

Escolas de
Ensino Médio

PENSE GRANDE

Guia para Multiplicadores(as)

Telefônica
FUNDAÇÃO

| vivo

Pense GRande

Guia para Multiplicadores(as)

Escolas de Ensino Médio

Telefônica
FUNDAÇÃO / **vivo**

Ficha Técnica

Idealização de Coordenação

Diretor Presidente: Americo Teixeira Mattar

Gerente de Comunicação e Voluntariado: Luanda de Lima Sabença

Gerente de Projetos Sociais: Milada Tonarelli Gonçalves (Mila)

Coordenadora de Projetos Sociais: Luciana Scuarcialupi Cascardo

Analista de Comunicação: Beatriz Piramo Torres de Oliveira

Analista de Projetos Sociais: Tiago Torres Gomes

Execução

Presidente Instituto Conhecimento para Todos: Profa Dra Mônica Mandaji

Coordenação de Projetos: Mariana Clini

Coordenação Pedagógica: Adriana Terçariol

Coordenação de Tecnologia: Ricardo Dualde

Conteúdo: Instituto Conhecimento para Todos – IK4T

Equipe de Conteúdo: Martinho Contini, Adriana Terçariol, Vanessa Reis e Mariana Clini

Organização: Mônica Mandaji e Mariana Clini

Redação: Mônica Mandaji e Mariana Clini



Índice

- 07** _INTRODUÇÃO
- 12** _PENSE GRANDE NO BRASIL CONTEMPORÂNEO
- 34** _REFERÊNCIAS DO PENSE GRANDE
- 62** _TRILHA FORMATIVA
 - 71** **_Bloco 1. Projeto de vida**
 - 71 Atividade 1 - World Café
 - 74 Atividade 2 - Você é seu(sua) super-herói/heroína
 - 78 Atividade 3 - Ikigai
 - 82 Atividade 4 - Começando um projeto de vida
 - 85** **_Bloco 2. Impacto na Comunidade - O problema no contexto e no mundo**
 - 85 Atividade 1 - Qual é a sua realidade?
 - 88 Atividade 2 - Conexões e formação de grupos
 - 90 Atividade 3 - Apresentação das ODS – Digital
 - 92 Atividade 4 - ODS e a solução do meu projeto: qual a relação?
 - 94 Atividade 5 - Criando um oceano azul – Existe alguém no mundo que já resolveu o que eu quero resolver?
 - 98** **_Bloco 3 - Definindo o escopo do problema e a comunidade**
 - 98 Atividade 1 - Círculo Dourado
 - 103 Atividade 2 - Mapa de Empatia
 - 107 Atividade 3 - De Frente com o(a) cliente

109	Atividade 4 - Mapa de Atores
113	Atividade 5 - O nosso problema na mídia
115	_Bloco 4 - Inovando para o público-alvo
115	Atividade 1 - Inovando a solução com a cultura maker e/ou hacker
117	Atividade 2 - Troca de Experiência + Rapport
120	Atividade 3 - Jornada do(a) Usuário(a)
124	Atividade 4 - Teatro da Jornada do Usuário
126	_Bloco 5 - Elaborando a Solução
126	Atividade 1 - Google Drive e suas ferramentas
128	Atividade 2 - Pesquisa sobre a solução
131	Atividade 3 – Canvas – lado direito
135	Atividade 4 - Se vira nos 30
137	Atividade 5 - Canvas – lado esquerdo
139	Atividade 6 - Jogo dos Saberes
142	Atividade 7 - Modelo Financeiro
144	_Bloco 6 - Validando a solução
144	Atividade 1 - Talk Empreendedor
146	Atividade 2 - Apresentação do Primeiro Pitch
149	Atividade 3 - Teste Analógico/ MVP Maker
152	Atividade 4 - Finalização do MVP analógico
154	_Bloco 7 - Minha marca no mundo
154	Atividade 1 - Matriz ODS
158	Atividade 2 - Criação da Identidade visual
161	Atividade 3 - Canais de divulgação e venda
163	Atividade 4 - Empreendendo nas redes sociais
165	Atividade 5 - Análise SWOT / FOFA
168	_Bloco 8 - Do protótipo digital ao Pitch
168	Atividade 1 - Desenhos de telas do aplicativo ou site
170	Atividade 2 - Prototipação Digital
172	Atividade 3 - Me sentindo um programador

- 174 Atividade 4 - Roteiro para Pitch
- 176 Atividade 5 - Apresentando como um(a) expert
- 179 Atividade 6 - PPT de Publicitário(a)
- 181 Atividade 7 - Meu Pitch completo

182 Bloco 9 - Celebração da Jornada

- 182 Atividade 1 - Jornada do Herói/ da Heroína
- 185 Atividade 2 - Demoday
- 188 Atividade 3 - Feira Tecnológica

194 _DINÂMICAS E SEUS APRENDIZADOS

- 196 Dinâmica: Teia
- 198 Dinâmica: Jogo da memória das Startups
- 200 Dinâmica: Problemas sociais e nosso dia a dia
- 202 Dinâmica: Seguindo a história
- 204 Dinâmica: Pega-pegas corrente
- 206 Dinâmica: O que eu faço antes, durante e depois de usar o...
- 208 Dinâmica: Pensar e agir
- 210 Dinâmica: Tiro pela culatra
- 212 Dinâmica: Errar faz parte
- 214 Dinâmica: Canais de Divulgação e Venda
- 216 Dinâmica: Caixa de fósforo
- 218 Dinâmica: Autoavaliação do grupo
- 220 Dinâmica: Mímica
- 222 Dinâmica: Telefone sem fio corporal
- 224 Dinâmica: Desafio
- 226 Dinâmica: A culpa é sua
- 227 Dinâmica: Comunicado Importante

Introdução

Fundação Telefônica Vivo

A Fundação Telefônica Vivo, responsável pelos projetos de impacto social da Vivo, acredita na Inovação Educativa como forma de inspirar novos caminhos para o desenvolvimento do Brasil a partir da educação.

Em 2019, a Fundação Telefônica Vivo completou 20 anos de atuação no Brasil, firme no propósito de construir um País mais justo, utilizando a inovação como guia, e a crença de que grandes transformações na sociedade partem das pessoas. Sustentada pelo potencial humano e apoiada na difusão da cultura digital, na utilização da tecnologia e no compartilhamento de vivências para gerar novas metodologias de ensino-aprendizagem, a instituição trabalha com projetos que estimulam o desenvolvimento social e o exercício da cidadania.

A organização faz parte de uma rede formada por outras 16 fundações presentes na Europa e América Latina, integrantes do Grupo Telefônica. Dessa forma, sua atuação está pautada em três eixos de atuação: Educação, Empreendedorismo Social e Voluntariado, por meio dos quais são orientadas ações para inspirar uma nova geração a ser protagonista e agente de transformação social.

O trabalho da Fundação Telefônica Vivo tem como premissa o conceito de *Inovação Educativa*, que diz respeito à possibilidade de imaginar um mundo de novas possibilidades na educação, transformando cada uma delas em oportunidades concretas, para mais e mais pessoas.

A Fundação acredita no poder transformador das juventudes e, por meio do empreendedorismo social com o Programa Pense Grande, estimula os(as) jovens a serem protagonistas e terem atitudes empreendedoras para contribuírem com novas soluções e oportunidades para eles(elas) e para suas comunidades. Conheça mais sobre a Fundação Telefônica Vivo em: www.fundacaotelefonica.org.br

Pense Grande

O Programa Pense Grande da Fundação Telefônica Vivo é uma iniciativa que tem como missão fomentar a **cultura do empreendedorismo de impacto social com o uso de tecnologia para jovens** das periferias brasileiras, a partir de 15 anos.

Criado em 2013, seu objetivo é incentivar a juventude por meio de formações apoio ao indivíduo e seus negócios e produção de conteúdo relevante no tema, a fim de que criem e implementem novas soluções e oportunidades **para transformação de suas vidas e das pessoas ao seu redor, propondo novas soluções para as necessidades de suas comunidades.**

O Pense Grande é composto por três estratégias que estruturam sua missão: SENSIBILIZAR, FORMAR E APOIAR.

Sensibilizar: Cria oportunidades para que (as)os jovens identifiquem suas atitudes empreendedoras e se reconheçam capazes de criar ou desenvolver um negócio de impacto social voltado para a resolução de problemas do seu entorno. Para isso, ferramentas, recursos físicos e intelectuais são disponibilizados para inspirar (as)os jovens na construção de uma jornada empreendedora que fortaleça o protagonismo.

Formar: Promove aos(às) jovens a oportunidade de vivenciar o empreendedorismo social com o uso da tecnologia digital dentro e fora do seu espaço escolar, inspirando-os a gerar soluções para problemas socioambientais e contribuindo assim com o desenvolvimento de suas competências.

Apoiar: Amplia o acesso de jovens empreendedores(as) a formações, ferramentas, assessorias e recursos financeiros, seja com apoio da Fundação Telefônica Vivo, seja em parceria com outros atores, fortalecendo ecossistemas locais e iniciativas que trabalhem os diversos estágios de estruturação de negócios sociais de impacto em todo Brasil.

Os três pilares

A metodologia do programa é estruturada em três pilares de conhecimento:

1_Impacto na comunidade: estimula o(a) jovem a olhar para a comunidade com novas lentes, de forma a enxergar desafios e oportunidades no lugar de problemas;

2_Atitude empreendedora: busca desenvolver o autoconhecimento dos(das) participantes e fortalecer seu potencial empreendedor por meio de ferramentas que ajudem a tirar suas ideias do papel;

3_Tecnologia: convida os(as) jovens a conhecer e experimentar práticas e processos no universo tecnológico, tanto *lowtec*, como a cultura da Gambiarra e *Maker* até a produção e utilização de tecnologias digitais.

Por meio da inovação, o programa busca desenvolver habilidades como empatia, capacidade de resolver problemas, trabalho em grupo, pensamento sistêmico, cooperação, criatividade, capacidade de expressão e uso de tecnologias da comunicação e da informação, elencadas entre as competências do século XXI, fundamentais para o **desenvolvimento integral** das diversas juventudes.

A Fundação Telefônica Vivo sistematizou a formação presencial criando a metodologia *Pense Grande*, que convida o jovem a identificar problemas de sua comunidade e transformá-los em soluções de impacto social. São dez temas que trabalham conteúdos sobre Empreendedorismo, Tecnologia e Impacto Social, trazendo conceitos e várias atividades mão na massa (#comofazer).

O Convite

Já imaginou como seria o mundo se todos (todas) tivéssemos consciência de tudo o que podemos fazer? Quantas ideias incríveis poderiam solucionar problemas locais que estão apenas à espera de um novo olhar?

Você recebeu e aceitou este convite para participar de uma rede que deseja ser protagonista, inspirando pessoas de todos os cantos a colocar suas ideias em prática, de forma colaborativa e compartilhada.

O engajamento, compromisso e energia de pessoas como você são fundamentais para o sucesso da metodologia! Juntos(as), vocês e seus(suas) estudantes podem apoiar ações importantes na vida das comunidades escolares e territórios. Lembre-se: grandes mudanças começam com pequenas ações e cada pessoa tem um potencial imenso de transformação!

Este Guia do(a) Multiplicador(a) é seu aliado nessa missão. Aqui você encontrará todas as orientações necessárias para conduzir a metodologia Pense Grande. Seu papel é multiplicar conteúdos que ajudarão a despertar a atitude empreendedora e protagonista dos(das) jovens diante das oportunidades que estão ao seu redor.

Como esse material está organizado

Neste caderno você encontrará todo o material necessário para entender e multiplicar os conteúdos da trilha de desenvolvimento do Pense Grande.

O caderno que está nas suas mãos está dividido em:

Ensino e aprendizagem no Pense Grande: Nesta seção, discute-se como o(a) professor(a) atua com a metodologia Pense Grande, com especial atenção a conceitos como protagonismo e atitude empreendedora;

Temas trabalhados no Pense Grande: conjunto de conceitos, temas e teorias que servem como âncoras conceituais e teóricas que guiam a trilha formativa do Pense Grande;

Trilha formativa: Divididas em blocos temáticos, todas as atividades do Pense Grande são apresentadas em detalhe e incluem dicas e informações complementares;

Dinâmicas: sugestão de práticas para quebrar o gelo no início da oficina ou para levantar a energia da turma a qualquer momento.

