideias dos/das estudantes. Você melhor saberá o que é mais viável na sua escola e para o orçamento que tem.

1. Assembleia com toda a escola

Os/as seus/suas alunos/as fazem uma rápida apresentação sobre o OPE e, em seguida, os alunos na audiência preenchem os nossos questionários escritos. Se escolher esta estratégia, deve agendá-la com o/a diretor/a agora mesmo!

Prós: Pode-se obter muitas ideias de uma só vez.

Contras: São difíceis de programar, acontecem com menos frequência, e se por alguma razão for cancelada à última da hora, pode realmente prejudicar o cronograma do OPE. Fazer uma apresentação em frente a toda a escola pode também ser intimidador, então será preciso agendar um tempo para que os/as seus/suas alunos/as pratiquem o falar em público.

2. Visita sala-a-sala

Os/as estudantes passam nas salas de aula em pequenos grupos para recolher as ideias. Podem trabalhar com pequenos grupos ou podem recolher informações por formulários.

Prós: Pode ser agendado para o momento de aulas. É apenas necessário entrar em contacto com outros/as professores/as para obter a sua permissão para interromper as aulas por alguns minutos.

Contras: Podem surgir menos ideias já que os/as estudantes só podem visitar algumas aulas naquele período de tempo.

3. Estações pop-up

Estabeleça estações nos corredores ou no refeitório para recolher ideias entre as aulas, durante o almoço ou outros intervalos.

Prós: Não se ocupa tempo em sala de aula.

Contras: Não há um público cativo, os/as estudantes terão que trabalhar mais para conseguir que os seus colegas participem.

4. Formulário eletrónico

Faça uma versão eletrónica e divulgue-a no Facebook ou Instagram ou no sítio Web da sua escola e pode promovê-la junto dos/as alunos/as através dos/as professores/as ou

representantes dos/as estudantes, pedindo-lhes que a divulguem.

Prós: Não ocupa tempo em sala de aula e pode-se envolver toda a escola.

Contras: É mais difícil promovê-lo e motivar os estudantes de forma não pessoal a participar.

Mais tarde, o grupo de trabalho do OPE deve verificar todas as ideias de projeto e confirmá-las com os regulamentos do Orçamento Participativo Escolar. Quando esta etapa estiver concluída, o grupo deve preparar uma lista dos projetos aceites no OPE e uma lista dos projetos rejeitados, juntamente com uma informação sobre a razão pela qual foram rejeitados. A lista de projetos aceites no OPE é então usada na etapa Eleições.



Foto 9: Exemplo do “Serviço de lavandaria” na escola de Gondifelos

5. Serviço de lavandaria

Após as apresentações em todas as salas de aula sobre o Orçamento Participativo Escolar, instalamos na entrada da escola um cenário de lavandaria com roupa pendurada e uma máquina de lavar roupa. A lavandaria era o símbolo para escolher as “roupas sujas” (ou os problemas da escola), lavá-las na máquina e depois pendurar suas soluções/ideias como “roupas secas” para que todos/as pudessem ver.

Desta forma atrativa, os/as estudantes e professores/as tinham um lembrete visual de que o processo estava a acontecer na escola e estavam orgulhosos/as de ver as suas ideias visíveis para todos/as. Com esta atividade pretendemos promover as ideias dos/as estudantes, motivando mais pessoas a participar e a estarem melhor informados/as para o processo de escolha.



Foto 10: Ideias de projetos expostos no hall de entrada da escola

Quando as ideias forem recolhidas e houver muitas para serem levadas a cabo, pode-se usar cartões de pontuação para ver se as ideias são realistas e viáveis.

A tabela no Anexo 12 contém os critérios que se podem usar nas categorias de viabilidade, impacto e interesse, e quantos pontos cada um vale. Pontue cada proposta, escolhendo uma de cada linha. Adicione os totais para cada projeto. Em seguida, escreva uma lista priorizada de projetos com base nas suas pontuações totais.

4. 9 Oficinas de gestão de projetos para equipas de estudantes

Após a recolha de ideias, é muito importante convidar todos os/as estudantes que apresentaram as suas propostas para a primeira reunião comum. O objetivo deste encontro é discutir as suas ideias mais em pormenor, verificar se respondem realmente às necessidades da comunidade e, se possível, fundir projetos semelhantes. Todas as ideias de projetos que possam necessitar de maior intervenção na infraestrutura ou base técnica da escola precisam de ser consultadas e confirmadas com a direção da escola.

Estas oficinas de gestão de projeto **devem ser conduzidas por um/a líder jovem, professor/a ou um/a especialista externo/a**, num mínimo de 3 vezes ou mais, se necessário.

A fim de apoiar a motivação dos/as estudantes para os seus projetos e capacitá-los/las a fazer algo para além de alcançar o objetivo, recomendamos a organização de **oficinas após o horário escolar**. Com base na nossa experiência, a duração ideal da oficina é de uma hora e meia. Mas se o/a líder vê que algumas partes precisam de mais tempo, é mais do que bem-vindo ajustar a duração e também o conteúdo de acordo com as necessidades do grupo. Se a oficina for muito pesada para os/as estudantes, é possível dividir cada uma delas em duas partes e dedicar tempo duplo a uma oficina. Isto deve ser ajustado de acordo com as necessidades do grupo e a capacidade do/a líder e da escola.

«As coisas que aprendi através das oficinas é fazer a pergunta certa. Quero dizer que temos muitas ideias nas nossas cabeças, mas elas não têm certa estrutura ou algo parecido e eu acho que essas oficinas nos ajudaram a fazer algo real a partir de nossas ideias"».

Ema Šimková, aluna da escola EVG

As três oficinas que recomendamos organizar são focadas em:

1. Identificação de problemas, objetivo principal, objetivos gerais
2. Atividades, cronograma, equipa, recursos
3. Finanças, contabilidade, elevator pitch

Cada oficina deve começar com um pequeno energizer para aquecer os/as jovens e preparar as suas mentes para o modo pró-ativo. Além disso, a primeira oficina deve também incluir um jogo de nomes e uma breve apresentação das equipas e das suas ideias para se conhecerem melhor. Exemplos de energizers, quebra-gelos e jogos de nome podem ser encontrados no anexo no.1.

Todas as oficinas incluem 6 questões: Por quê?, O quê?, Quem?, Onde?, Quando? e Como? Este esquema pode ser encontrado no anexo nº 3 e os alunos podem preenchê-lo passo a passo durante todas as oficinas.

"Através das oficinas que tivemos, eu aprendi tudo - como fazer o projeto, como fazer a sua gestão, como gerir as finanças, e acho que foram muito úteis para mim."

Emma Sitková, aluna da escola EVG

Oficina 1. Identificação do problema, objetivo principal, objetivos específicos

Duração: 90 minutos

Número de participantes numa oficina: máx. uma turma (aprox. 30 alunos)

Líderes ou facilitadores do workshop: 1 animador/a de jovens e ou professor/a

Disposição da sala: as equipas sentam-se em cadeiras à volta de mesas separadas

Preparação: enviar convite para contactar uma pessoa de todas as equipas de alunos/as, definir a data e hora da oficina (ajustá-la às necessidades dos/as estudantes, se necessário), reservar a sala de aula ou outro espaço para a oficina, verificar se a sala tem todo o equipamento técnico necessário, garantir que há (pelo menos) uma mesa para cada equipa e uma cadeira para cada pessoa

Material: quadro branco e marcador/ quadro verde ou preto e giz, flip chart, canetas e marcadores, post-its coloridos (duas cores diferentes), esquema de perguntas impresso para cada equipa, exemplo de árvore de problemas impresso para cada equipa.

Descrição da atividade:

1. Identificação do problema (15 minutos)

- Questões a serem respondidas a partir do esquema de perguntas - Porquê?/O quê? - Porque é que estou a concentrar-me nesta questão? Qual é a razão para fazer este projeto? Que problema vou resolver com este projeto?

Após a **introdução e apresentação de todas as ideias**, é hora de começar a trabalhar no seu desenvolvimento. Cada equipa recebe um flip chart e marcadores e tem 10 minutos para pensar sobre a razão de fazer o seu projeto ou **qual é o problema que vai resolver com este projecto.**

Se um projeto for feito sem uma razão apropriada, não haverá interesse suficiente por parte de uma equipa, não haverá envolvimento suficiente da comunidade local e o projeto não será sustentável. O problema é a chave que move as pessoas ao seu redor com o objetivo de resolvê-lo. O/A líder deve apoiar todas as equipas no processo de identificação do problema. Depois de todos terem sido identificados, as equipas escrevem o seu problema no flip chart. Em seguida, todas as equipas leem os seus problemas.

É possível encontrar um exemplo no Anexo nº 9.

"O nosso projeto consistiu na criação de um parque para as crianças. A ideia deste projeto começou quando percebemos que as crianças não tinham muito espaço para brincar. Assim, reunimos um grupo de cinco pessoas para tentar ganhar mais espaço para elas, para que se possam divertir nos intervalos e no seu tempo livre em geral."

Vera Costa e Paulo Santos, estudantes da escola AEG



Foto 11: Estudantes identificam os problemas e escrevem-nos no papel flipchart

2. Encontrar as causas deste problema (20 minutos)

- Questão a ser respondida a partir do esquema de perguntas - Por quê? - Porque é que está a acontecer? Qual é a razão? Qual é a causa do problema?

Todas as equipas recebem post-its e canetas e têm que pensar sobre as causas do seu problema. Neste processo, é uma grande ajuda para os/as estudantes fazerem perguntas que estão escritas acima e também para imaginar a situação (problema) na realidade. Escrevem cada causa que lhes vem à cabeça num post-it separado. Devem escrever 5 a 10 causas. Em seguida, basta colocá-las no papel, debaixo do problema.



Foto 12: Os/As alunos/as escrevem as causas do problema nos post-its

3. Pôr as causas em ordem - fazer a "Árvore dos problemas/causas" (raízes da árvore) (20 minutos)

Agora, dê uma vista de olhos em todas as causas e pense em como estão relacionadas. Encontre as que são mais concretas e as que são mais gerais. Existe alguma relação entre elas? Onde uma causa é a raiz de outra? Esta parte é mais difícil porque tem que colocar as causas na ordem baseada na conexão e correlação entre elas.

Em primeiro lugar, identificar as que são mais gerais. Estas são colocadas na parte inferior do papel. Depois pense de que forma as outras causas estão ligadas a estas causas gerais.