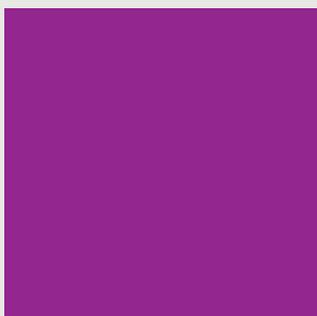
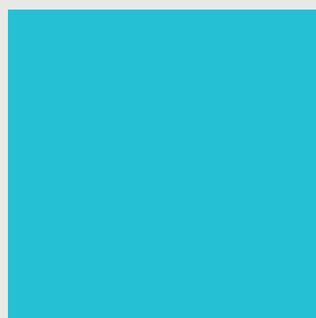
E para finalizar, você pode ainda encontrar um **glossário** com todos os termos ligados ao universo do empreendedorismo no final do capítulo 4 e no site www.pensegrande.org.br/metodologia/glossario.



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
escanear
o código e
acessar o link

Boa leitura!

Pense Grande no Brasil contemporâneo



A sociedade líquida transborda

“Tudo é temporário, a modernidade (...) – tal como os líquidos – caracteriza-se pela incapacidade de manter a forma”,

ZYGMUNT BAUMAN, sociólogo e filósofo contemporâneo, autor de *Modernidade Líquida*, entre outras obras de destaque dos últimos 50 anos.

Em um passado não muito distante existiam algumas certezas e a sensação de controle sobre o mundo, a natureza, a tecnologia e a economia. Alguns iam à escola, depois buscavam um emprego e tentavam construir uma carreira crescendo na empresa, construía suas famílias e o ciclo se repetia! Mas, a partir da segunda metade do século XX, o mundo entrou em acelerada transformação. A instabilidade econômica mundial, o surgimento de novas tecnologias e a globalização contribuíram para a perda da ideia de controle sobre as ações que aconteciam ao redor dos indivíduos. Surgiram então incertezas quanto à capacidade das pessoas de se adequarem aos novos padrões sociais, o que, segundo o sociólogo e filósofo polonês, Zygmunt Bauman, acabou por se tornar uma ruptura dos parâmetros sociais modernos, obra das mesmas forças de desconstrução dos paradigmas das sociedades tradicionais anteriores às sociedades modernas. Segundo Bauman, na sociedade contemporânea, os parâmetros **não são mais “sólidos”**, assumindo uma forma fluída, respondendo à configuração que as forças sociais – econômicas, culturais e políticas – e individuais, em momentos específicos, determinarem. Este conceito, chamado por ele de **“modernidade líquida”** diz respeito ao momento histórico vivido atualmente, em que as instituições, as ideias e as relações estabelecidas entre as pessoas se transformam de maneira muito rápida e imprevisível.

Um exemplo representativo destas mudanças são as revoluções tecnológicas que transformaram as relações humanas, os processos de comunicação, a dinâmica do conhecimento e as formas de trabalho. De acordo com o historiador brasileiro Nicolau Sevcenko, ao se somar as descobertas científicas, invenções e

inovações técnicas realizadas pelos seres humanos, desde as origens da espécie até os dias de hoje, chega-se à espantosa conclusão de que mais de 80% de todas elas se deram nos últimos 100 anos.

Entre os muitos adventos tecnológicos, destaca-se a criação e consequente popularização da internet que trouxe consigo uma nova cultura, também chamada de **cibercultura**, mudando profundamente a estrutura sociopolítica e a econômica global. Segundo o sociólogo Manuel Castells, a cibercultura se estrutura no compartilhamento de informação e conhecimento que influencia toda a sociedade humana, independentemente de país ou nação ou como aponta Pierre Levy, importante pensador sobre o tema em seu livro Cibercultura, “o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem”.

Neste cenário, a chamada **Sociedade da Informação e do Conhecimento** rompeu paradigmas, contribuiu com diversas mudanças sociais e auxiliou no desenrolar de uma nova revolução histórica, em que o pilar das relações humanas se estabelece por meio da informação e da capacidade das pessoas de processar e assim gerar novos conhecimentos. A ideia do(a) jovem do século XX que almejava uma carreira estável em uma empresa deu lugar ao(à) jovem do Mundo Vuca (volátil, incerto, complexo e ambíguo) que precisa compreender a sociedade de forma diferente, construir oportunidades, utilizar as tecnologias como meio para alcançar objetivos, precisa se inspirar, pensar fora da caixa – Pensar Grande!

Mundo V U C A

Vuca é o nome dado ao fenômeno das transformações que acontecem em grande velocidade com interações complexas e dinâmicas. A sigla, em inglês, diz respeito a:

V – VOLÁTIL: Os fenômenos da sociedade mudam o tempo todo, exigindo dos indivíduos criatividade para encontrar novas soluções e resiliência para conseguir enfrentar os obstáculos;

U – UNCERTAIN | INCERTO: É cada vez mais difícil fazer previsões, portanto é necessário que as pessoas sejam flexíveis e ágeis para se adaptar ao imprevisto;

C – COMPLEXO: Tudo está cada vez mais conectado, aumentando a dependência de tecnologias e das relações entre as pessoas, o que requer que os(as) jovens tenham capacidade de colaboração e saibam conectar os conhecimentos de diferentes campos

A – AMBÍGUO: Não existem respostas precisas para tudo e verdade absolutas se tornam cada vez mais passíveis de questionamentos, estimulando que os indivíduos sejam críticos, questionadores e capazes de organizar suas proposições em diálogo com o conhecimento histórico da humanidade. O conceito VUCA foi apresentado pela primeira vez pelo United States Army War College, no intuito de descrever as condições resultantes do fim da Guerra Fria, na década de 90: mudanças cada vez mais aceleradas e a vida em uma sociedade tecnologicamente conectada passou a apresentar inúmeros desafios.

Saiba mais

<https://bit.ly/2JBT0Y9>



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
**escanear
o código e
acessar o link**

E é nesse contexto que surgem algumas reflexões fundamentais: a sociedade brasileira está preparada para acolher essa juventude “diferente”? A escola consegue romper os antigos paradigmas e proporcionar a construção de competências e habilidades que coloquem o(a) jovem em sintonia com as demandas do século XXI? É possível pensar na inserção dos(das) jovens neste mundo do trabalho em transformação?

Convidamos você professor(a) a mergulhar no “Pense Grande – Guia de Multiplicadores(as)” para construir percursos que irão lhe auxiliar a refletir sobre estes questionamentos, buscando um diálogo mais próximo e coerente com as demandas e necessidades dos(das) estudantes atuais!

Somos tão jovens!

Para inspirar

*Adiante um horizonte que me diz, vem?
Acima o sol e sua energia que me fazem bem.
Por dentro pulsam vontades infinitas de um certo alguém,
Pra sempre o querer de ir além!*

Mel Duarte

.....

Com apenas 27 anos, a poeta Mel Duarte utiliza a poesia para se comunicar com os(as) jovens e mostrar que ele(ela) também pode ser protagonista de sua história.

Saiba mais

Sobre Mel Duarte em reportagem publicada no Portal da Fundação Telefônica Vivo:
<https://bit.ly/2LgBH15>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

.....

No mundo, pessoas com menos de 24 anos equivalem a quase metade dos sete bilhões da população total, de acordo com a Organização das Nações Unidas (ONU). No Brasil, o censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apontou que a população de 15 a 24 anos somava 34.236.064 pessoas, o que equivale a 18% do total de brasileiros e brasileiras. Diante deste número, intensifica-se o desafio de propiciar a essa população condições para um crescimento social e profissional adequado, principalmente no que diz respeito à educação e ao trabalho.

De acordo com o relatório Trabalho Decente e Juventude no Brasil, da Organização Internacional do Trabalho (OIT), de 2016 existem, na verdade, **juventudes** diversas, imersas em distintos cenários: as mulheres jovens, os(as) jovens negros(as), assim como os(as) jovens das áreas metropolitanas de baixa renda, ou de determinadas zonas rurais, grupos afetados de forma mais severa pela exclusão social, pela falta de oportunidades e pelo déficit de emprego de qualidade, entre outras questões sociais. Pode-se dizer que as oportunidades estão desigualmente distribuídas e a maioria dos(das) jovens brasileiros(as) não dispõe dos suportes necessários para que sigam por esta etapa da vida com tranquilidade e para que ampliem sua **autonomia e independência** rumo ao futuro.

Para Saber Mais

Acesse a publicação “Trabalho Decente e Juventude – Juventude e Trabalho Informal no Brasil”, organizada pela OIT. O texto apresenta um diagnóstico da empregabilidade da juventude brasileira, bem como os programas governamentais desenvolvidos nos últimos anos a fim de ampliar as oportunidades de inserção profissional formal dos(das) jovens no país. Disponível em <https://bit.ly/2JmnEVk>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

Considerando as perspectivas de futuro para estes(estas) jovens, entre 2000 e 2011, o número de jovens participando ativamente do mercado de trabalho caiu de 52,9% para 48,7%, segundo o relatório “A crise do emprego jovem: tempo de agir”, também da OIT. No Brasil, esta parcela da população foi a mais afetada pela crise econômica e social das décadas de 1980 e 1990 e as políticas que tiveram início nos anos 2000 não chegaram a beneficiá-la de fato.

.....

“O maior risco é não assumir risco nenhum. Em um mundo que muda muito rápido, a única estratégia em que o fracasso está garantido é a de não assumir riscos.”

Mark Zuckerberg, criador da rede social Facebook.

.....

A questão da empregabilidade juvenil, embora reflexo de dinâmicas e decisões políticas e econômicas locais e globais, também está conectada a desafios mais profundos, de ordem simbólica e que impactam diretamente a forma como cada jovem se insere socialmente.

No milênio passado e ainda presente nos dias atuais, era comum pensar na juventude como um período de transição entre o universo infantil e a vida adulta, ou ainda como os “anos rebeldes”, um período no qual os(as) jovens eram o pivô de uma transição-problema, caracterizada por rebeldias, ameaças e transgressões aos padrões sociais adultos ou considerados socialmente adequados. Ou seja, sempre eram ressaltados os padrões negativos e reforçada a incapacidade social dos(das) jovens.

Porém, os movimentos juvenis e iniciativas de educadores(as) e pesquisadores(as) sobre juventude em todo o Brasil deram início a um processo de pressão social para mudar este cenário e, em 2013 foi sancionado o Estatuto da Juventude, que prevê direitos para a população de 15 a 29 anos e diretrizes para políticas públicas com foco na faixa etária no país. A pauta ganhou progressiva inserção na agenda governamental desde 2005, quando foram criados o Conselho Nacional de Juventude e a Secretaria Nacional de Juventude.

.....

Saiba mais

O Estatuto da Juventude prevê direitos à população jovem; entre eles, o direito à cidadania, participação social e política e representação social, o direito à educação, à diversidade. Vale a pena conhecer o documento! <http://juventude.gov.br/estatuto/>

.....



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
escanear
o código e
acessar o link

Também impulsionada pelos movimentos juvenis e por pesquisas recentes sobre a faixa etária, a Educação também passou a construir caminhos e alternativas nos quais o(a) jovem possa atuar como protagonista, capaz de trazer contribuições e transformações para a comunidade a sua volta. O(A) jovem passa a ser compreendido(a) como sujeito de direitos, em uma perspectiva que ao mesmo tempo que reconhece a importância das especificidades da juventude, compreende a identidade juvenil em sua postura ativa e participativa. Constatase ainda que a juventude não é homogênea uma vez que a trajetória, as oportunidades e o lugar social e cultural dos(das) jovens delimitam e influenciam o modo como essa etapa é vivida.

O Pense Grande baseia-se, então, em juventudes, pois identifica que existem diferentes formas de viver a juventude, o que implica em diretrizes metodológicas que orientam a postura e ação do(a) educador(a) em relação às turmas como pode ser visto a seguir:

Diálogo	Autonomia
<p>O(A) jovem é interlocutor(a), participante ativo(a) e criativo(a) do processo. Essa abordagem parte da compreensão do(da) jovem como sujeito, em sua potência de ação. A proposta ressalta o potencial empreendedor da juventude, capaz de sonhar e gerar transformações concretas em suas comunidades.</p>	<p>Estimula a capacidade do(da) jovem de agir e tomar decisões por conta própria.</p>
Mão na massa	Colaboração
<p>As atividades são baseadas na noção de "aprender fazendo", compreendendo a experimentação e o erro como inerentes ao processo de aprendizado.</p>	<p>As responsabilidades se desenvolvem por meio do trabalho em equipe.</p>

Um pouco mais sobre as juventudes!

Para mergulhar neste universo vale a pena conferir:

- A pesquisa Juventude Conectada mapeou hábitos e tendências de jovens brasileiros(as), mostrando como se relacionam com as tecnologias de comunicação. Disponível em <http://bit.ly/2XWingI>
- O livro *Por uma pedagogia das juventudes* (2017) registra a trajetória de 20 anos de trabalhos com jovens do Observatório da Juventude, da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em uma reflexão na perspectiva da educação. Disponível em <https://bit.ly/2JkJMPL>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

Como um segundo passo é necessário refletir sobre a capacidade da escola de romper os antigos paradigmas e proporcionar a construção de competências e habilidades que coloquem os(as) jovens em sintonia com as demandas do século XXI.

Olhemos atentamente: de acordo com dados do Censo de 2010, 9,6% da população com mais de 15 anos no Brasil é analfabeta, sendo este percentual mais expressivo no Norte, com 11,2% e no Nordeste brasileiro, onde o analfabetismo chega a 19,1% nesta faixa etária.

Outro dado relevante diz respeito às desigualdades do acesso à educação no país. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD/IBGE) de 2009, a maior taxa de analfabetismo ocorre com os(as) jovens negros(as) (3,4%), e estes(estas) também são minoria no acesso ao Ensino Médio (43,5%) em relação aos(às) jovens brancos(as) (60,3%).

Diante destes dados, é necessário que a sociedade invista simultaneamente em dois pontos: a compreensão e atuação conectada e intersetorial das políticas

sociais, visando mitigar as grandes desigualdades territoriais e sociais presentes no país. E para fortalecer uma escola capaz de formar jovens críticos(as), capazes de refletir sobre a realidade e para nela atuarem, uma escola que apoie a valorização da vida, da cultura e dos estudos como ferramentas do desenvolvimento individual e coletivo. Ou seja, é emergente e definitiva a necessidade de se rever os conceitos de educação aplicados por muitos e passar a uma educação que ensine e prepare para a vida por meio de processos de aprendizagem significativa, que reconheça a diversidade das juventudes e suas potências e necessidades.

A BNCC e as competências para a vida

Também como forma de mitigar as desigualdades educacionais presentes no país, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Médio em 14 de dezembro de 2018, complementando a BNCC das etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, em vigor desde dezembro de 2017. O documento, construído em diálogo com diferentes setores da sociedade, visa indicar a normativa curricular a qual todas as crianças, adolescentes e jovens têm direito, independente de sua classe social, etnia, rede de ensino que acessa ou local de residência. Paralelamente, sabe-se que a BNCC foi elaborada estabelecendo 10 competências gerais como pilares. Essas competências devem orientar o processo educativo nas escolas e conseqüentemente as práticas pedagógicas dos(das) professores(as) em todos os anos, concatenando todas as componentes curriculares da Educação Básica. A BNCC, como indica reportagem da revista *Nova Escola* sobre o tema, compreende competências como “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”.

As competências gerais são abordadas no capítulo introdutório da BNCC e foram constituídas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e dos conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21. Vale destacar que, no Ensino Médio, considera-se extremamente necessário ampliar e aprofundar as aprendizagens construídas nas etapas anteriores além de dar foco ao reconhecimento das potencialidades das tecnologias digitais para a realização de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento, a diversas práticas sociais e ao mundo do trabalho.

Imagem: Competências gerais da nova BNCC.

<p>1. <i>Conhecimento</i></p> <p>Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.</p>	<p>10. <i>Responsabilidade e Cidadania</i></p> <p>Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.</p>
<p>2. <i>Pensamento científico, crítico e criativo</i></p> <p>Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.</p>	<p>9. <i>Empatia e Cooperação</i></p> <p>Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.</p>
<p>3. <i>Repertório cultural</i></p> <p>Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.</p>	<p>8. <i>Autoconhecimento e autocuidado</i></p> <p>Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.</p>
<p>4. <i>Comunicação</i></p> <p>Utilizar diferentes linguagens.</p>	<p>7. <i>Argumentação</i></p> <p>Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.</p>
<p>5. <i>Cultura Digital</i></p> <p>Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.</p>	<p>6. <i>Trabalho e Projeto de Vida</i></p> <p>Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências.</p>

Crédito: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Sendo assim, os currículos e as propostas pedagógicas desse segmento de ensino precisam ser reorganizados, contemplando, indissociavelmente, uma formação geral básica e um itinerário formativo. Ou seja, o currículo do Ensino Médio é composto pela BNCC e por itinerários formativos, que devem ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino. Na formação geral

básica, os currículos e as propostas pedagógicas devem garantir as aprendizagens essenciais definidas na BNCC e os **itinerários formativos** constituem-se como elementos norteadores para que a organização curricular do Ensino Médio possa ser flexibilizada, uma vez que propiciam que os(as) estudantes tenham opções de escolha. Com isso, como aponta o próprio texto da BNCC, “podem ser estruturados com foco em uma área do conhecimento, na formação técnica e profissional ou, também, na mobilização de competências e habilidades de diferentes áreas, compondo **itinerários integrados**”.

Como também indica o texto da base, “os itinerários também devem garantir o protagonismo juvenil, a partir de práticas que favoreçam o uso de metodologias diversificadas e a apropriação de conhecimentos.”

Nessa dinâmica, é fundamental estimular o olhar dos(das) jovens para as realidades locais e a global, convidando-os(as) a refletir sobre características da era contemporânea, em que tudo está interconectado e na qual as constantes transformações sociais, culturais, políticas, econômicas e tecnológicas afetam a todos(todas). Por isso, as aprendizagens nesse contexto devem assegurar aos(às) estudantes a capacidade de acompanhar e participar dos debates que a cidadania exige.

Como o próprio texto do documento indica, “a BNCC é fruto de amplo processo de debate e negociação com diferentes atores do campo educacional e com a sociedade brasileira e encontra-se organizada em um todo articulado e coerente fundado em direitos de aprendizagem, expressos em dez competências gerais, que guiam o desenvolvimento escolar das crianças e dos jovens desde a creche até a etapa terminal da Educação Básica. A partir dela, as redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passarão a ter uma referência nacional comum e obrigatória para a elaboração dos seus currículos e propostas pedagógicas, promovendo a elevação da qualidade do ensino com equidade e preservando a autonomia dos entes federados e as particularidades regionais e locais.” Saiba mais sobre o histórico de construção e aprovação da BNCC em: <https://bit.ly/32ijrt9>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

Acesse também estas referências:

• **Vídeo:** “O que é a Base Nacional Comum Curricular?” Reportagem detalhada realizada pelo programa da TV Cultura “De olho na educação” sobre o tema.

Disponível em: <https://bit.ly/2XAfBNm>

• **Vídeo:** “BNCC do Ensino Médio aprovada – O que muda agora?” Conteúdo do Canal Futura sobre o processo de implementação da BNCC.

Disponível em: <https://bit.ly/2G1rHEv>

• **Texto:** “Base Nacional Comum Curricular”. Documento na íntegra da Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio.

Disponível em: <https://bit.ly/2G5bTQp>

A metodologia Pense Grande no contexto profissional e acadêmico se relaciona às competências do século XXI, um conjunto de habilidades que precisam ser desenvolvidas para que jovens possam ser atuantes em um cenário altamente globalizado e em constante transformação.

Paralelamente, a proposta conecta as necessidades de desenvolvimento integral com as demandas do mercado de trabalho e aos novos direcionamentos da base. Entre as competências da BNCC que dialogam com os objetivos da metodologia Pense Grande podemos destacar:

- Relação sobre o mundo social e seus contextos, curiosidade intelectual e elaboração de hipóteses;
- Reconhecimento das linguagens digital e tecnológica;
- Compreensão do projeto de vida (profissional, pessoal e social) com tomadas de decisões;

Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**



- Argumentação baseada em informações e capacidade de negociação;
- Autoconhecimento, habilidade emocional consigo e com os outros e capacidade de lidar com pressão em grupo;
- Comunicação e empatia, cooperação e resolução de conflitos; responsabilidade, autonomia, resiliência, flexibilidade e determinação.

Nesse contexto, a metodologia Pense Grande se adequa ao novo Ensino Médio, que tem como um dos focos pedagógicos o estímulo ao desenvolvimento de projetos de vida e ao empreendedorismo. É possível, então, aliar a cultura do empreendedorismo em uma disciplina ou projeto, apoiando o(a) estudante a melhor compreender os diferentes conteúdos curriculares e como aplicá-los na vida cotidiana.

O Pense Grande atua na formação de estudantes que sejam capazes de transformar ideias em soluções inovadoras, transformar a realidade da escola, do local onde vivem, e até mesmo, do país. Nesse processo, todos(todas) – professores(as) e estudantes – são protagonistas na transformação de sonhos em realidade e têm a oportunidade de aplicar sua criatividade tanto com foco no seu próprio desempenho, quanto na construção de um projeto coletivo.

O Professor(a) Multiplicador(a) Pense Grande

Da mesma forma como a sociedade mudou radicalmente nos últimos anos, o papel do(da) professor(a) também tem se transformado. Hoje, cabe ao(à) professor(a) instigar o(a) estudante a buscar, selecionar, analisar e sistematizar informações e a partir deste processo construir uma aprendizagem significativa que leve a elaboração de novos conhecimentos, que de fato respondam aos interesses e demandas juvenis.

Da mesma forma, o(a) professor(a) no Pense Grande ensina o prazer da pesquisa e da investigação ativa, de propor soluções, de pensar fora da caixa. É quem apoia a construção do conhecimento coletivo, quem vai além dos muros da escola quem estimula a mobilização do(da) aluno(a) e com base na metodologia, apresenta caminhos, mostra trilhas a serem percorridas e apoia os(as) jovens na concretização de seus objetivos. Para tanto, professor(a), você vai precisar organizar suas turmas e se nortear com base nos três pilares do Programa: **empreendedorismo, impacto na comunidade e tecnologia.**

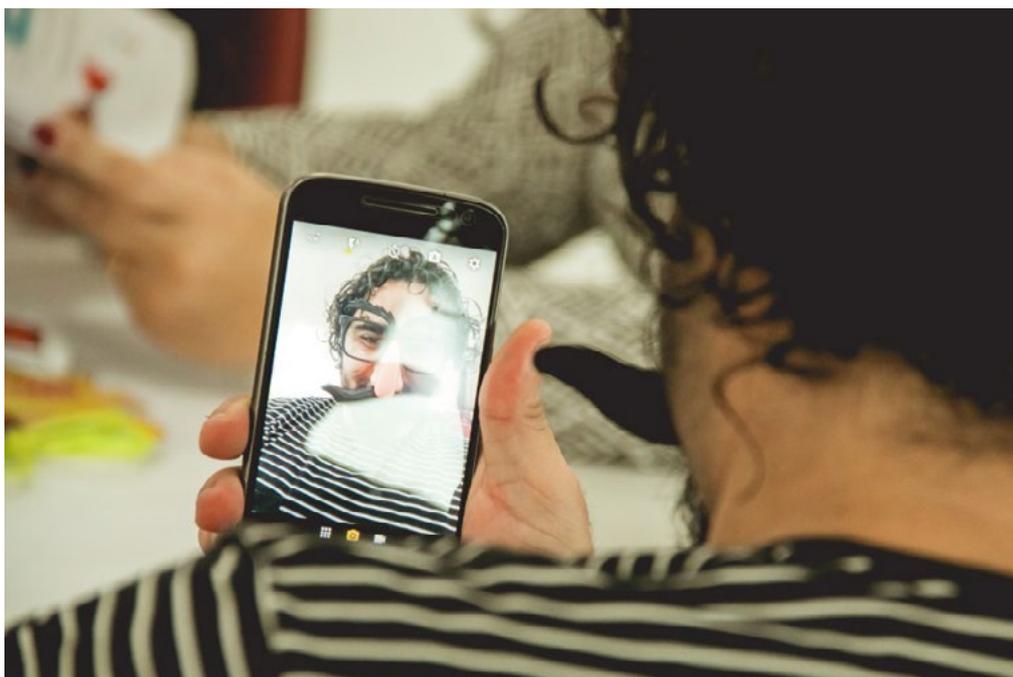


Foto: Professor em atividade de formação do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento Para Todos.

Você aceita este convite?

Sim? Então, vamos lá!

Ao adotar a metodologia Pense Grande você passou a fazer parte de uma rede de pessoas que além de professores(as) são multiplicadores(as) e vão atuar em colaboração com parceiros locais para transformar a sociedade.