No nosso caso (no exemplo usado no Anexo nº 9) perguntamos:

O que acontece, quando até mesmo os adultos não se comunicam? O que acontece quando os jovens não têm coragem de começar a se comunicar? E, se não temos espaço para a socialização, qual é a causa disso?

Então, a pergunta é "**O que causa esta situação**"? Colocar todo o resto das causas em correlação com as que estão sob elas. Há sempre uma regra para ir das causas gerais de baixo para as concretas, para chegar à definição do problema. Se há mais causas que se combinam, basta colocá-las no mesmo nível. Quando tiver a sua árvore completa, deve provar se foi feita corretamente. Leia a árvore da forma que assinalou as setas.

No exemplo da árvore seria:

Como nenhum adulto entra em contacto com os outros, faz com que ninguém na casa se cumprimente. A coragem de iniciar a comunicação está ausente e isso faz com que os jovens não saibam os nomes uns dos outros. Como os jovens não sabem os nomes uns dos outros e ninguém se cumprimenta, todos têm a sensação de que não há um tema comum para falar, por isso não entram em contacto uns com os outros e não se comunicam. Como não há espaço para atividades de socialização, os jovens passam a maior parte do seu tempo livre dentro de casa. Quando acrescentamos a isso o facto de que eles também têm que fazer os trabalhos de casa e cumprir as suas tarefas domésticas, isso faz com que eles não tenham muitas opções para se conhecerem uns aos outros. Porque não têm muitas opções para se conhecerem, não conhecem os passatempos uns dos outros, não se contactam e não comunicam entre si.

Este tipo de árvore deve ser logicamente legível e todas as conexões devem encaixar-se umas nas outras. Se não conseguir alcançá-la, pense se as suas causas são específicas o suficiente e se tem causas suficientes. Depois da sua árvore de problemas (causas) estar completa, troque com outra equipa por 3 a 5 minutos e verifique com eles se entendem a sua árvore. Se algumas coisas não forem compreensíveis, discuta com mais pessoas que conheçam bem o problema. Elas podem ser uma boa fonte de informação e dar-lhe outros pontos de vista.



Foto 13: Estudantes a procurar compreender as conexões entre as causas

4. Identificação de consequências (15 minutos)

- Questão para ser resolvida com o esquema 5W+1H - **O que? - O que acontece se o problema não ficar resolvido? Quais as consequências que isso pode trazer?**

Graças à resposta a estas perguntas, identificaremos as consequências do nosso problema. Devemos ser capazes de encontrar **pelo menos 5 consequências**. Escreva cada uma delas num post-it separado e afixe na parte superior do flipchart acima do problema.

Assim como as causas, também as consequências devem ser colocadas numa ordem lógica. Mas, desta vez, as que são mais específicas serão colocadas diretamente acima do problema e as mais gerais serão ordenadas na direção da parte mais alta do flipchart.

No Anexo No. 9 pode ver um exemplo de uma árvore completa.

A verificação pode ser feita da mesma forma que as causas. Apenas começará a lê-la na direção mostrada pelas setas. No caso do nosso exemplo é:

Se os jovens não comunicam entre si, isso fará com que os vizinhos não se conheçam, por isso ninguém se importa com ninguém e por isso haverá um maior risco de roubos. Se as pessoas não se sentirem em casa no seu bloco de apartamentos, não se importarão com o edifício e a construção deteriorar-se-á. Se as pessoas não se comunicarem, não vão querer e saber como, ajudar-se mutuamente em tempos difíceis.



Foto 14: Estudantes identificam consequências do problema

5. Objetivo principal, específicos, necessidades (20 minutos)

Nesta parte deixaremos de falar de problemas e **começaremos a falar de soluções**. Continuaremos a trabalhar com a nossa árvore. Novamente, usaremos post-its e canetas. Vamos transformar todas as causas, consequências e também o problema principal numa versão positiva. No caso do nosso exemplo, seria algo parecido com o Anexo nº 9.

Quando o tivermos feito, é hora de **identificar a meta principal, os objetivos e as necessidades do nosso projeto**. A variação positiva do seu problema principal torna-se o seu principal objetivo. Todas as atividades e ações do seu projeto devem sempre focar no cumprimento deste objetivo principal.

Para identificar os seus objetivos, dê uma vista de olhos nas variações positivas das causas e escolha 2 a 5 das que, na sua perspetiva, são as mais alcançáveis em relação ao seu tempo, pessoas e capacidades financeiras, bem como qualidades, competências e conhecimento das pessoas da sua equipa. Estas **causas tornar-se-ão os seus objetivos**. Ao decidir, tenha em mente duas regras: "Small is beautiful" e "KISS - Keep It Simple and Sexy". É sempre mais eficaz focar em objetivos menores e mais fáceis, que são mais possíveis de serem alcançados. Estas vitórias menores serão de um grande empoderamento para toda a equipa e irá inspirá-lo/a para os projetos futuros que podem ser maiores e trazer ainda maior sucesso e satisfação. No caso do nosso exemplo, será como no Anexo nº 9 e a meta e objetivos principais serão os mesmos:

O objetivo principal - *Os jovens do nosso bloco de apartamentos contactam e comunicam entre si.*

Objetivos:

- criar uma oportunidade para os jovens se conhecerem uns aos outros
- proporcionar oportunidades para que os jovens conheçam os nomes e passatempos uns dos outros
- abrir a comunicação dos jovens sobre os seus passatempos

Se pretende controlar a qualidade dos seus objetivos. Todos têm de ser SMART:

- **Específicos** - dirigidos a um grupo/comunidade e área específicos (o menos geral possível)
- **Mensurável** - para ser capaz de medir o progresso trazido pelo seu projeto
- **Preciso** (não é alcançável/attainable?) - alcançável no que diz respeito à capacidade e competências da sua equipa

• **Realista** - indicar quais os resultados que podem ser alcançados de forma realista, tendo em conta os recursos disponíveis

• **Relacionado com o tempo** - especificar quando o(s) resultado(s) pode(m) ser alcançado(s) / quando o seu objetivo será atingido

O aspeto mais importante dos seus objetivos é que eles devem ser 100% alcançáveis, viáveis e, no final do projeto, devem ser efetivamente implementados.

"Acho que as oficinas nos deram a capacidade de fazer o projeto porque não é assim tão fácil como pensávamos"

Bruno Almásy,
student of EVG school

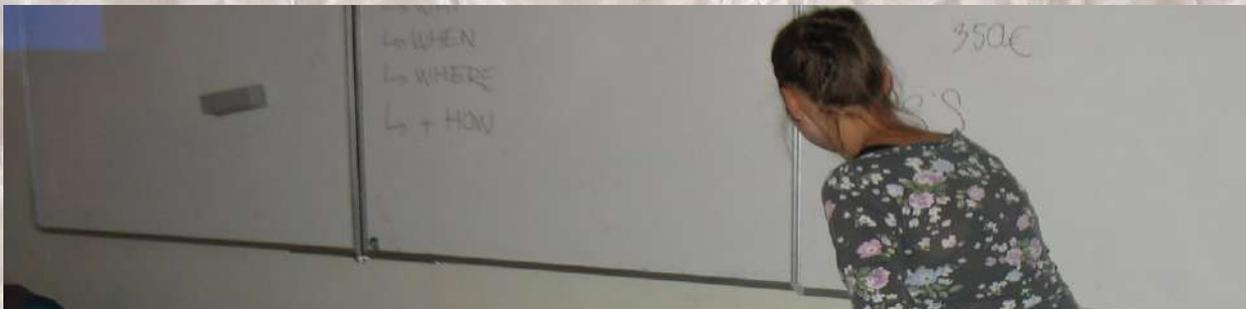


Foto 15: Facilitadora a escrever os requisitos do projeto no quadro (SMART)

Se os seus objetivos passarem este teste, concentre-se na parte superior do flipchart.

As consequências transformadas em variação positiva tornaram-se as necessidades que vai poder melhorar com o seu projeto.

Quando o lemos agora na versão positiva, ele diz: *"Se os jovens do nosso prédio comunicarem, as pessoas vão-se ajudar mutuamente em tempos difíceis e os vizinhos conhecer-se-ão"*.

Isto não encaixa, pois não? E esta é a diferença exata entre objetivos e necessidades.

Quais são as necessidades do nosso projeto? Essas são as razões para a implementação do nosso projeto. Ao contrário dos objetivos, essas necessidades não são 100% alcançáveis. São necessidades que vão ser melhoradas mas não resolvidas ou 100% satisfeitas pelo nosso projeto. Por exemplo, se criarmos oportunidades para que as pessoas se conheçam umas às outras, não garantimos que as pessoas se ajudem mutuamente em tempos difíceis. Mas podemos melhorar esta situação e, pelo menos, contribuir para isso.

Por exemplo, se o seu projeto era sobre a limpeza de uma nascente de água na sua aldeia, o seu objetivo seria limpar a nascente (pode ser 100% satisfeito), mas a sua necessidade será a melhoria do ambiente (isto não será 100% satisfeito pela limpeza da nascente de água).

Há um ditado que diz que quem compreende a diferença entre necessidades e objetivos, é um especialista em projetos. Por favor, tente trabalhar arduamente com a sua equipa para ser capaz de identificar da melhor forma: **o que vai fazer (meta, objetivos) e porque o vai fazer (necessidades).**

6. Proposta de projeto (trabalho de casa)

Agora é hora de resumir o que desenvolvemos durante esta primeira oficina.

Portanto, o seu trabalho de casa será reunir-se com a sua equipa e resumir toda a informação que já tem sobre o seu projeto (título, meta principal, objetivos), num documento de proposta de projeto, que está disponível nos anexos como Anexo nº 11.

Oficina 2. Atividades, cronograma, equipa, recursos

Duração: 90 minutos

Número de participantes numa oficina: máx. uma turma (aprox. 30 estudantes)

Líderes/facilitadores do workshop: 1 animador/a de jovens e/ou professor/a

Disposição da sala: as equipas sentam-se em cadeiras em torno de mesas separadas

Preparação: o mesmo que a oficina 1

Material: o mesmo que na oficina 1 + *elevator pitch* impresso para todas as equipas, cada equipa tem de trazer o seu esquema 5W+1H, árvore de problemas e proposta de projeto que começou a cumprir; tabelas de atividades impressas (preparação + implementação) para todas as equipas

5W+1H perguntas a serem respondidas: O quê? Como? Quando? Quem? Onde? Porquê? (What? How? When? Who? Where? Why?)