.....

“Gente simples, fazendo coisas pequenas, em lugares poucos importantes, consegue mudanças extraordinárias”.

Provérbio africano de autoria desconhecida.

.....

A Metodologia Pense Grande foi pensada e elaborada para auxiliar sua prática pedagógica, somando-se às necessidades e diretrizes apresentadas na BNCC:

Agrega a você, Professor(a)	Espera-se de você, Professor(a)
Trabalhar com a visão de projetos;	Realizar as oficinas seguindo os conceitos estruturantes da metodologia apresentadas neste caderno;
Conhecer o funcionamento do ecossistema empreendedor;	Realizar as atividades obrigatórias como o mínimo de metodologia a ser aplicada;
Propor aprendizados com base em metodologias ativas e <i>cultura maker</i> ;	Conduzir as atividades seguindo as indicações metodológicas;
Desenvolver as habilidades de empatia, escuta ativa e percepção de comunidade;	Trocar de experiência com a comunidade de professores(as) que participam do programa;
Inovar em sala de aula;	Registrar por meio de foto e vídeos as atividades e os(as) participantes;
Apoiar a capacidade empreendedora dos(das) estudantes;	Ler todo o material do Pense Grande;
Desenvolver a capacidade de vislumbrar oportunidades frente aos desafios;	Esclarecer possíveis dúvidas que surjam no decorrer do processo;
Preparar os(as) jovens para o mundo do trabalho.	ACREDITAR!

Desafio aceito e agora?

Muito bem! Como primeiro passo, o terreno deverá ser preparado. Se você espera bons resultados de seus(suas) alunos(as), será necessário estimular a criatividade e a autonomia deles(delas).



Foto: Professores da Escola Estadual Mauro de Oliveira, em São Paulo, vivenciando a metodologia do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.

.....

[...] “Autonomia é um processo de decisão e de humanização que vamos construindo historicamente, a partir de várias, inúmeras decisões que vamos tomando ao longo da nossa existência. Ninguém é autônomo primeiro para depois decidir. A autonomia vai se construindo na experiência de várias, inúmeras decisões que vão sendo tomadas” [...].

Paulo Freire, *Pedagogia da Autonomia*

.....

Como professor(a) facilitador(a) da metodologia do Pense Grande, seu papel é **estimular** o grupo a se desenvolver de forma autônoma, criando um ambiente acolhedor e colaborativo. Para isso, o Pense Grande reúne algumas dicas que podem ajudá-lo(a) nessa caminhada:

- **Minha realidade:** Estimule as equipes a desenvolverem projetos que tenham relação com a realidade delas (é sempre mais fácil trabalhar com realidades conhecidas!);
- **#TamoJunto!:** Antes de começar as atividades do dia, proponha sempre um quebra-gelo, uma espécie “#TamoJunto!”, para acolher os(as) participantes. É o momento em que você convida o grupo a entrar em sintonia, conectando-se à dinâmica das atividades. Se achar que há espaço, clima e abertura proponha um “Abra o seu coração”: peça aos participantes que compartilhem o que estão sentindo quando chegam para a oficina.
- **Planejar é tudo!** É importante no início do encontro comunicar a agenda do dia. Isso possibilita que se estabeleça a corresponsabilidade – afinal, o bom andamento das atividades é de interesse de todos(todas).



Foto: Metodologia Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.



Foto: Professores discutem que a importância do planejamento no processo do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.

- **Hora da memória:** É importante também recapitular a memória das atividades anteriores, lembrando os principais pontos e aprendizados. A memória é importante para situar a turma no mesmo ponto, incluindo participantes que tenham perdido alguma parte do processo.
- **Trocando figurinhas:** Ao fim de cada atividade proponha um momento de troca de figurinhas. Esta é uma forma de envolver os grupos nos empreendimentos uns dos outros, promovendo interação e trocas.
- **Olho vivo!** Sabemos que é difícil manter o grupo engajado o tempo inteiro. Para evitar a dispersão, é importante sentir como os(as) jovens estão recebendo as atividades. Perceba as feições dos(das) participantes, observe suas reações. Se houver uma baixa de energia, você pode mudar o ritmo das atividades ou propor uma nova dinâmica, por exemplo.

- **Termômetro de sensações:** Professor(a), tente sempre perceber como está a motivação, os sentimentos e as sensações da turma. Essa percepção pode lhe ajudar a fazer ajustes na proposta, mobilizando equipes desmotivadas, resolvendo possíveis conflitos a fim de manter um bom ambiente de trabalho.
- **Cutuque sempre!** Provocar as equipes é um dos seus papéis. Assim, quando os(as) estudantes pedirem respostas, estimule-os(as) com novas perguntas, ajudando-os(as) a chegar – sozinhos(as) – na solução. Encoraje-os(as) a acessar a biblioteca, as ferramentas tecnológicas, ou até tentar sanar suas dúvidas com outras equipes, salas de aula ou mesmo na vizinhança.
- **O tom é de conversa.** Quando estiver fazendo exposições, pense nelas como uma conversa. Peça opiniões, pergunte por dúvidas e exemplos próximos, envolvendo a turma ao máximo. A ideia é criar um ambiente acolhedor e participativo.



Foto: Materiais utilizados em uma formação do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.

- **Colaboração é tudo!** Alguns grupos de jovens podem ser bastante competitivos. Tente construir com a turma um ambiente de colaboração, destacando sempre que a chave deste trabalho é a troca de experiências. É importante que os(as) jovens percebam que os(as) colegas podem somar, e não subtrair!
- **Errar é permitido.** No processo do Pense Grande o erro faz parte do processo pois, errar faz parte do empreender. Levando em consideração a importância de experimentar, fazer, refazer, testar, aprovar, retornar a primeiro ponto, explique que toda essa caminhada faz parte do processo.
- **Ouvidos afiados:** O Pense Grande tem como propósito estimular o interesse genuíno de trocar conhecimento, desenvolver a escuta ativa entre todos(todas) os(as) envolvidos(as), permitindo um processo dialógico, colaborativo e respeitoso entre ensinar e aprender.

Ao mesmo tempo, é necessário que você organize seu dia de atividades, planejando-as com antecedência e garantindo a implementação adequada da metodologia:

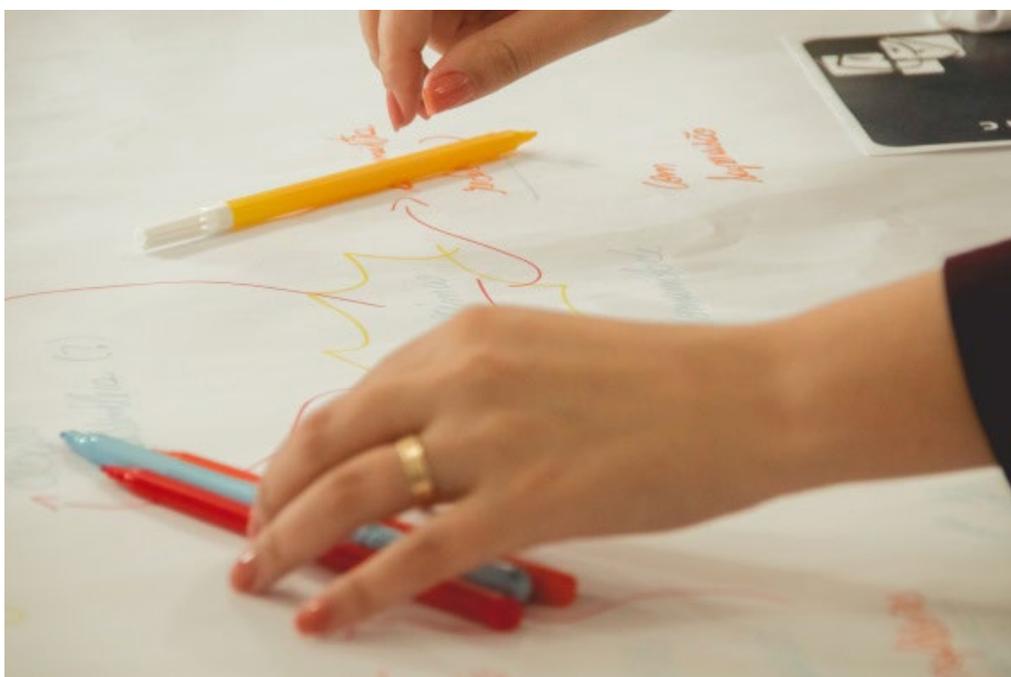
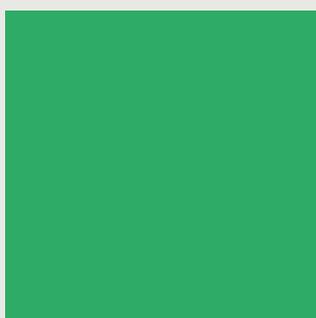


Foto: Professora realiza exercício durante formação do Pense Grande
Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.

- **Verifique as instruções** informadas no guia de facilitação;
- **Separe os materiais** necessários para realização da oficina;
- **Leve em todas as aulas** materiais de suporte como papel sulfite, canetinhas e blocos de notas autoadesivas (do tipo *Post-it*) ou tiras de papel recortadas;
- **Lembre os(as) alunos(as)** sobre as tarefas de casa, quando estas forem necessárias.

Referências do Pense Grande



FOTOS KARINA CARDOSO |
Instituto Conhecimento para Todos

Ao aceitar fazer parte da rede Pense Grande, você, professor(a), vai precisar conhecer ou aprofundar alguns conceitos, metodologias, atividades e termos que permeiam a metodologia, a fim de melhor compreender a cultura de empreendedorismo com impacto social e com isso poder auxiliar os(as) estudantes a darem o primeiro passo para transformações importantes em suas vidas e comunidades.

É possível afirmar que alguns elementos que formam o conceito de empreendedorismo estão também na base de uma educação transformadora como participação, diálogo, conscientização e leitura de mundo, aspectos primordiais para a construção da autonomia dos(das) jovens do século XXI.

Segundo o importante filósofo e educador Paulo Freire, autonomia é um processo de decisão e de humanização que se constrói historicamente, a partir de decisões que são tomadas individual e coletivamente ao longo do tempo. Ninguém é primeiro autônomo para depois decidir; a autonomia se constrói na experiência cotidiana.

Para o Pense Grande, a **participação ativa** é um aspecto de primordial importância, especialmente quando o objetivo da metodologia é preparar e formar jovens para trilharem o caminho do empreendedorismo de impacto social. É por meio da participação que eles(elas) terão voz, darão suas opiniões, se posicionarão e terão condições de refletir sobre suas realidades para transformá-las.

O **dialogar**, para o Pense Grande, é outro aspecto fundamental para o crescimento humano e intelectual. Por meio do diálogo permanente com você, professor(a), os(as) estudantes conquistarão a confiança necessária para alçar voos mais distantes. Também segundo Freire, o diálogo é condição essencial para a transformação da realidade. No diálogo, o respeito ao Outro é elementar, criando possibilidades de transformação e humanização e é nessa via de mão dupla – de quem fala e de quem escuta – que surgem as possibilidades de construção de novas possibilidades e, no caso do Pense Grande, de projetos empreendedores inovadores.

O Pense Grande está convencido de que o empoderamento juvenil e a conscientização sobre o que podem realizar que fazem os(as) jovens ficarem mais próximos(as) das suas realidades e da realização de mudanças concretas.

Então, é possível afirmar que é quando os(as) jovens se percebem como agentes de mudanças, reconhecendo seus territórios, suas necessidades e possibilidades que se dá de fato sua emancipação. É papel da escola estimular que eles(as) possam acessar o conhecimento e com liberdade construir

suas iniciativas e projetos para si e para o mundo, assumindo postura crítica e reflexiva e reconhecendo suas origens, lugar de fala e cultura própria.

É importante lembrar ainda que a concepção de empreendedorismo que é apresentada no Pense Grande refere-se à formação de cidadãos(ãs) atentos(as) às mudanças, em busca de novas oportunidades e inovação. Ou seja, um empreendedorismo direcionado para o desenvolvimento social e profissional dos(das) nossos(as) jovens que se propõem a aceitar os novos desafios do século XXI, caracterizado por uma sociedade globalizada e cada vez mais tecnológica.

O empreendedorismo no Pense Grande

Para o Pense Grande a experiência empreendedora que os(as) jovens vivenciam desenvolve seu potencial mobilizador, transformando não apenas suas realidades, mas das suas comunidades em diálogo, parceria e colaboração com seus pares. Para que este processo de aprendizagem seja construído, o Pense Grande parte de conceitos fundamentais ligados ao mundo do empreendedorismo e utiliza-se das metodologias ativas para aplicá-los na prática. Entre os recursos utilizados está o *Design Thinking*, elementos da Cultura *Maker* (Cultura Mão na Massa) e a integração das novas tecnologias às práticas propostas.



Foto: Jovens empreendedores do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para Todos.

Com o objetivo de aproximar a cultura empreendedora da transformação social, são também apresentados os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), uma agenda mundial adotada durante a Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável em setembro de 2015, composta por 17 objetivos e 169 metas a serem atingidos até 2030.

.....

Para saber mais

Assista ao vídeo “A Maior Lição do Mundo”, que faz parte de uma campanha do Unicef para estimular a ação e reflexão infantojuvenil no âmbito dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://vimeo.com/218001328>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

.....

Empreendedorismo e Empreendedorismo social

De acordo com o Dicionário Financeiro (disponível em <https://bit.ly/216vLZd>), “empreendedorismo é o ato de empreender, ou seja, fazer algo novo e diferente dentro de um mercado, de uma empresa ou para a sociedade. No mundo dos negócios, o termo se refere à busca por novas oportunidades por meio da **criatividade** e da **inovação**. O empreendedorismo pressupõe colocar em prática uma ideia nova, oferecendo um serviço ou produto inédito ou adotando uma nova maneira de fazer algo que já existe.”

Já o empreendedorismo social tem como objetivo principal do(da) empreendedor(a) melhorar a sociedade. Meio ambiente, educação e saúde são algumas das áreas em que o empreendedorismo social pode se desenvolver.



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

Para saber mais

Ouçã o podcast "como começar hoje mesmo a empreender!"



Foto: Jovens em gravação do Pense Grande Podcast
Crédito: Fundação Telefônica Vivo.

Ouçã o episódio do Pense Grande Podcast, que apresenta histórias de jovens que estão vivendo o empreendedorismo na prática. Neste relato, Johnny Borges, empreendedor do **Arq.Futuro**, é o mediador e com Danielle Esli, sócia-administrativa da **InfoPreta**, a primeira empresa no mundo de tecnologia feita só por mulheres e criada por Ana Carolina Martins e Bia Santos, empreendedora da **Barkus Educacional**, narram suas experiências como empreendedoras jovens, transformando suas realidades.

Disponível em: <https://bit.ly/2XziWY0>



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
escanear
o código e
acessar o link

A jornada empreendedora

Toda jornada empreendedora tem início no indivíduo, na vontade que cada pessoa tem de construir, de concretizar, de realizar um projeto, um sonho, colocar uma ideia em prática. Mas, para que boas ideias de fato se concretizem é necessário assumir uma **atitude empreendedora**.

A atitude empreendedora pressupõe assumir a liderança da própria vida e de suas escolhas então, você professor(a), ao assumir trabalhar o Pense Grande em sua escola, passa a ser um(a) importante agente na formação da atitude empreendedora do(a) jovem. Mas quais são as habilidades necessárias para se construir uma atitude empreendedora?

a. Olhar atento – ver as oportunidades e desafios a serem resolvidos a sua volta para apresentar soluções possíveis;

b. Criticidade – contestar o senso comum e criar oportunidades para desenvolver soluções inovadoras para desafios;

c. Usar tecnologia – reconhecer as possibilidades de como a tecnologia pode apoiar o empreendimento;

d. Proatividade – colocar a “mão na massa”, executar.

e. Escutar – ouvir o Outro atentamente pode ajudar a se implementar ideias inovadoras. No Pense Grande, empreendedorismo é muito mais que geração de renda ou uma inserção produtiva no mundo do trabalho.

Embora certamente importantes, estes aspectos são objetivos secundários da metodologia, uma vez que a principal expectativa é possibilitar aos(às) jovens terem uma atitude empreendedora na vida! É uma possibilidade de construir outro futuro, desenvolvendo soluções para problemas que afetam o cotidiano das diferentes realidades brasileiras, reconhecendo o poder da juventude e o papel catalizador de oportunidades das escolas na transformação de indivíduos e comunidades.

Por fim é fundamental destacar o **Impacto na comunidade**, pois este pilar do Pense Grande é o que traduz a ideia de que é possível empreender com foco no mundo do trabalho de forma responsável e com atenção às demandas da sociedade. E a escola tem um papel decisivo neste processo.

Para saber mais

Comumente associadas ao empreendedorismo de caráter social estão as organizações não-governamentais, os negócios sociais e as startups. Veja as diferenças entre estes tipos de atividade:

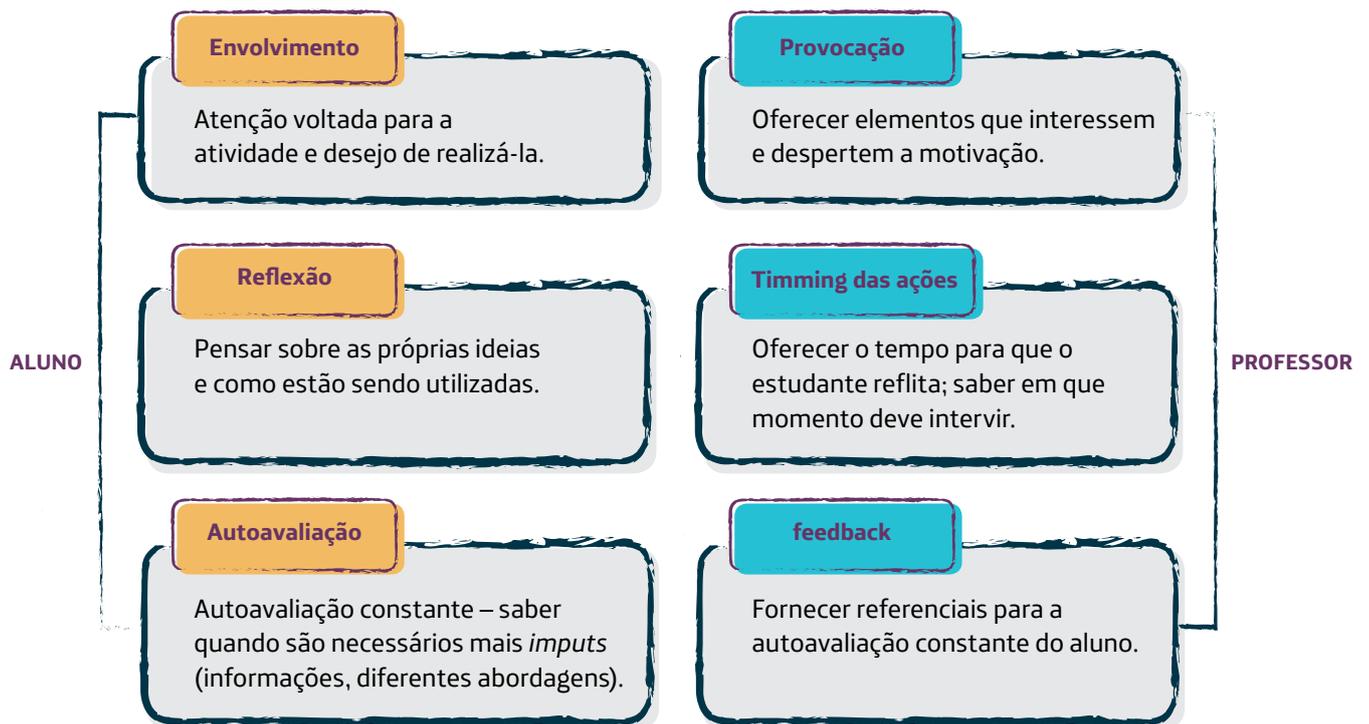
- **Organização Não Governamental (ONG)** – é uma organização ou entidade que não tem finalidade lucrativa, sendo formada com o objetivo de realizar trabalhos de cunho social, atuando em diferentes segmentos desde saúde, educação, segurança, desigualdade, pobreza, ambiental, assistência social, tanto em âmbito local, estadual, nacional ou até internacional.
- **Negócio Social** é uma organização que tem como foco principal gerar impacto social a públicos que sejam vulneráveis, de baixa renda ou segmentos minoritários na sociedade, e que paralelamente, oferece serviços ou atividades que geram receita ou lucro.
- **Startups**, empresas que se encontram em fase inicial e que desenvolvem produtos ou oferecem serviços inovadores apresentando um potencial de rápido crescimento. A *startup* também pode ter foco na resolução de questões sociais.

Novas formas de aprender e ensinar no Pense Grande

No cenário do Pense Grande o(a) professor(a) deixa a condição de transmissor(a) para assumir o papel como mediador(a) de processos, ou seja, daquele(a) que orienta os estudos, planeja estratégias adequadas para a aprendizagem, identifica o potencial de cada estudante, auxiliando-os(as) e criando oportunidades para o seu desenvolvimento. Lembrando que essa mediação pode ser compartilhada, uma vez que nos novos ambientes de aprendizagem o processo educativo se

desencadeia de forma horizontal, considerando as competências e os talentos de cada um(a) dos(das) alunos(as). A este processo dá-se o nome de Aprendizagem Ativa, que atribui novos papéis tanto para o(a) professor(a) quanto para o(a) aluno(a), conforme mostra o gráfico abaixo:

Imagem: Demandas para a aprendizagem ativa



Fonte: Adaptado de Sandra Rodrigues (2016)

O educador norte-americano John Dewey, em seus estudos, salientou a importância de usarmos uma metodologia baseada em experimentação, na qual o(a) estudante pudesse, de forma ativa, por meio de investigação em sua realidade, refletir sobre fatos reais, oportunizando seu protagonismo, considerado por ele como um elemento fundamental na aquisição do conhecimento. O papel do(da) aluno(a) como protagonista na construção de seu conhecimento implica uma metodologia que o(a) coloque como centro do processo e seja desafiadora.

Para saber mais sobre o tema:

_Texto – John Dewey, o pensador que pôs a prática em foco – Reportagem da revista Nova Escola que apresenta o pensamento do educador estadunidense John Dewey. Disponível em: <http://bit.ly/2M2PPdF>

_Vídeo – John Dewey – Democracia e educação – Filosofia da educação – Vídeo do Canal Didatics que apresenta de forma resumida e didática a filosofia educacional proposta por Dewey.

Disponível em <https://bit.ly/2NQ5xLA>

_Vídeo – Filosofia da Educação: John Dewey – Vídeo da UNIVESP TV que apresenta a biografia e os principais pensamentos de Dewey.

Disponível em <https://bit.ly/2TjWNz9>

_Vídeo – Filosofia da Educação – John Dewey I: A Relevância da Experiência (1/2) – Vídeo-aula da UNIVESP TV que apresenta as discussões de Dewey na sala de aula brasileira, em entrevistas com especialistas, educadores e crianças. Disponível em <https://bit.ly/2P41GYw>

Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**



As metodologias ativas de aprendizagem podem ser aplicadas em qualquer instituição de ensino e em seus diferentes ciclos. Entre as mais utilizadas temos aprendizagem por projetos e aprendizagem por problemas. Quando o(a) professor(a) se compromete a aplicar a metodologia ativa em sala de aula, o(a) aluno(a) torna-se de fato o(a) protagonista. A partir de um problema ou de um cenário, o(a) jovem é convidado a construir hipóteses e/ou soluções a partir do seu repertório, do contexto em que vive e atua, e da pesquisa e estudo autônomo. A metodologia ativa estimula habilidades de criar, investigar e refletir.

.....