Descrição da atividade:

1. Apresentação dos trabalhos de casa em frente das outras equipas (30 minutos)

Cada equipa apresenta a sua "árvore" e a proposta de projeto - título, finalidade principal e objetivos. O tempo de apresentação pode ser alargado, de acordo com o número de equipas. Cada equipa deve ser capaz de a apresentar no máximo em 3 minutos. Após cada apresentação deve haver algum espaço para *feedback* e sugestões de melhoria por parte de um líder e/ou estudantes.

2. Atividades do projeto (20 minutos)

- Perguntas a serem respondidas do esquema 5W+1H - **O quê? Como?** (What? How?)

Vindo do processo de desenvolvimento do projeto já é óbvio quem será o seu grupo-alvo. Serão todos/as os/as alunos/as da escola, estudantes com necessidades específicas, professores ou também alguns jovens da cidade? Não se esqueça de definir primeiro o seu grupo-alvo e depois comece a desenhar atividades de modo a satisfazer as necessidades do seu grupo-alvo. As atividades são um resumo de todos os passos necessários para atingir o objetivo principal do projeto. Ao explicar as atividades, coloque a ênfase numa descrição detalhada de todas elas, sem excluir a fase de preparação.

Escreva-a em tabelas que podem ser encontradas no Anexo No.3 - na coluna O QUE?

"Aprendemos a gerir o nosso tempo de forma criativa e a gerir as nossas finanças, acho que é a parte mais importante deste projeto, e também aprendemos a comunicar com os outros de uma forma profissional."

Peter Kevély, estudante da escola EVG



Foto 16: Estudantes a desenvolver as atividades do projeto

3. Cronograma das atividades (10 minutos)

- Questão a ser respondida a partir do esquema 5W+1H - **Quando?** (When?)

Neste nível da preparação do projeto, é suficiente se **planear pelo menos o mês em que as atividades serão iniciadas**. No entanto, mais tarde será necessário planear todas as atividades separadas em detalhe. Quando o seu projeto for implementado num período de tempo mais curto, pode até planear atividades diárias com cronogramas e horários detalhados. Escreva-o nas tabelas que podem ser encontradas no Anexo No.3 - na coluna QUANDO?

4. Estrutura da equipa (10 minutos)

- Questão a ser respondida a partir do esquema 5W+1H - **Quem?** (Who?)

Para poder determinar as pessoas responsáveis pelas atividades, em primeiro lugar é necessário dividir as tarefas e responsabilidades dentro da sua equipa. Pode definir papéis na sua equipa e construir uma estrutura sobre isso - por exemplo, escolher um gestor de projeto (fluxo de todo o projeto, controlo), um gestor de comunicação (responsável pela comunicação interna e propagação do projeto), um gestor financeiro (contabilidade, finanças) e duas pessoas responsáveis por tarefas técnicas e ajuda prática (áudio, vídeo, sistema de som, infraestrutura...). Ou pode simplesmente escrever uma lista de atividades e pedir que cada um se responsabilize por uma ou mais tarefas e responsabilidades de acordo com o seu interesse. Escreva-a em tabelas que podem ser encontradas no Anexo No. 3 - na coluna Quem?

5. Recursos humanos e materiais (20 minutos)

Após ter a lista de todas as atividades que quer organizar no seu projeto, **deve pensar sobre os recursos que precisa para isso**. Os **recursos** podem ser **humanos** (membros da sua equipa, especialistas externos, suporte técnico externo), **materiais** (material para alguns trabalhos de construção, material para oficinas e palestras, suporte técnico, etc.) e **financeiros** (quanto dinheiro é preciso para atividades específicas). Além da divisão de tarefas dentro da equipa, os recursos humanos também podem ser outras pessoas que precisamos envolver para alcançarmos a nossa meta e objetivos. Podem ser, por exemplo, especialistas externos (investigadores, oradores, músicos, técnicos, etc.). Normalmente, é necessário pagar um valor pelos seus serviços. Às vezes, estão abertos a prestar um serviço de graça, especialmente na situação em que o evento é um projeto estudantil.

Um plano detalhado do material necessário para as atividades é essencial. Ao planejar a atividade, deve pensar sobre cada detalhe que precisa organizar. Por exemplo: cadeiras, mesas, videoprojetor, óculos, papéis ou coisas técnicas como pregos, peças de madeira, etc. O melhor é criar uma tabela separada onde inclua todos os materiais ou especialistas externos que precisa para o seu projeto. Pode também organizá-la de acordo com a forma como vai garantir o serviço/material (Comprar, pedir emprestado, como doação, aluguer, etc.). O exemplo da tabela que pode usar para isso está no Anexo no. 5 e no Anexo no. 6.

6. Preparação do *elevator pitch* (trabalho de casa)

Quando se tem um bom serviço/produto, mas não é capaz de o apresentar, nunca o venderá. Portanto, a chave para o seu sucesso é saber **como resumir todas as informações necessárias para um discurso curto e eficaz**. Vai usá-lo não só durante o evento de apresentação em frente de toda a escola, mas também durante o período de promoção do seu projeto. A melhor maneira de imaginar o que falar na apresentação do seu projeto é um *elevator pitch* - imagine que está num elevador e num andar o Bill Gates se junta a si. Precisa de um milhão de dólares para o seu projeto e tem um minuto até que o elevador esteja no andar térreo onde Bill Gates o deixa. Se for capaz de apresentar o seu projeto de forma a atrair a atenção dele, poderá fazer com que ele faça a doação necessária para o seu projeto. Prepare o seu *elevator pitch* com a sua equipa e apresente-o na próxima oficina. Se não sabe onde focar, pode usar o modelo do Anexo no. 4. Não se esqueça de adicionar novas informações que desenvolveu no seu esquema 5W+1H e proposta de projeto.

Oficina 3. Finanças, contabilidade, *Elevator pitch*

Duração: 90 minutos

Número de participantes: máx. uma turma (aprox. 30 alunos)

Líderes/facilitadores da oficina: 1 animador/a de jovens e/ou professor/a

Disposição da sala: as equipas sentam-se em cadeiras em torno de mesas separadas

Preparação: o mesmo que nas oficinas anteriores + verificar se todas as equipas prepararam o trabalho de casa (apoiá-las se precisarem)

Material: o mesmo que na oficina 2 + quadros de atividades preenchidos (preparação + implementação),

5W+1H perguntas a serem respondidas: Como?, O quê?

Descrição da atividade:

1. Apresentação do *elevator pitch* (50 minutos)

A oficina começará com as apresentações do *elevator pitch* de cada equipa. Todas as apresentações podem ser gravadas com uma câmara e usadas apenas por cada equipa para melhorar. Cada equipa deve ter uma apresentação de um minuto seguida de um espaço para *feedback* focado no conteúdo, mas também na comunicação do/a líder e de outras equipas.



Foto 17: Elevator pitch dos estudantes

2. Estrutura financeira básica (20 minutos)

Nesta parte, vamos trabalhar na **estrutura financeira dos seus projetos**. Vamos construir uma tabela simples dividida em categorias contendo os itens e serviços que precisa comprar. As categorias sugeridas são: Material, Especialistas externos, Despesas de viagem, Alimentação e bebidas, Aluguer. Pode ainda adicionar outras categorias necessárias ou excluir aquelas que não precisa usar. O preço dos itens pode ser apenas aproximado, encontrando *online*. Um exemplo desta estrutura financeira simples pode ser encontrado no Anexo nº 5.

3. Explicar a contabilidade e o relatório final do projeto (10 minutos)

Após uma finalização bem sucedida do seu projeto, deve-se fazer uma contabilidade adequada e escrever um relatório final do projeto. A contabilidade pode ser baseada na sua tabela de estrutura financeira, mas tem de ser suportada por faturas relevantes e outros documentos necessários com os dados importantes (data e montante e claramente relacionados com o projeto). Para a contabilidade, a consulta com um economista/administrador escolar é sempre bem-vinda, a fim de preparar documentos de acordo com a contabilidade escolar. A sua contabilidade deve ser encerrada antes do final do ano letivo e é acompanhada de um **relatório final que reflete o cumprimento dos objetivos, a análise crítica do que correu bem e do que precisa ser melhorado e quais mudanças podem ser implementadas**.

Um modelo que pode ser utilizado para o Relatório Final pode ser encontrado no Anexo n.º 14.

4. Próximos passos, plano de propagação (10 minutos)

Nesta fase, deve estar pronto/a para começar a promover seu projeto em público. Seja criativo/a e tente usar os canais que são usados pelo maior número de pessoas da sua comunidade escolar (página do Facebook da escola, Instagram, artigo na mídia local, jornal da escola, cartazes na entrada da escola e nas aulas, apresentação oral, painéis informativos e outros)¹.

"Aprendemos como é difícil fazer um grande projeto, como cooperar em grupo, o que por vezes pode ser difícil, e aprendemos a ser eficientes com o dinheiro porque nos foi dado um orçamento"

¹ Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažúrová, Tomasz Moleda

4. 10 Apresentação dos projetos dos alunos em frente de toda a escola e divulgação

Durante estas fases será necessário mais espaço como um pátio, pavilhão desportivo, sala de teatro, auditório, biblioteca, salas de aula, etc., para realizar reuniões de informação sobre o próprio Orçamento Participativo Escolar e para os projetos apresentados. Além disso, este espaço pode precisar de algum design interior extra, por exemplo, uma biblioteca pode ser transformada num café, etc., e podem ser necessários recursos para isso.

A apresentação e divulgação dos projetos depende da própria ideia e também da criatividade da equipa do projeto, que pode incluir *spots* na rádio/TV da escola, filmes de promoção nos canais da escola no YouTube e outras redes sociais, informação no website da escola, cartazes e folhetos dentro da escola, etc. Outros eventos criativos, tais como flash mobs também podem ser usados. Dependendo das ideias das equipas do projeto, podem ser necessários certos recursos e as equipas devem ter em mente que nem sempre todos os recursos podem ser fornecidos pela escola.

É importante definir um período exato para a promoção, que normalmente não é muito superior a 1 mês, e no final do período de promoção deve haver um evento escolar onde todas as equipas apresentam os seus projetos em frente de toda a escola. A forma de apresentação, as ferramentas e os métodos que irão utilizar são da sua responsabilidade. Neste evento é importante definir o mesmo tempo para todas as apresentações, geralmente, no máximo 5 minutos.

É também muito eficaz quando este evento tem um/a moderador/a que explica o que é o Orçamento Participativo Escolar e apresenta cada equipa no início. Pode organizar um "júri" composto por um/a diretor/a, representante da direção da escola, representante dos/as professores/as e representante dos/as estudantes (por exemplo, o/a presidente do conselho de estudantes) que não tem o direito de escolher que projeto será apoiado, mas tem o direito de comentar e avaliar os seus projetos e fazer perguntas como os primeiros. Depois do júri fazer perguntas, qualquer pessoa da audiência também pode fazê-las. No final do evento, é importante anunciar quando e como será o sistema de votação.