Para saber mais sobre metodologias ativas

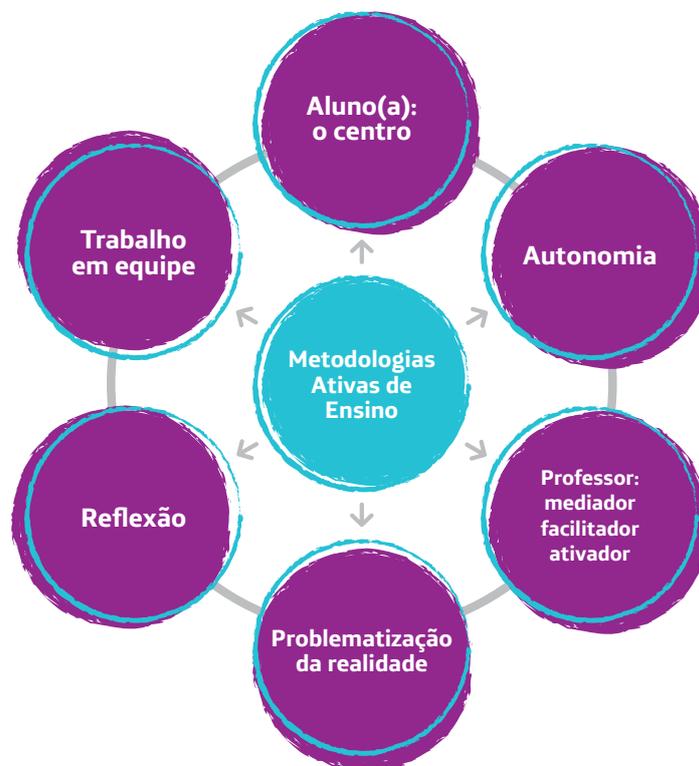
As metodologias ativas não são apenas discussões teóricas e sim práticas concretas realizadas em escolas e universidades ao redor do globo. No programa Conexão, do Canal Futura sobre o tema, são apresentados vários casos brasileiros, bem como entrevistas com especialistas. Disponível em: <https://bit.ly/2xck3p0>



Abra a câmera do seu celular ou app para escanear o código e acessar o link

.....

As metodologias ativas de aprendizagem permitem que estudantes assimilem um volume maior de conteúdo, retenham a informação por mais tempo e aproveitem de modo mais proveitoso as aulas, uma vez que o(a) estudante passa a ser protagonista do processo de ensino-aprendizagem.



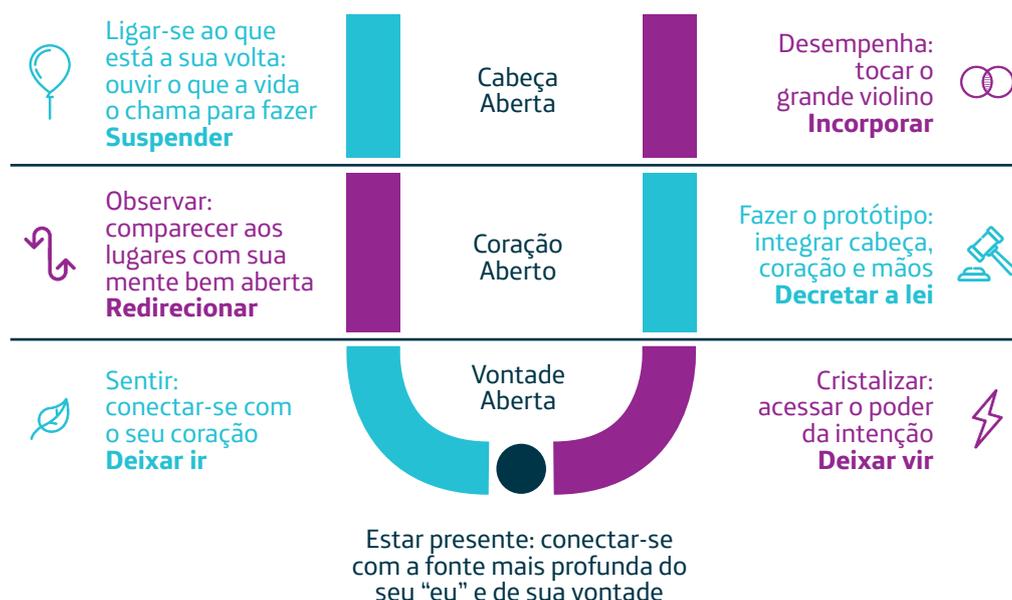
Fonte: Adaptado de Klein e Ahlert com base em Diesel, Roos Marchesan e Martins (2016, p. 156).

Dessa forma, é possível considerar que o Pense Grande se apresenta como uma metodologia ativa de aprendizagem, um processo que possui como principal característica a inserção do(da) aluno(a) como agente protagonista e responsável pela sua própria aprendizagem, normalmente construída a partir da experimentação a partir de problemas ou situações reais.

Teoria U – geradora de mudança no modo de agir

A Teoria U é uma metodologia criada para gerar mudanças no modo de agir das pessoas e sociedade e novamente esta se faz bastante importante no arcabouço teórico e prático do Pense Grande. Desenvolvida desde a década de 1990 pelo economista Otto Scharmer em seu grupo de pesquisa no Massachusetts Institute of Technology (MIT), ela pode ser usada para buscar soluções para problemas sociais, engajar um grupo de pessoas ou organizações em torno de uma demanda comum ou simplesmente para que equipes sejam capazes de aprender e implementar coisas novas.

A proposta da Teoria U é identificar os padrões mentais que os indivíduos utilizam para lidar com determinadas questões, confrontá-los com outras visões e criar novas possibilidades de ação. Voltar o olhar para si mesmos(as), exercitar a escuta e compreender como atuamos é uma chave para conectar nossa forma de agir com outras pessoas e com o mundo a nossa volta, possibilitando a invenção coletiva de outros modos de fazer.



Para entender como ela funciona, pense no formato da letra U, como na imagem: a ideia é seguir esse desenho por meio de sete etapas de transformação. A jornada começa na ponta esquerda do U, em que é preciso “abrir a cabeça” para compreender e questionar como cada um faz ou age. À medida em que o(a) participante da metodologia se conecta ao processo, ele(a) é convidado(a) a se aprofundar no determinado assunto até chegar à curva interior, cuja principal característica é o autoconhecimento em profundidade. Em seguida, ele(a) é convidado a “subir” o para a ponta direita do U, colocando em prática as novas visões e ideias, com a elaboração de protótipos.

A jornada ao longo do U prevê um aprofundamento: é preciso mente aberta para observar e compreender, coração aberto para acolher e vontade aberta (ou boa vontade) para construir o novo. E esse ciclo é exatamente o que o Pense Grande propõe na organização das oficinas propostas. Nos primeiros encontros, os(as) jovens devem se repensar e questionar suas suposições, a fim de COMPREENDER o contexto em que buscam atuar. Ao longo da jornada de aprendizagem, são convidados(as) a SENTIR, colocar a mão na massa para criar coletivamente. Por fim, chega o momento de INSPIRAR, consolidar o que deixam para o mundo, por meio de protótipos dos empreendimentos desenvolvidos.

Outro conceito importante para a Teoria U é a ideia de estar presente. Trata-se de agir no presente de acordo com as possibilidades de futuro emergente. Essa é uma habilidade fundamental para criar transformações, que só é possível a partir de um nível de atenção plena e profunda. É a curva interior do U: para estar presente, é necessário entregar-se de cabeça e coração abertos, em um estágio que mobiliza a vontade de agir.

.....

Para saber mais

A Teoria U

De acordo com a Revista Plurare, a Teoria U começou a ser desenvolvida em 1996 no MIT por Otto Scharmer, Peter Senge e Joseph Jaworski, quando criaram o conceito chamado “presencing” (uma mistura de “*presence*”, presença, e “*sensing*”



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
escanear
o código e
acessar o link

sentindo.) Descrito como a habilidade de sentir e trazer ao presente o melhor futuro potencial de alguém. Saiba mais sobre o assunto em: <https://bit.ly/2YEjm0V>

ODS e soluções viáveis para problemas reais



Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS são uma agenda mundial adotada durante a Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável em setembro de 2015 composta por 17 objetivos e 169 metas a serem atingidos até 2030. Como apresentado anteriormente, os ODS são uma agenda mundial que prevê ações de todos os países membros da ONU nas áreas de erradicação da pobreza, segurança alimentar, agricultura, saúde, educação, igualdade de gênero, redução das desigualdades, energia, água e saneamento, padrões sustentáveis de produção e de consumo, mudança do clima, cidades sustentáveis, proteção e uso sustentável dos oceanos e dos ecossistemas terrestres, crescimento econômico inclusivo, infraestrutura e industrialização.

Para um melhor planejamento de ações os temas foram divididos em quatro dimensões principais:

_Social: relacionada às necessidades humanas, de saúde, educação, melhoria da qualidade de vida e justiça.

_Ambiental: trata da preservação e conservação do meio ambiente.

_Econômica: aborda o uso e o esgotamento dos recursos naturais, a produção de resíduos, o consumo de energia, entre outros.

_Institucional: diz respeito às capacidades de colocar em prática os ODS.

O Pense Grande parte da premissa que empreender é oferecer soluções viáveis para problemas reais, estimulando que os(as) jovens empreendedores(as) compreendam a fundo quais são os problemas da realidade em que desejam intervir.

.....

Para saber mais

Os ODS são uma agenda de atuação que envolve governos e sociedade, mobilizando escolas, universidades, empresas, organizações sociais para pensar e atuar pelo desenvolvimento dos países, mas de forma sustentável, protegendo, por meio de parcerias e colaboração entre e intra nações, tanto o planeta quanto as pessoas, promovendo a paz e a prosperidade.

<https://bit.ly/1Qux9gU>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

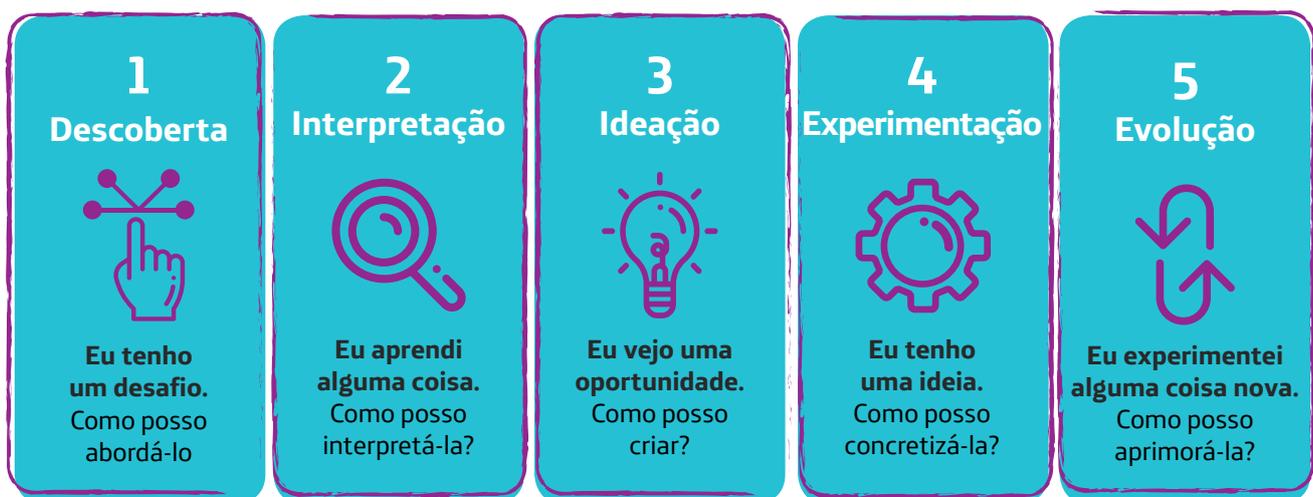
Design Thinking para pensar além...

É possível afirmar que o *Design Thinking* não é uma metodologia e sim uma forma de pensar com o objetivo de se resolver problemas de todos os tipos, ou seja, para encontrar soluções inovadoras e criativas baseadas em necessidades reais do mercado ou da sociedade.

A jornada de aprendizagem dos(as) jovens participantes do Pense Grande passa também pelas ferramentas do *Design Thinking*, um processo colaborativo para resolver desafios, especialmente os de maior complexidade.

Com a abordagem do *Design Thinking*, os(as) jovens podem se aproximar das necessidades concretas das pessoas, atuando de forma empática na ideação, adaptação e desenvolvimento de um serviço ou produto.

Imagem: Modelo de *Design Thinking* para a educação



Fonte: Adaptado de Instituto Educadigital (2014)

Seguindo os passos do *Design Thinking* no Pense Grande, os grupos devem ser convocados a pensar sobre o que de fato desejam transformar, que problema desejam resolver ou mitigar. A ideia é que cada grupo possa qualificar e delimitar a questão, tornando-a alcançável e garantindo que ela de fato faça sentido para o público com o qual se pretende trabalhar.

O Pense Grande faz uso do *Design Thinking* em quatro etapas ou momentos de trabalho – que vão da ideação do produto/serviço a sua implementação e avaliação.

1. Exploração do desafio

O objetivo dessa fase é **criar empatia e compreender melhor as necessidades do público** envolvido. Que tipo de crenças, expectativas, visões de mundo e comportamentos são compartilhados pelas pessoas que sofrem com o problema, questão ou desafio identificado pelo grupo. Nessa fase, é preciso escutar as necessidades dos envolvidos, indo a campo para obter dados primários e secundários.

2. Entendimento real do desafio

Aqui é preciso **ampliar a perspectiva do grupo sobre o desafio escolhido**, buscando que os(as) jovens possam buscar e acessar **elementos de contexto**. Os dados obtidos na exploração são organizados e agrupados, em um trabalho de síntese. O momento funciona como ponte para a geração de ideias – sem que ainda se obtenham respostas e soluções. O foco está em **formular boas perguntas** que ajudem a **ampliar os caminhos de exploração** do problema e **delimitar com clareza e objetividade o que precisa ser resolvido**.

3. Ideação

Esse é o momento de **gerar ideias** que possam solucionar o desafio. O *brainstorming* ou chuva de ideias é uma ferramenta comum nessa fase, estimulando que os(as) estudantes possam elencar livremente grande quantidade de propostas. Em seguida, é **preciso passar por um processo de filtragem**, agrupando e **selecionando as melhores propostas**.

4. Experimentação das soluções

Finalmente, é hora de concretizar as ideias que foram escolhidas, por meio da **prototipagem**. Um protótipo pode ter duas funções: **tornar tangível o que se está sendo proposto**, trazendo a ideia para um plano mais concreto, e/ou **testar a viabilidade e a eficácia da solução** que foi pensada. É o momento de validar as hipóteses levantadas ao longo do processo.

Mas atenção! Mesmo que as fases sejam delimitadas, **o processo do Design Thinking não é linear**. É comum que o grupo tenha que voltar ao passo anterior

para redefinir alguma questão ou fazer um protótipo a qualquer momento, para entender melhor o que se está sendo proposto.

Mais do que uma receita de bolo, como professor(a) do Pense Grande é preciso que você tenha em mente os princípios centrais do *Design Thinking*: **escuta, empatia, colaboração e experimentação**.

.....

Para saber mais

Acesse o texto “O que é *Design Thinking*” do site *Design Thinking* para Educadores. Na plataforma, é possível acessar um manual completo, todo traduzido para o português, com dicas e ferramentas para implementação e qualificação da proposta que, inclusive, pode e deve ser utilizada em vários outros contextos da sala de aula e da própria escola.

Disponível em: <https://bit.ly/2S4YIUZ>



.....

Projetos de vida

Como discutido anteriormente na publicação, a BNCC apresenta como uma de suas premissas a valorização da diversidade de saberes e vivências culturais e a apropriação de conhecimentos e experiências que possibilitem aos(às) jovens entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seus **projetos de vida**, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Para que o(a) jovem consiga desenvolver o seu projeto de vida é fundamental que ele(a) consiga compreender a capacidade de gerir a própria vida, ou seja, consiga refletir sobre seus desejos e objetivos, aprendendo a se organizar, estabelecer metas, planejar e perseguir com determinação, esforço, autoconfiança e persistência seus projetos presentes e futuros. Inclui a compreensão do mundo do trabalho e seus impactos na sociedade, bem como das novas tendências e profissões.

Projetos de vida como política pública

“Muitas vezes, a condição que eles têm em casa dificulta que consigam ter uma perspectiva de futuro. Minha função aqui é ajudá-los a entender que as escolhas de hoje vão construir o que eles serão amanhã.” Esta é a afirmação de Diego Farias, professor em Sobral, Ceará, sobre uma das ações consideradas de maior sucesso na educação pública brasileira. Entre os pontos destacados pelo educador, está o de que é necessário apostar na construção de projetos de vida com as crianças e jovens. Acesse reportagem completa sobre a gestão da educação e crescimento exponencial no IDEB do município no site da Nova Escola – Gestão. Disponível em <https://bit.ly/2Rkvfou>



Abra a câmera
do seu celular
ou app para
escanear
o código e
acessar o link

Na BNCC, o projeto de vida está relacionado com a capacidade dos(das) alunos(as) refletirem sobre desejos e objetivos não apenas para o futuro, mas também para o agora. Isso inclui planejar o que farão a cada ano e etapa de ensino, aprendendo a se **organizar, estabelecer metas e definir estratégias** para atingi-las. Também é necessário saber lidar com frustrações para superar eventuais dificuldades e não desistir no meio do caminho. E, se for o caso, reavaliar as decisões.

Para apoiar o(a) jovem a desenvolver seu projeto, o Pense Grande resgata ainda a ideia de que empreendimentos bem sucedidos são normalmente fruto de um desejo concreto do(da) empreendedor(a) e considerando a importância da etapa educativa, refletir sobre empreendedorismo, mundo do trabalho e transformações sociais é um importante ponto de partida para que o(a) jovem possa se conhecer melhor e estabelecer um plano ou projeto de vida para concretizar seus desejos.

Essencialmente, o projeto de vida evoca a compreensão de habilidades, gostos, sonhos e vontades dos(das) jovens para que estes(as) possam criar um planejamento com objetivos definidos em metas e cronograma.

Tecnologia e empreendedorismo: uma combinação que dá samba!

Também apresentado na BNCC está o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica e de desenvolvimento juvenil. Segundo a Base, os(as) estudantes precisam compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

A expectativa é que o(a) jovem possa desenvolver habilidades para reconhecer o papel fundamental da tecnologia e dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

O Pense Grande vai oportunizar a ampliação do repertório do(da) jovem empoderando-o(a) para que use as tecnologias a favor de suas ideias e projetos, e por isso, não é à toa que a tecnologia representa um dos três pilares da metodologia.

Definição

Segundo a enciclopédia virtual Conceito.de, o termo tecnologia, de origem grega, é formado por tekne (“arte, técnica ou ofício”) e por logos (“conjunto de saberes”). É utilizado para definir os conhecimentos que permitem fabricar objetos e modificar o meio ambiente, com vista a satisfazer as necessidades humanas.

A proposta é que os(as) jovens compreendam a tecnologia e o seu funcionamento com o objetivo de transformá-la em ferramenta útil para suas propostas de negócio. Dessa forma, os(as) jovens deixam de se relacionar apenas com os objetos “prontos” e passam a mobilizar a inteligência e lógica dos aparatos

tecnológicos, a fim de que estes se tornem úteis para as necessidades dos grupos e dos projetos/iniciativas da turma.

O Pense Grande ajuda os(as) jovens a colocarem-se na posição de desenvolvedores de tecnologia, estimulando-os(as) a gerarem empreendimentos para resolver necessidades de suas comunidades, criando produtos ou serviços que utilizem, preferencialmente, meios digitais ou eletrônicos.

.....

Para saber mais

Acesse a reportagem do J10 da Globo News sobre jovens empreendedores que criaram aplicativos para vencer a crise econômica.

Disponível em: <https://glo.bo/2FYh4Ck>



.....

No Pense Grande há grande interesse de que os(as) jovens possam se apropriar do que se convencionou chamar de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). O uso das novas tecnologias tornou muito mais rápida e horizontal a comunicação devido aos meios digitais e da comunicação em redes, especialmente a Internet, que fizeram com que os processos de comunicação, como captação, transmissão e distribuição de informação ficassem muito mais ágeis e acessíveis. Com isso, o Pense Grande quer quebrar o mito de que só grandes cientistas ou grandes empresas podem operar esse tipo de tecnologia, incentivando os(as) jovens a montar, desmontar e inventar novas respostas tecnológicas que podem ajudar e muito os projetos a ganhar o mundo.

.....

Para saber mais

Como apresenta a enciclopédia virtual Infopédia, do site Infojovem, “as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam um novo modo de se comunicar. Surgiu, no decorrer da história, no cenário da Terceira Revolução Industrial e foi gradualmente se desenvolvendo a partir da década de 1970.” Acesse o verbete completo em: <https://bit.ly/30pyeRk>



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

.....

Paralelamente, o Pense Grande quer desconstruir a ideia de que para se usar a tecnologia é preciso ter muito dinheiro, incentivando a Cultura da Gambiarra.

Mas, afinal, o que é uma gambiarra?



Foto: Exemplo de gambiarra

Crédito: Adaptado de RockN'Tech

Segundo o coletivo Gambiarra, “gambiarra é uma maneira de usar ou construir artefatos, por meio de uma atitude de diferenciação, improvisação, adaptação, ajuste, transformação ou adequação sobre um recurso material disponível, com o objetivo de solucionar uma necessidade.”

Ela é sempre feita com outros objetos já existentes que são recompostos de tal forma que ganham outro uso, fruto de alguma necessidade específica que surgiu. Os motivos são muitos, mas sempre se relacionam a uma demanda que surge e uma solução que se cria para dar “aquele jeitinho”. E existem ainda gambiarras que deram tão certo ao ponto de virarem um produto. Um bom exemplo é o “T”, mais conhecido como “benjamim”, aquele dispositivo que permite ligar diversos aparelhos em uma tomada só.

A gambiarra pode ser uma importante aliada no empreendimento, pois é possível começar uma ideia apenas com os recursos que já se possui. Aprende-se com as tentativas, com o erro, com a “mão na massa”, inovando a partir do que já existe.

Além da gambiarra o Pense Grande também se utiliza da filosofia da cultura hacker e a cultura maker.



Foto: Exemplo de gambiarra

Crédito: Adaptado de RockN'Tech

Um pouco sobre a Cultura *Hacker*

A palavra *hacker* muitas vezes é associada a coisas negativas, ilícitas ou até criminosas, mas uma ação dessa natureza é, na verdade, promovida por um *cracker*!

O termo *hacker* teve sua origem no final da década de 1950, início da década de 1960, quando estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) começaram a utilizar o computador da universidade sem se limitar às restrições impostas pela instituição. Esses alunos e alunas eram muito curiosos e estavam interessados em usar as máquinas em suas máximas possibilidades, explorando-as livremente para criar os *hacks*. Estes artefatos inicialmente não tinham nenhuma utilidade imediata, mas, ao longo do tempo, representaram enormes saltos no mundo da programação computacional.

A cultura *hacker* se encontra com o empreendedorismo do Pense Grande pois, para empreender, é preciso pensar de maneira diferente do esperado e “fora da caixa” a fim de solucionar um desafio. Além disso, para criar um empreendimento é preciso estudar profundamente um tema (e seu público), ter curiosidade e experimentar. Quando prestamos atenção aos lemas dos(das) *hackers*, notamos que os(as) empreendedores(as) também podem se beneficiar deles!



Os Lemas da Ética *Hacker*

1. “Acesso ao computador e qualquer coisa que possa ensinar algo sobre como o mundo funciona deve ser ilimitado e total”;
2. “Toda informação deve ser livre”, pois o(a) *hacker* precisa de informação para melhorar aquilo que precisa ser melhorado;
3. “Promover a descentralização”: quanto mais disseminado o conhecimento e as técnicas dominadas por uma pessoa, melhor será para o restante experimentar e produzir novas soluções;
4. “*Hacker* deve ser julgado(a) pelo seu *hacking*”, ou seja, sua contribuição deve ser avaliada baseando-se somente no que foi produzido e não por critérios, como idade, ter um diploma ou outros;

5. “Você pode criar arte e beleza com o computador”, que garante a liberdade de invenção para o(a) *hacker*, deixando-o(a) livre para contribuir no setor que quiser;

6. “Computadores podem mudar sua vida para melhor”.

(Fonte: Wikipédia)



A Cultura *Maker* ou Mão na massa

O “Faça você mesmo”, do inglês *Do it Yourself* (DIY), como o nome já indica, propõe que as pessoas coloquem a “mão na massa” para construir, reformar, consertar e produzir objetos e projetos que, aparentemente, só poderiam ser feitos por especialistas. Hoje, inclusive, existem no Brasil diversas lojas que propõem o processo da Bricolagem, ou seja, do fazer você mesmo.

A cultura *maker* nada mais é que um desdobramento da cultura DIY. A grande diferença é que a primeira tem uma ênfase no uso das novas tecnologias e no compartilhamento dos processos na produção de objetos físicos. O movimento *maker* gera novas e inusitadas aplicações da tecnologia, além de fazer fusões também surpreendentes de universos que, a princípio, estariam separados.

Além das interações online, é muito comum encontrarmos no movimento *maker* espaços sociais chamados de *hackspaces* ou *fab labs*, que podem ser uma garagem, um centro cultural, uma sala de aula ou outro local, desde que equipados com diferentes máquinas de fabricação digital, como impressoras 3D, cortadoras a laser, mesas de marcenaria, máquinas de costura e, claro, computadores!