4. 11 Votação

Como existem várias versões de como as eleições dos projetos para o Orçamento Participativo Escolar podem ser realizadas, diferentes recursos podem ser necessários. A votação pode ocorrer como uma votação tradicional, usando boletins de voto e urnas ou numa versão mais moderna, usando, por exemplo: plataformas especiais de internet, aplicações de voto ou com o uso de sistemas de e-escola. Além dos instrumentos de votação, também será necessário um espaço para as eleições e/ou para a contagem de votos. As eleições podem ser realizadas num espaço definido ou pode usar uma sala de aula usando boletins de voto e urnas. Além dos recursos, deve também considerar a logística. Em todas as versões de votação é necessária uma forma de verificar os eleitores. Além disso, precisa fornecer acesso às possibilidades de votação para todos/as os/as alunos/as. Boletins de voto, formulários para contagem de votos, etc. precisam ser desenvolvidos e preparados para as eleições.



Foto 18: Caixas para votação

A eleição é um processo anónimo, transparente e justo. Se conseguir assegurar estes três aspetos sob a forma de votação eletrónica, pode também utilizar este formulário. Caso contrário, sugerimos a utilização de caixas eleitorais e boletins de voto. As caixas podem ser feitas, por exemplo, a partir de caixas de cartão antigas ou, se quiserem torná-las transparentes, podem ser feitas a partir de tubos de plástico. Caixas ou tubos precisam ser marcados com o nome de um projeto e a sua breve descrição. Os boletins podem ser feitos de papel duro, cartão ou plástico, idealmente estampados com o logótipo da escola para tornar impossível a sua cópia.

Cada aluno/a e cada professor/a (se decidir que professores/as e demais funcionários/as também votam) devem receber um boletim com o qual possam apoiar o seu projeto favorito. O período de votação não deve ser superior a uma semana (ou 1 dia, dependendo da dimensão da escola). Durante este período, todos os que têm direito a votar podem vir às caixas eleitorais a qualquer momento e votar no seu projeto favorito, depois de se identificarem.

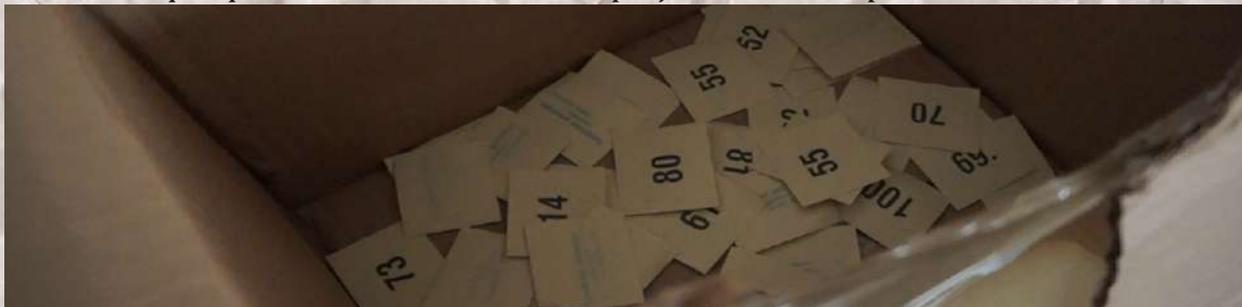


Foto 19: Papéis de votação

No final, haverá uma pessoa responsável (um/a trabalhador/a de jovens, o/a presidente da associação de estudantes, um/a professor/a) pela contagem dos votos. Os projetos com o maior número de votos serão apoiados e ganharão o subsídio financeiro. Cada escola que implementa o Orçamento Participativo Escolar pode escolher quantos projetos serão apoiados pelo orçamento. O número ideal é de no máximo três ou quatro, para que seja realista e possa ter recursos para apoiar os/as alunos/as na sua implementação.

«Aprendemos a fazer as coisas de forma simples e inteligente, e não demasiado complicada para o fazer.»

Laura Tettingerová, estudante da escola EVG

A fim de apoiar a competitividade e motivar os/as alunos/as a aumentar o seu esforço no período de promoção, o projeto com o maior número de votos pode receber o maior apoio financeiro e o projeto com o menor número de votos pode receber o menor apoio financeiro (até à decisão da escola). A diferença entre a subvenção de que necessitavam e pediam e o orçamento que recebem (no caso daqueles com menor número de votos) pode ser assegurada através de outros recursos (empresas privadas, pequenas cidades, pedidos de doações materiais, etc.) para que os/as alunos/as adquiram também competências úteis na angariação de fundos.

4. 12 Anúncio dos vencedores e concessão

As ideias vencedoras devem ser anunciadas no dia da contagem dos votos ou no dia seguinte ao último. Os resultados da votação devem ser anunciados por e-mail ou pessoalmente a todas as equipas do projeto. Em seguida, os resultados devem ser promovidos no hall de entrada da escola ou noutra local visível, carregados no FB da escola e/ou na página web da escola. No dia seguinte, o subsídio (ou uma parte negociada do mesmo) deve ser entregue às equipas vencedoras. O subsídio deve ser entregue por um/a diretor/a ou um adjunto/a para destacar a importância e o valor do Orçamento Participativo Escolar e motivar os/as alunos/as a implementar os seus projetos com boa qualidade.



Foto 20: Divulgação dos/as vencedores/as e entrega do subsídio pelo diretor da escola



Foto 21: Inauguração do Parque Infantil na Escola de Gondifelos

Recomendamos a distribuição do subsídio aos alunos através da **assinatura de um acordo** entre a escola e a equipa do projeto ou um/a representante da equipa do projeto (Anexo n.º 13). No acordo consta o montante exato que a equipa recebe e os termos e condições de contabilidade e relatórios do projeto. Ao assinar este acordo, a equipa compromete-se a apresentar uma contabilidade correta do projeto, a ter todas as despesas comprovadas e, caso contrário, a devolver o montante que não pode ser comprovado. ¹ 16

4.13. Execução do(s) projeto(s)

Nesta fase, as equipas de projeto que trabalham na implementação das suas ideias de projeto devem ter algum espaço nas instalações da escola e os recursos devem ser disponibilizados pela escola ou, caso não existam, por outras pessoas/instituições ou podem ser alugados usando o dinheiro do Orçamento Participativo Escolar.



Foto 22: Implementação de um dos projetos vencedores - conferência de estudantes EVGx

"Nós queríamos mostrar aos nossos colegas de escola como podem melhorar e também aumentar a consciencialização sobre programas nos quais eles podem participar enquanto ainda estão na escola, e é por isso que organizamos uma conferência de estudantes e com o apoio e as finanças do Orçamento Participativo Escolar e experiências das pessoas da prática, tudo ficou muito mais simples para nós".

Patrik Hudec, estudante da escola EVG

¹ Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažúrová, Tomasz Moleda

As oficinas de gestão de projetos são parte vital do OPE. A maioria dos jovens não consegue imaginar quanto de organização e trabalho estão escondidos atrás de uma simples ideia. É por isso que é muito importante ensinar aos estudantes, através destas oficinas, como transformar as suas ideias em propostas de projetos complexos. Como atender às necessidades da comunidade local, desenvolver competências dos membros da sua equipa, como planear a gestão financeira de um projeto e a sua promoção. As oficinas devem ser obrigatórias para todas as equipas de projeto e pelo menos um membro de cada equipa deve estar sempre presente. A implementação dos projetos pode começar imediatamente após as equipas de projeto receberem os subsídios, ou num prazo razoável. Os projetos devem ser implementados até ao final do ano letivo (ou ano civil de acordo com as regras de cada OPE).



Foto 23: Implementação de um dos projetos vencedores em Gondifelos - Sala de estudantes

"Para nós, a melhor coisa do projeto foi o resultado final - quando abrimos a nossa sala de estudantes. Gostei muito do fato de que os professores também gostaram".

Lara Araújo e Margarida Rodrigues, estudantes do AEG

Um aspeto muito importante, que deve ser sempre incluído no processo de implementação, é o envolvimento da comunidade escolar. Os/As alunos/as das equipas devem tentar envolver os/as seus/suas colegas, colegas de turma, pais, direção da escola ou professores no processo de implementação. Isso irá ensiná-los a cooperar, também fortalecer as relações na comunidade e ajudar a construir o sentimento de pertença entre alunos, professores e outros grupos envolvidos.¹

¹ Manual for non-formal education in students' project development, Dana Gažúrová, Tomasz Moleda

4. 14 Contabilidade financeira do projeto e relatórios do projeto

Após a implementação do projeto, as equipas de projeto precisam fechar o processo com uma contabilidade financeira e o relatório do projeto. **A contabilidade financeira** é a tabela onde os/as alunos/as irão registar todas as suas despesas e comprová-las com evidências. Todas as provas devem também ser entregues em originais ou cópias (de acordo com as diretrizes contabilísticas de cada escola) e atribuídas a uma despesa específica.

Tal como referimos nas partes anteriores, todas as despesas que não tenham sido comprovadas por evidências, necessitam ser devolvidas à escola, o que reforça o apoio contínuo a estas equipas por parte de alguém do pessoal da escola. **O relatório do projeto** é uma ferramenta muito importante para resumir o projeto, os seus resultados e comparar o plano e a realidade do projeto, aprendendo com os próprios erros e fortalecendo-se com sucessos. O relatório resume o fluxo do projeto, as atividades que foram realizadas, o envolvimento da comunidade local, a comparação da realidade com o plano, a recomendação para projetos futuros. O documento para um relatório de projeto pode ser encontrado no Anexo no. 14.

5 Exemplos de outras ferramentas que promovem participação de jovens numa perspetiva mais ampla

5.1 Diálogos estruturados

O principal objetivo dos diálogos estruturados é criar o espaço e as condições para o diálogo entre jovens e adultos com competências para influenciar a tomada de decisões a nível local, nacional e europeu, sendo os seus pontos de vista ouvidos, aceites e seriamente considerados. Visa aumentar o interesse dos jovens numa participação ativa no desenvolvimento de políticas de juventude locais, regionais e europeias e reforçar a voz dos jovens nestes processos. Ao mesmo tempo, o objetivo é criar um sistema operacional de diálogo regular entre as partes interessadas, com o objetivo de, em conjunto, adotar medidas adaptadas às necessidades dos jovens.²

5.2 A juventude como influenciadora das políticas através da arte

A arte é uma forma de os jovens serem ouvidos e influenciarem partes interessadas importantes, tais como líderes comunitários ou políticos, mostrando imagens com uma mensagem poderosa. Influenciar o ambiente é possível de todas as formas: falando, mobilizando, pintando, etc. As exposições de arte podem então ser instaladas em locais onde os tomadores de decisão operam ou trabalham.³

² <http://zajednolano.sk/co-robime/za-jedno-lano-ano/>

³ <http://cdn.vellance.com/rutgers/yfr/7-meaningful-youth-participation.html>

5.3 Jovens como educadores de pares

É o processo de compartilhar informações entre grupos de jovens para alcançar resultados positivos. Em relação aos jovens, a educação por pares baseia-se na ideia de que é possível capturar o impacto que ocorre organicamente nos pares dentro das suas próprias redes para influenciar o conhecimento, as atitudes e o comportamento dos jovens. É frequentemente descrito no contexto dos programas para jovens como "educação dos jovens pelos jovens". Os programas de educação pelos pares formam membros de redes sociais específicas para se tornarem "especialistas" num determinado assunto. Tornam-se assim educadores de pares e são encorajados a passar informações para outros, a fim de gerar mudanças entre outros membros do mesmo grupo.¹

5.4 Conselhos de Alunos e Jovens, Parlamentos de Jovens e Crianças

A República Checa descreve uma estrutura de autonomia dos/as alunos/as nas escolas. Foi referido que as atividades dessas plataformas de alunos/as incluem performances escolares, grupos de tempos livres, assembleias de estudantes e eleições de representantes. Na Dinamarca, a legislação nacional obriga todas as escolas a criar um Conselho de Alunos com um mandato para influenciar as questões escolares locais.

Estes parlamentos organizam mesas redondas, debates com peritos sobre vários temas, educam as crianças e os jovens sobre os seus direitos e, além disso, desempenham um papel pertinente no apoio aos jovens na criação de estruturas de participação mais locais.

5.5 Programas/estruturas de co-planificação e gestão

Uma das estruturas de participação dos jovens mais bem sucedidas é a participação dos jovens no planeamento comunitário, que se baseia numa comunicação aberta entre diferentes grupos, tais como autoridades municipais, organizações da sociedade civil, professores de escolas e pessoal das bibliotecas. Os jovens podem, desta forma, ser especialmente ativos na contribuição para o planeamento de campos desportivos, parques de skate e arredores da escola ou outras áreas do seu interesse.

5.6 Júris de Jovens e Jornadas de Diálogo

Um júri de jovens é uma forma específica de júri de cidadãos constituído apenas por jovens, normalmente com idades compreendidas entre os 12 e os 25 anos. Idealmente, os júris de jovens dão voz aos jovens, resultando numa maior equidade nos processos de tomada de decisão e numa maior diversidade na arena política. É importante ressaltar que um júri de jovens, como um júri de cidadãos tradicionais, forma um espaço público seguro para os jovens se abrirem aos outros e também ouvirem. Os jurados podem se encontrar e trocar ideias com jovens diferentes de si mesmos. Eles também colaboram com adultos, que normalmente trabalham no júri como líderes de projeto, facilitadores e testemunhas especializadas.²

¹ <http://mypeer.org.au/planning/what-are-peer-based-programs/program-types/peer-education/>

² Youth Participation - Good Practices in Different Forms of Regional and Local Democracy; Anu Gretschel and coauthors

5.7 Orçamento Participativo para Jovens

Alguns municípios (incluindo Vila Nova de Famalicão onde os parceiros do projeto estão baseados), ou mesmo o governo nacional em Portugal (<https://opjovem.gov.pt/>) implementaram a iniciativa Orçamento Participativo da Juventude para jovens (em diferentes faixas etárias dos 12 aos 35 anos) com a atribuição de diversos montantes de orçamento de 5.000€ a 100.000€.

O Orçamento Participativo da Juventude é hoje uma ferramenta corrente em muitos Municípios devido à sua relevância e elevado nível de participação entre os jovens que podem ver um impacto direto das suas ideias e influenciar as decisões (propondo projetos e votando nos que preferem). Apesar do montante atribuído, tem sido um instrumento para ativar a participação a nível local, que é amigável para os jovens e muito auto-explicativo, permitindo que se reúnam mesmo que sejam de escolas diferentes ou nem sequer frequentem escolas.



Conclusão

O Orçamento Participativo Escolar é um **instrumento de educação não formal** que permite aos jovens serem ativos na vida pública e tornarem-se cidadãos ativos na sua sociedade. Graças à participação ativa dos jovens em cada etapa deste processo, eles **não só aprendem a democracia na prática, mas também desenvolvem as suas competências de organização, marketing, comunicação, negociação e apresentação.**

Com base em muitos anos de experiência de trabalho com jovens, vemos o Orçamento Participativo Escolar como uma das ferramentas mais eficazes no processo de ensinar os jovens a tomar ações nas suas comunidades com base nas necessidades da comunidade e a serem agentes de mudança na sua sociedade. Baseado no fato de que as escolas são a base da educação dos jovens e influenciam o seu comportamento de muitas maneiras, é importante trabalhar de perto não apenas com os jovens fora da escola, mas também ajudar educadores e funcionários escolares a entender os benefícios da educação não-formal e permitir que os alunos **façam parte da tomada de decisão** e mantenham os princípios democráticos na operação diária da escola.

Por isso, é muito importante **apoiar a cooperação entre instituições de educação formal e não formal**, inspirar uns aos outros e desenvolver em conjunto programas e projetos que respondam da melhor forma às necessidades dos jovens e os motivem para uma participação ativa na vida pública, pelo menos numa pequena escala segura, como faz o Orçamento Participativo Escolar.

Anexos

Anexo nº 1

Energizers e quebra-gelos

Durante as atividades escolares nos marcos do Orçamento Participativo Escolar, tais como oficinas de orçamento participativo e oficinas de gestão de projetos, apesar de trabalhar em grupos sobre o conteúdo das oficinas, sugerimos o uso de alguns *energizers* e exercícios de quebra de gelo.

Ensinar de uma forma muito interativa requer também um estímulo físico, de vez em quando, para se sentir mais fresco, mais relaxado e mais pronto para passar mais tempo no mesmo lugar. Os *energizers* interativos podem parecer "estúpidos" para os participantes no início, mas com algumas regras de gamificação e competição, tornam-se um exercício realmente divertido, limpando as suas mentes e motivando-os a permanecerem focados por um período mais longo.

Aqui estão alguns exemplos de *energizers* e ferramentas de quebra-gelo que podem ser usados (*por favor, use as fontes dos websites dados abaixo para mais exercícios*):

- **Círculo Buzz**⁵ - as pessoas ficam num círculo e começam a contar, começando de 1 a 100, por exemplo (o objetivo). Em cada número com um número 4 ou múltiplo de 4, essa pessoa tem de dizer BUZZ em vez do número (1, 2, 3, BUZZ, 5, 6, 7, BUZZ, ...). A palavra BUZZ pode ser substituída por "orçamento" ou "projeto" etc., introduzindo alguns conceitos que irá usar mais tarde. Este é um exemplo perfeito de como fazer duas coisas ao mesmo tempo (exercício ideal para 10 minutos).

- **Não responda**⁶ - as pessoas ficam em círculo e começam a fazer perguntas. A pessoa à esquerda deve responder às perguntas da maneira mais imaginativa possível, fazendo outra pergunta e nunca dar uma resposta (exercício ideal para 10 minutos).

- **Quem é?**⁷ Peça a um voluntário para sair da sala. Enquanto a pessoa está fora, o resto do grupo decide sobre uma ocupação para a pessoa que está fora (ele ou ela pode ser um mineiro, um motorista de autocarro, etc.). Após o retorno do/a aluno/a, o grupo tem que jogar atividades ligadas a essa ocupação para que o voluntário possa adivinhar (exercício ideal para 15 minutos).

- **Chão comum**⁸ - Divida as pessoas em grupos de 4-6. Cada grupo tem 5-10 minutos para escrever tudo o que o grupo tem em comum. Quando o tempo acabar, peça ao representante de cada grupo para apresentar os resultados (exercício ideal para 10 minutos).

- **Seguir uma história**⁹ - precisará de uma bola e as pessoas ficarão em círculo. Começa a história com "Felizmente a escola decidiu começar o Orçamento Participativo Escolar...", atire a bola para outra pessoa que precisa continuar com a história. A próxima pessoa acrescenta uma frase, mudando o carácter da história: "Infelizmente havia uma pequena quantia de dinheiro" e a próxima pessoa continua, por exemplo: "Felizmente foi suficiente para as ideias mais interessantes" e assim por diante (exercício ideal para 10 minutos).

⁵ <https://www.bookwidgets.com/blog/2016/10/15-fun-classroom-energizers-for-students>, access 02.05.2018

⁶ <https://www.bookwidgets.com/blog/2016/10/15-fun-classroom-energizers-for-students>, access 02.05.2018

⁷ <https://www.slideshare.net/vickthorr/100-energizers>, access 02.05.2018

⁸ https://sixth.ucsd.edu/_files/_home/student-life/icebreakers-teambuilding-activities-energizers.pdf, access 02.05.2018

⁹ <http://www.primaryresources.co.uk/pshe/pdfs/dramawarmups.pdf>, access 02.05.2018

Anexo n.º 2

Instrumentos de avaliação

Um momento importante em cada oficina deve ser uma avaliação que permita aos participantes pensar sobre os resultados de aprendizagem da sua experiência e desenvolver uma forma de ensinar ou melhorar no futuro, para ser mais adequada às expectativas do grupo. Uma boa preparação e uma avaliação frequente determinam se os objetivos de educação planeados estão ou não a ser atingidos.

Aqui estão alguns exemplos de jogos de avaliação que podem ser usados (*por favor, use as fontes dos websites abaixo para mais exercícios*):

10

Avaliação gráfica - preparar um flipchart representando as partes mais importantes das oficinas. Cada pessoa usa uma cor diferente de caneta/marcador e tem que desenhar uma linha do início ao fim do gráfico, desenhando-a acima ou abaixo de uma linha central que marca o interesse e o envolvimento (exercício ideal para 10 minutos).

11

Contagem regressiva de 45 segundos - bom exercício para resumir a oficina. Divida as pessoas em duas equipas e dê a cada uma delas um flipchart. As equipas precisam competir escrevendo palavras ou frases sobre o que foi discutido durante a oficina. A equipa que fizer uma lista mais longa em 45 segundos ganha a competição (exercício ideal para 5 minutos).

12

Bananas - dê bananas aos/às alunos/as (pode usar também bananas de papel), peça-lhes para curvar uma banana para cima ou para baixo para representar rostos felizes ou tristes depois da sessão. Os participantes podem escrever alguns comentários sobre a pele da banana e comer as bananas no final (se real).

Gráfico de pizza - desenhe uma pizza dividida em fatias num quadro branco (ou entregue a cada aluno/a um papel com uma pizza) e peça-lhes que avaliem alguns aspetos da oficina (pode escolher "conteúdo", "métodos", "duração da sessão" ou outros) pintando cada fatia de pizza no mesmo tamanho a que eles apreciaram a sessão (cada fatia corresponde a cada dimensão que pretende avaliar). No final, pode pedir comentários diferentes ou pedir que eles escrevam os seus nomes ou símbolos no lugar que eles avaliam num desenho comum de uma pizza para obter uma perspetiva geral. (15 minutos)

¹⁰ <https://seedsforchange.org.uk/tools.pdf>, access 02.05.2018

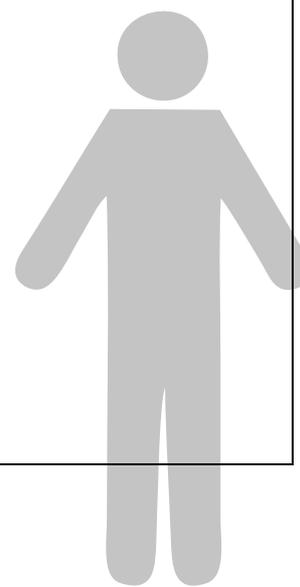
¹¹ <https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/energizers>, access 02.05.2018

¹² <https://www.woodcraft.org.uk/sites/default/files/Evaluation%20and%20reflection%20activities.pdf>, access 02.05.2018

Anexo no. 3

Esquema 5 W + 1 H

<p>O que? (WHAT?)</p> <ul style="list-style-type: none">-O que vou fazer?-Qual sera o ambito do meu trabalho?- Em que vou concentrarme?	<p>Quem? (WHO?)</p> <ul style="list-style-type: none">-Quem vai organizar e realizar a atividade?- Quem faz parte da equipa e quais são os seus papeis?-Quem serão os nossos beneficiarios ou grupo alvo?-Quem será o meu concorrente?	<p>Por quê? (WHY?)</p> <ul style="list-style-type: none">-Por que quero concentrarme nesta questão?-Qual é a minha motivação interior?-Que problema vou resolver com esta ação?
<p>Quando? (WHEN?)</p> <ul style="list-style-type: none">-Quando e que vou começar com esta ação?- Quanto tempo preciso?- Quanto tempo preciso para me preparar?	<p>Onde? (WHERE?)</p> <ul style="list-style-type: none">-Onde vou realizar/organizar a atividade?	<p>Como? (HOW?)</p> <ul style="list-style-type: none">-Como e que vou começar?-Como será a preparação?- Como será a implementação?- Quanto dinheiro preciso ou quaisquer outros recursos?



Anexo no. 4 Elevator Pitch

- Nome da equipa/membros da equipa + título do projeto (quem)?
- Qual é o problema que vamos resolver com o projeto (porquê)?
- Que solução traz este projeto (o que + como)?
- Quem é o grupo-alvo deste projeto (para quem)?
- Mais alguém faz algo semelhante? O que torna o nosso projeto inovador e extraordinário (quem/onde)?
- Quando vamos implementar o projeto (quando)?
- Onde vamos implementar o projeto (onde)?
- Como é que vamos cobrir as nossas despesas? De onde conseguiremos material?
- De quanto dinheiro precisamos (como)?

Anexo no. 5 Estrutura financeira (exemplo)

Estrutura financeira (exemplo)				
O QUE	QUANTIDADE	PREÇO POR 1 UNIDADE	SOMA	OPE (Orçamento Participativo Escolar), EM (empréstimo), D (doação), A (aluguer)
Material				
Projetor	1			E (escola)
PC	1			E (escola)
Microfone	2			E (escola)
Oradores/as				
Michal Patarak (psiquiatra)	2 horas	25 Eur/Hora	50 Eur	OPE
Viagens				
Michal Patarak (bus)			10 Eur	OPE
Aluguer				
Sala de eventos				D (escola)
Comida				
Água mineral	5x 1litro	1 Eur	5 Eur	D (empresa familiar de um membro de uma equipa)
Maças	2,5 kg	2 Eur	2 Eur	OPE
Sandes	50 pcs	0,50 Eur	25 Eur	OPE
Soma			92 Eur	

Anexo no. 6**Tabela de Material e Recursos Humanos (exemplo)**

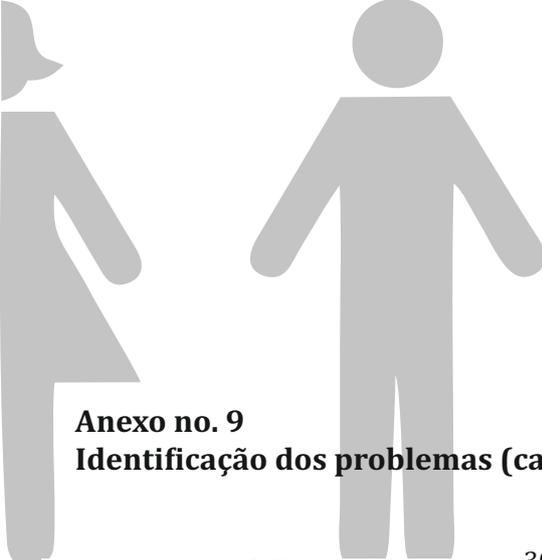
Tabela de Material e Recursos Humanos (exemplo)				
ATIVIDADE	MATERIAL	ESPECIALISTA EXTERNO /A	QUANTIDADE	COMPRAR(C)/EMPRESTAR (EM)/ALUGAR (A)/ DOAÇÃO (D)
Oficina	Sala		1	EM - Escola
	Cadeiras		20	EM - Escola
	Mesas		10	EM - Escola
	Projektor		1	EM - Centro Juventude
		Orador/a	1	C - taxa orador/a (aprox. 50 Eur)
~Divulgação da oficina		Desig n p poster	1	D - Membro da equipa
	~Impressao Poster		20	B

Anexo no. 7**Atividades - preparação**

ATIVIDADES - PREPARAÇÃO		
O QUE? (WHAT)	QUEM? (WHO)	QUANDO? (WHEN)

Anexo no. 8**Atividades - implementação**

ATIVIDADES - IMPLEMENTAÇÃO		
O QUE? (WHAT)	QUEM? (WHO)	QUANDO? (WHEN)

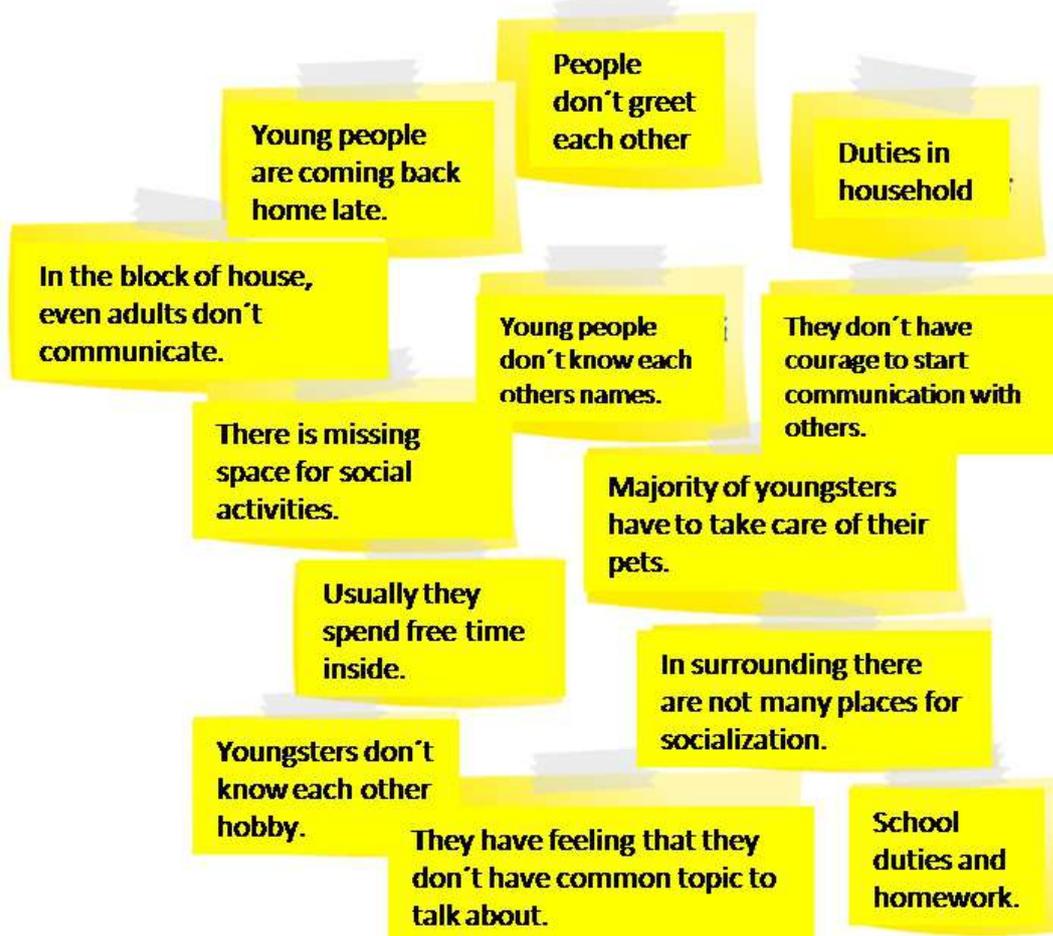


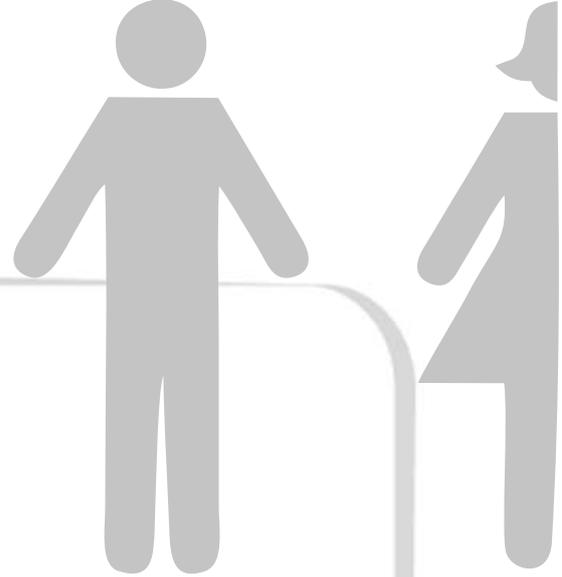
Anexo no. 9

Identificação dos problemas (causas e consequências) – “Árvore de problemas”

Passo 1 Causas do problema ³⁰

Young people in our block of flats don't contact each other and don't communicate.





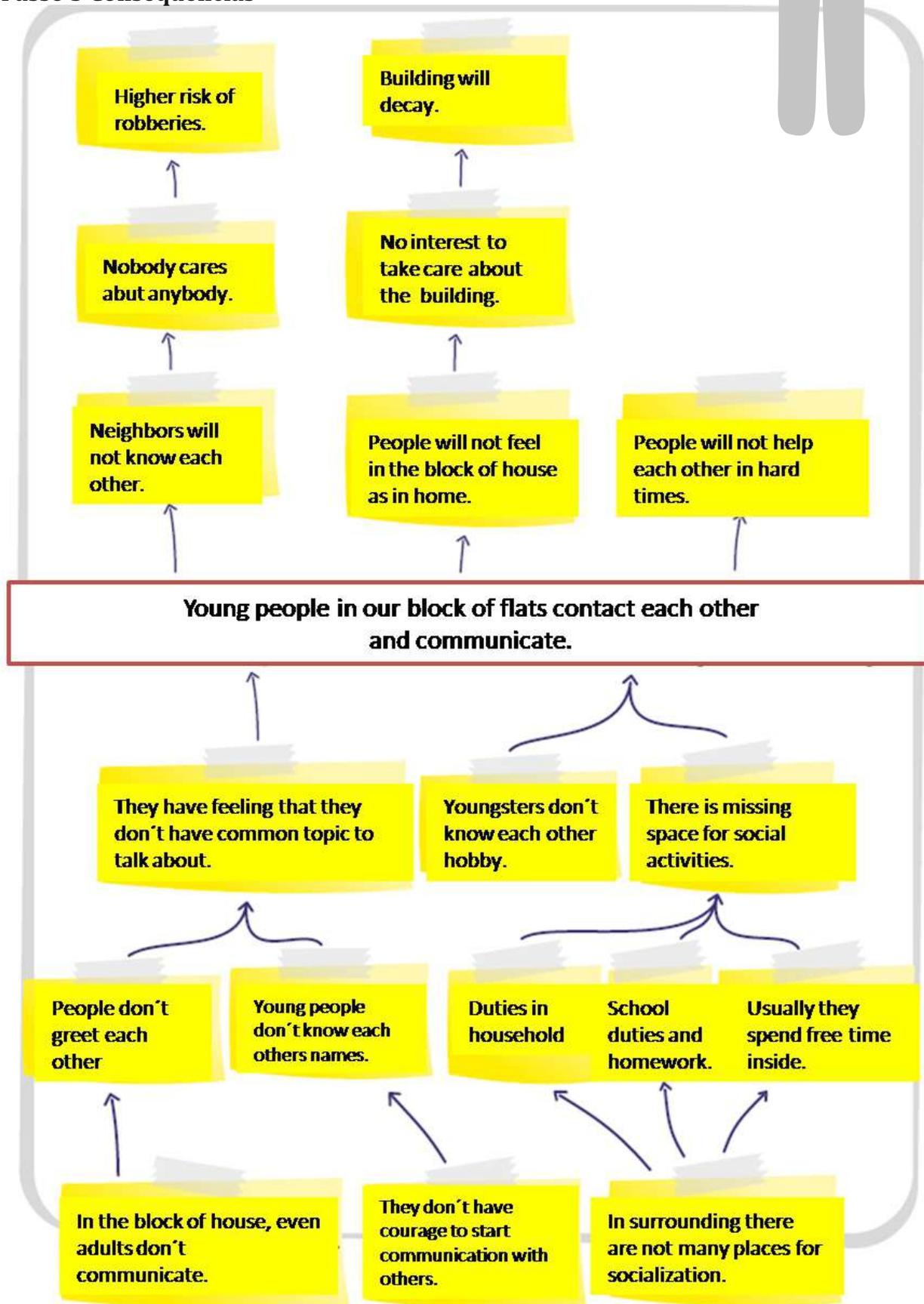
Passo 2 Causas por ordem³⁰

Young people in our block of flats don't contact each other and don't communicate.



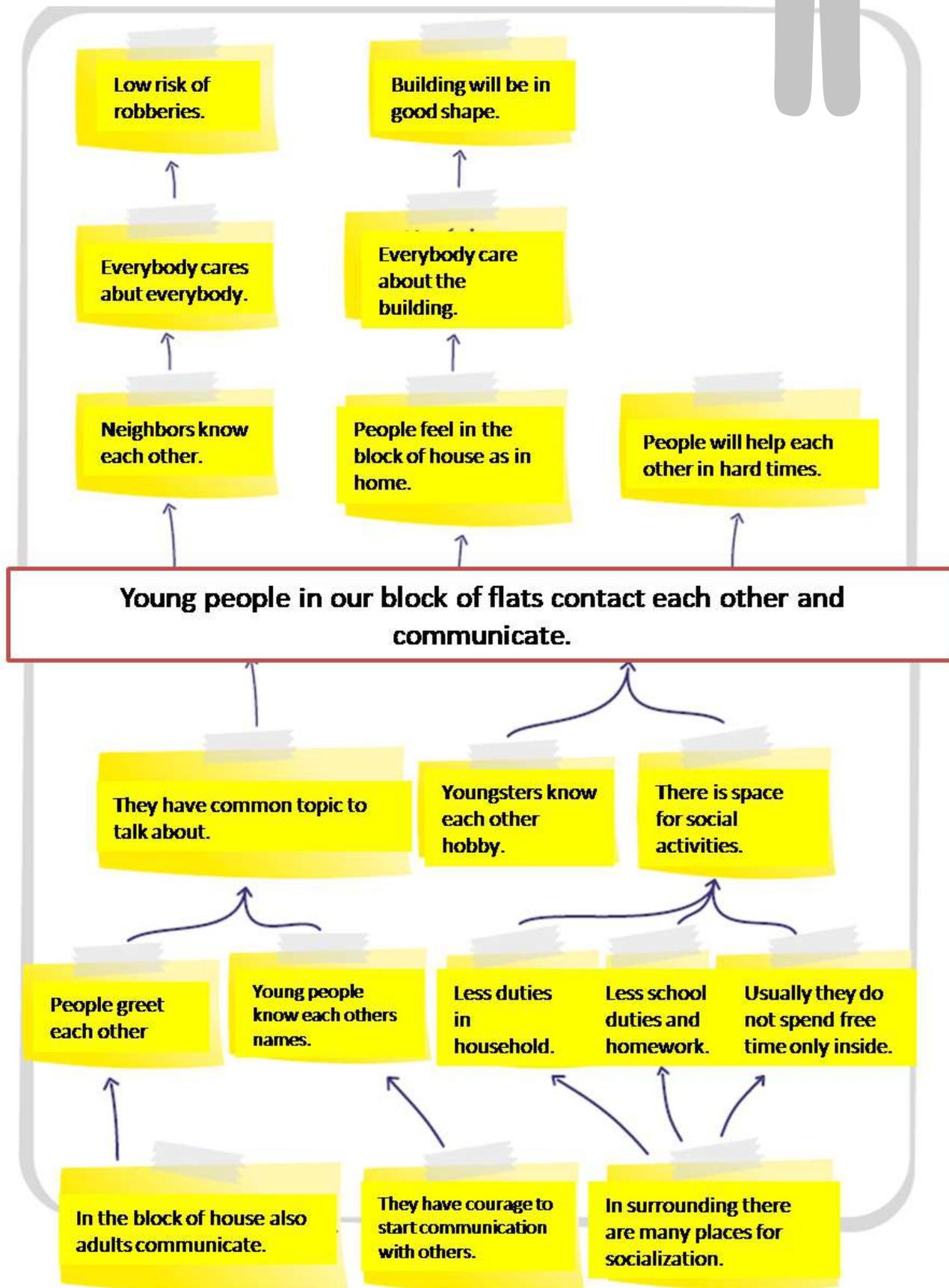


Passo 3 Consequências³⁰

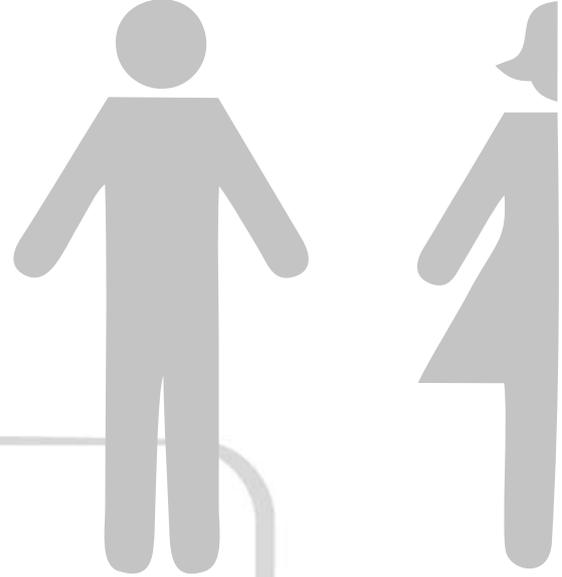




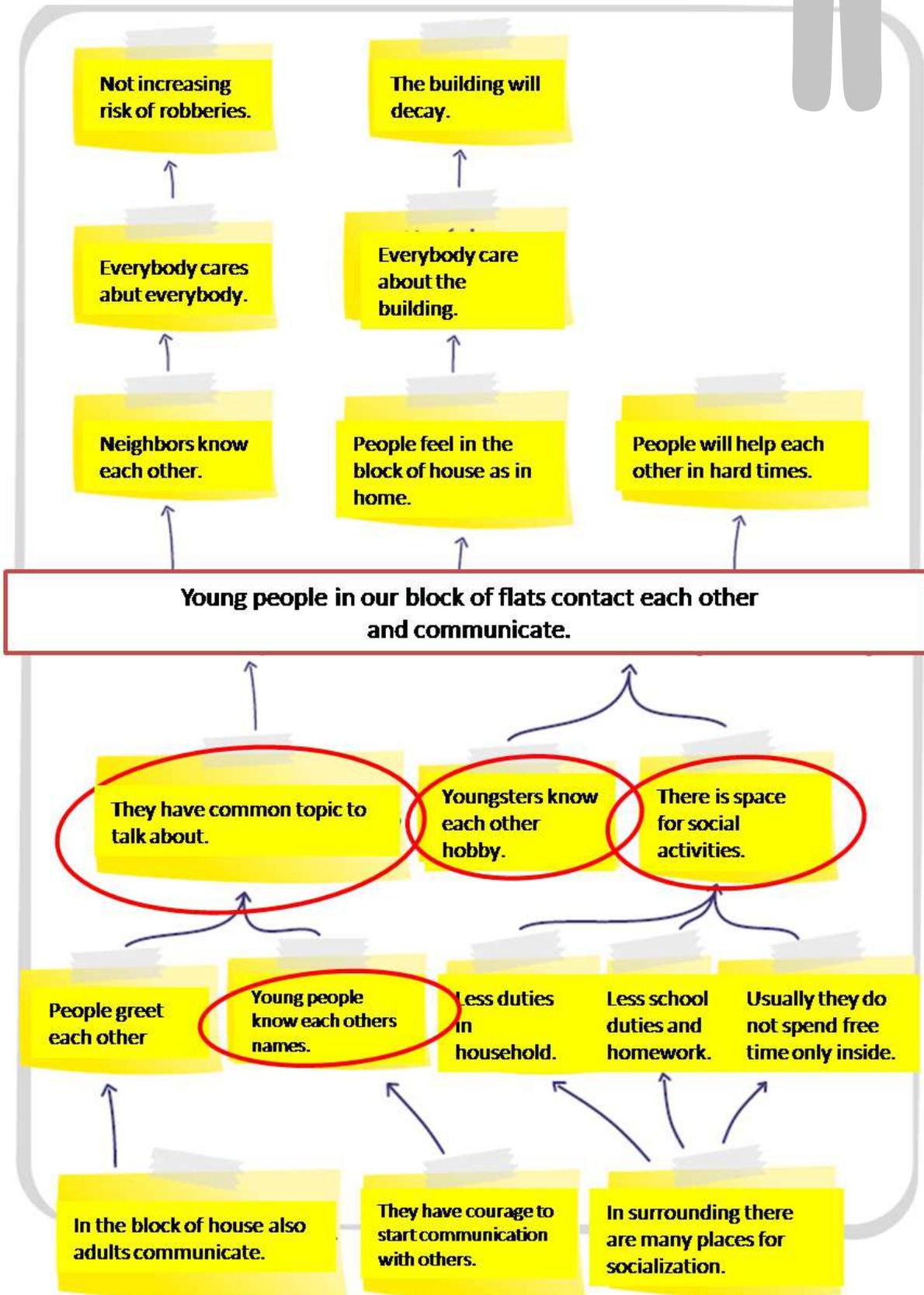
Passo 4 variações positivas³⁰



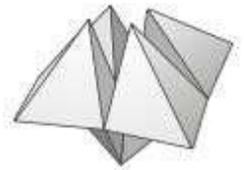
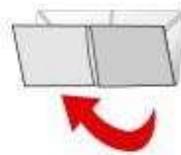
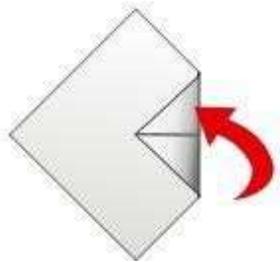
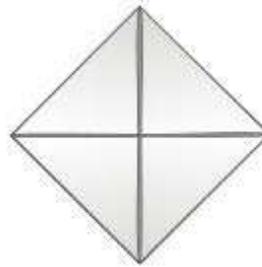
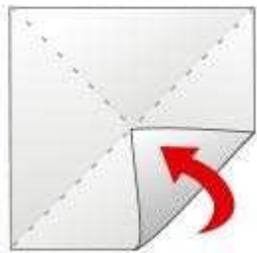
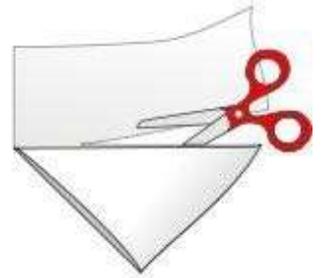
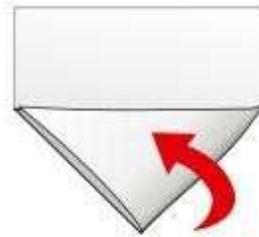
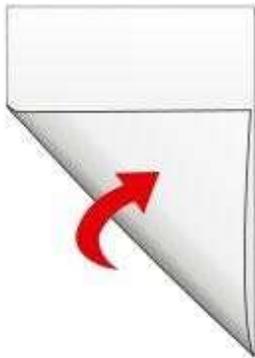
³⁰ Tibor Škrabský: Projekt je zmena, 2011

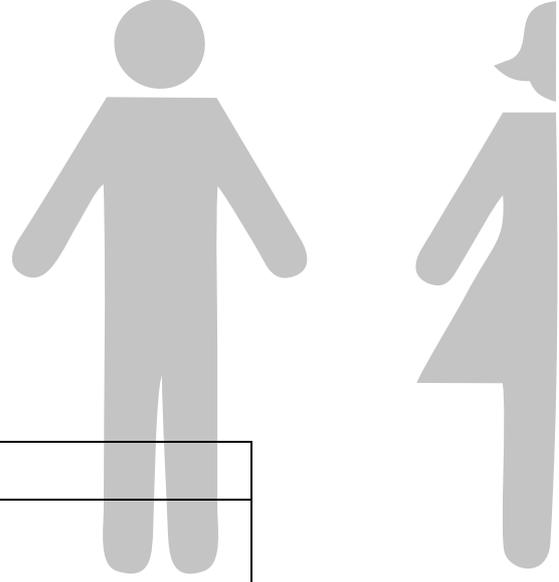


30
Passo 5 Objetivos escolhidos



Anexo no. 10





Anexo no. 11

PROPOSTA DE PROJETO

Título do projeto

Equipa

Líder (pessoa responsável) + contacto (n. telefone e e-mail)

Principal objetivo do projeto

Objetivos específicos

Grupo alvo

Necessidades

Quando planeia implementar as atividades do projeto?

Por favor, explique como vai cumprir o objetivo do projeto e como vai implementar as atividades

Por favor, explique como vai envolver a comunidade escolar no projeto

Anexo no. 12

Quadro de pontuação

Não pode fazer o projeto dentro do orçamento (0)	Pode fazer o projeto dentro do orçamento (1)
O projeto tem custos contínuos que serão um problema no final (0)	O projeto não tem custos contínuos que serão um problema no final (1)
O projeto beneficiará um pequeno grupo de estudantes que já têm acesso a muitos recursos e não são mal servidos (0)	O projeto beneficiará uma grande faixa de estudantes (1)
	O projeto beneficiará um pequeno grupo de estudantes que estão em alta necessidade e atualmente mal servidos (1)
O projeto não está a abordar uma necessidade urgente (0)	O projeto está claramente a abordar uma necessidade urgente (2)
O problema foi sugerido apenas por um estudante (0)	O problema foi sugerido por mais do que um estudante (0)

Anexo no. 13
Orçamento Participativo Escolar - Acordo orçamental

Representante da escola:

Nome e apelido

Morada

BI

e

Representante do projeto de estudantes:

Nome e apelido

Morada

BI

celebram

Acordo orçamental

1.

Objeto do acordo - Bolsa de participação escolar em montante, - EUR (por palavras EUR), que o nome do representante da escola como responsável do nome da escola forneceu ao nome do representante dos estudantes do projeto em dinheiro para todos os custos relacionados com a execução do projeto Nome do projeto.

2.

O nome do representante dos estudantes do projeto , através da assinatura do presente acordo, confirma a receção da subvenção de participação da escola em montante, - EUR (por extenso EUR) para todos os custos relacionados com a execução do projeto Nome do projeto. Nome do representante dos estudantes do projeto por assinatura neste acordo confirma também que a subvenção recebida será utilizada exclusivamente para custos relacionados com a preparação e execução do projeto Nome do projeto, todos os custos serão cobertos por faturas e recibos relevantes e todos estes documentos fornecerão o mais tardar até ao final do ano letivo ao diretor da escola Nome da escola Nome do diretor. Nome do representante dos estudantes do projeto através da assinatura neste acordo, compromete-se a devolver os fundos ao nome do representante da escola, que não será coberto pelos documentos relevantes até ao final do ano letivo.

3.

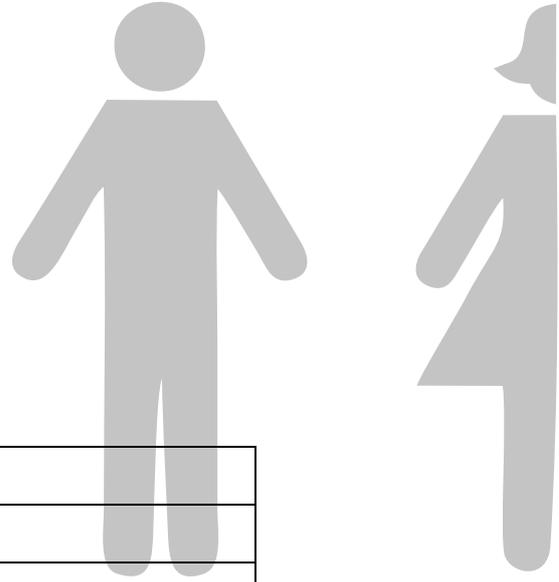
O nome do representante da escola, mediante assinatura no presente acordo, confirma a transferência de dinheiro - subvenção de participação da escola, em montante, - EUR (por palavras EUR) em numerário para Nome do representante dos estudantes do projeto para todos os custos relacionados com a execução do projeto Nome do projeto.

Em XX, data xx/xx/xx/xxxx

Nome do representante da escola

Nome do representante dos estudantes do projeto

Nome do projeto



Anexo no. 14

Relatório final do projeto

Relatório final do projeto	
Título do projeto	
Equipa	
Lider (pessoa responsável)	
Principal objetivo	
Objetivos específicos	
Grupo alvo	
Por favor, descreva todas as atividades que realizou durante o seu projeto.	
Conseguiu atingir os seus objetivos? Se sim, explique como e se não, explique por que não.	
Correu tudo como planeado na sua proposta de projeto (durante as oficinas de gestão do projeto)? Se não, por favor explique o que precisou mudar e como geriu a situação.	
Se tivesse hipótese de mudar alguma coisa ou fazer diferente, o que seria?	



school of active citizens