Foto: Fab Lab

Crédito: Blog Fazedores

Por isso, um(a) empreendedor(a) só tem a ganhar quando incorpora o modo de ser *hacker* e *maker*! Ter uma atitude empreendedora é ser proativo(a) e se dedicar a resolver um problema ou atender uma necessidade, gerando soluções que se sustentam no tempo. O Pense Grande incentiva os(as) estudantes a caírem de cabeça neste mundo que vai ajudá-los(as) a pensar fora da caixa.

Inovações e conexões

Com a intensa onda de inovações contemporâneas, novas tecnologias vão ganhando espaço no mundo, transformando o espaço social, a escola, o mundo do trabalho e, claro, a vida dos(das) jovens. Por isso, inspirá-los(las) com as últimas tendências é uma estratégia interessante para estimular que sejam criativos(as), acessem novas oportunidades para seus projetos e que desenvolvam iniciativas relevantes e conectadas com as facilidades e recursos das inovações contemporâneas. Pesquisar novas referências sobre tecnologia pode ajudar você, professor(a), nesse processo, ampliando o repertório de seus(suas) estudantes.

Vejam alguns exemplos para despertar esse levantamento:



Objetos de tendência:

São os objetos da moda, fruto das novas tecnologias e que chegam ao mercado como itens de desejo e consumo. Por exemplo:

_Drone: é um objeto do tipo veículo aéreo manejado por controle remoto. Normalmente é utilizado com uma câmera acoplada, permitindo registros de paisagens vistas de cima. Seu uso também é comum em ações militares e de segurança de Estado.

_Óculos de realidade aumentada: como o próprio nome indica, estes óculos digitais permitem uma experiência interativa com o mundo real, mas mediada pela tecnologia. Ou seja, propõem alterações ou ações na realidade concreta para quem os utilizam.

_Drawdio: é um lápis que permite a sonorização de desenhos utilizando a resistência dos materiais.

_Vestíveis (*wearables*): peças de roupa que possuem elementos tecnológicos, como por exemplo, relógios que registram o número de passos de uma pessoa, ou calculam distâncias percorridas em um treino de corrida, por exemplo.



Produção:

Diz respeito à indústria tecnológica em si, considerando os diferentes tipos de produção de inovação. São exemplos:

_Indústria 4.0: a expressão é utilizada para expressar as inovações tecnológicas de automação e troca de dados no meio industrial, traduzindo-se também em bens de consumo para os usuários.

_Biotecnologia: é a produção, pesquisa e utilização de organismos geneticamente modificados para atender uma demanda social ou de algum setor econômico, como a agricultura, medicina ou segurança nacional.

_Nanotecnologia: é a produção, pesquisa e utilização da matéria física em escala atômica e molecular.



Mundo conectado:

Todos os termos ligados à cultura contemporânea da Internet e seu impacto na vida cotidiana. São exemplos:

_Inteligência artificial: é uma área da computação que tem como objetivo programar ativos eletrônicos para modelar respostas ao ambiente ou até agir autonomamente. Um exemplo claro e bem-humorado é a robô Rosie, do desenho animado “Os Jetsons”, que pensava e agia como uma pessoa daquele ambiente familiar. Criada na década de 1960, a realidade futurista da robô já tem exemplos concretos e presentes na sociedade contemporânea.

_Internet das coisas: diz respeito à conexão de objetos com a Internet, permitindo novas formas de interação das pessoas com os mesmos e entre os próprios objetos. Por exemplo, um sistema para controlar a iluminação de cômodos de uma casa por meio do aparelho celular.

_Big Data: é um campo de estudo e produção de informação que utiliza um grande conjunto de dados gerados e armazenados pela utilização e consumo de bens e dispositivos digitais.

_Gamificação: Diz respeito ao processo de transformar experiências digitais ou físicas a partir de jogos.

Faça você mesmo:

O universo do Faça você mesmo (DIY) também congrega uma série de inovações e tecnologias. São exemplos:

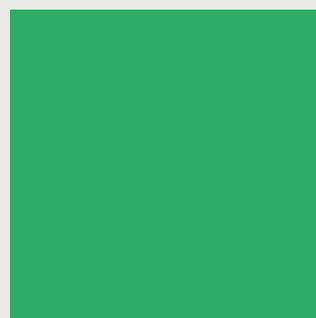
_Hacklab, makerspace ou creative space: são espaços que contêm diferentes aparatos de alta e baixa tecnologia para permitir a confecção e compartilhamento de produtos e invenções. Normalmente têm desde máquinas de costura a impressoras 3D, tudo comumente conectado a softwares intuitivos e de fácil utilização pelos(pelas) usuários(as).

_Impressora 3D: como o próprio nome indica, a impressora é capaz de gerar imagens tridimensionais, ou seja, objetos com volume.

_CNC: é uma máquina de Comando Numérico Computadorizado; ou seja, uma máquina controlada por computador que permite a realização de uma série de ações: corte, perfuração, preenchimento, coloração, etc.

_Máquina de corte a laser: é um aparelho que permite cortes em diferentes tipos de materiais, com grande precisão a partir de comandos computadorizados.

Trilha formativa



A trilha formativa do Pense Grande foi pensada para que você, professor(a) de Ensino Médio, consiga aplicar este conteúdo em suas aulas, não excedendo o período disponível com os(as) alunos(as). O tempo de formação totaliza 32 horas entre atividades práticas, teoria e tarefas para casa. A ideia é que você possa dividir este montante de horas de acordo com sua disponibilidade dentro de sala de aula, tornando este conteúdo adaptável de acordo com a realidade de cada instituição educativa, seja meio período ou integral, noturno, educação de jovens e adultos (EJA), etc.

As atividades estão divididas em nove blocos: projeto de vida, impacto na comunidade, definindo o escopo do problema e a comunidade, inovando para o público-alvo, elaborando a solução, validando a solução, minha marca no mundo, do protótipo digital ao *pitch* e celebração da jornada, que, por sua vez, podem ser divididos em 44 encontros de 45 minutos.

Organizando o plano de aula

Como qualquer professor(a) já sabe, uma aula planejada previamente tem maior chance de funcionar. Assim, recomendamos que você faça o mesmo com o Pense Grande. Planeje como será a abordagem inicial e final e quais são os objetivos de cada atividade.



Foto: Professora realiza planejamento em formação do Pense Grande
Crédito: Instituto Conhecimento para Todos

Com o objetivo de que as atividades sejam aproveitadas ao máximo pelos alunos(as), sugerimos que você professor(a) realize uma rápida sensibilização para chamar a atenção deles(delas) e alertá-los para o assunto do dia. A sensibilização é uma rápida atividade que deve ser realizada nos primeiros cinco minutos de aula. As atividades de sensibilização podem ser:

- _um jogo de perguntas sobre o tema;
- _algum vídeo breve que aborde o tema de dia;
- _leitura de um texto ou notícia que aborde o tema do dia;
- _algum jogo de perguntas e respostas, que, inclusive, pode ser previamente construído com o auxílio de aplicativos como o Kahoot (<https://kahoot.com/>).
- _atividades artísticas, como declamação de um poema, música, etc.



Seguido da etapa de sensibilização, os alunos estarão prontos para a atividade principal. Como o nome mesmo diz, esta atividade se refere ao conteúdo deste Guia, ou seja, à metodologia *Pense Grande*. Nas próximas páginas você, professor(a), encontrará em detalhes cada uma das atividades do *Pense Grande*. É importante que você as aplique na ordem indicada, pois o conjunto delas representa o itinerário formativo da metodologia.

Em cada descrição estão sinalizados os materiais necessários e a estimativa de tempo para aplicação. Esta estimativa pode variar de acordo com fatores diversos, como o envolvimento, entendimento e repertório dos alunos, imprevistos externos, nível de discussão sobre o tema, etc. Por isso, é importante que você, professor(a), conhecendo seus alunos, faça a sua própria estimativa de tempo a partir da sua leitura e vivência da atividade em questão.

Logo após o término da atividade principal do encontro é recomendado que você retome o assunto do dia e faça uma retomada pedagógica com os(as) alunos(as) para verificar se os objetivos foram ou não alcançados, se ficaram dúvidas sobre o que foi vivenciado, indicando, inclusive, caminhos para replanejar as atividades futuras.

Portanto, para a aplicação das atividades do dia, recomenda-se que você, professor(a), divida sua aula da seguinte forma:

ATIVIDADE	DESCRIÇÃO
Sensibilização	Tem por objetivo deixar os (as)alunos(as) na mesma sintonia, elevar as emoções e retomar o que foi realizado no encontro anterior
Atividade Principal	É o momento de apresentação e vivência do conteúdo. Recomenda-se que a explicação seja sintética para que o tempo maior seja dedicado à vivência.
Retomada pedagógica	Momento no qual os alunos(as) falam sobre as descobertas do dia, se compreenderam o processo e se restam dúvidas. Aqui também se apresenta a tarefa de casa, caso exista.



Foto: Professores discutem estratégias de planejamento em formação do Pense Grande

Crédito: Instituto Conhecimento para todos

A fim de apoiar a customização da metodologia de acordo com a sua disponibilidade em sala de aula, organizamos as atividades em obrigatórias, recomendadas e para aprofundamento. A ideia é que, com base na sua carga horária com os estudantes, você possa combiná-las a partir das suas necessidades.

_Obrigatória: são as atividades que devem ser aplicadas para manter o propósito da metodologia Pense Grande. São atividades essenciais que devem ser realizadas com seus(suas) alunos(as) para se chegar ao objetivo.

_Recomendada: são as atividades que se recomenda que sejam aplicadas. Não são essenciais, porém servem de complemento e ajudam na fixação do conteúdo geral do Pense Grande.

_Para aprofundar: sugerimos estas atividades caso o(a) aluno(a) e/ou professor(a) tenha interesse em se aprofundar no assunto. São atividades extras que ajudam na construção de um conhecimento mais específico e concreto sobre os diferentes temas da metodologia.

Além disso, para cada atividade foram associadas uma ou mais competências da BNCC. As competências da BNCC relacionadas com as atividades neste guia são apenas uma referência do que poderia ser estimulado nos(nas) alunos(as) com tais conteúdos. Não significa que você, professor(a), somente trabalhará a competência indicada, uma vez que estas não são estáticas, e sim são trans e interdisciplinares, e dependem do objetivo pedagógico e intencionalidade educativa.

ORDEM CRONOLÓGICA DA ESTRUTURA DA METODOLOGIA			
			Obrigatória
			Recomendada
			Para aprofundar

EIXO	ATIVIDADE	CLASSIFICAÇÃO	COMPETÊNCIA DA BNCC
Projeto de vida	 World Café	Recomendada	Empatia e cooperação Argumentação
	 Você é seu(sua) super-herói/heroína	Para aprofundar	Autoconhecimento e autocuidado Comunicação
	 Ikigai	Obrigatória	Responsabilidade e cidadania Autoconhecimento e autocuidado
	 Começando Projeto de vida	Para aprofundar	Trabalho e Projeto de Vida

Impacto na Comunidade O problema no contexto e no mundo	☺ Qual é a sua realidade	Para aprofundar	Responsabilidade e cidadania. Cultura digital Pensamentos crítico, criativo e científico
	☆ Conexões e formação dos grupos	Obrigatória	Empatia e cooperação Conhecimento
	☑ Apresentação das ODS – Digital	Recomendada	Conhecimento Responsabilidade e cidadania Cultura digital
	☑ ODS e a solução do meu projeto	Recomendada	Responsabilidade e cidadania
	☺ Criando um Oceano Azul	Para aprofundar	Argumentação
Definindo o escopo do problema e a comunidade	☆ Círculo Dourado	Obrigatória	Argumentação
	☆ Mapa de empatia	Obrigatória	Empatia e cooperação
	☑ De frente com o cliente (entrevista ao público)	Recomendada	Empatia e cooperação Comunicação
	☑ Mapa de atores	Recomendada	Empatia e cooperação
	☺ Nosso problema na mídia	Para aprofundar	Pensamento científico Cultura digital
Inovando para o público-alvo	☑ Inovando a solução com a cultura <i>hacker/maker</i>	Recomendada	Pensamento científico e criativo Conhecimento
	☑ Troca de experiência + Rapport	Recomendada	Empatia e cooperação Comunicação
	☆ Jornada do(da) usuário(a)	Obrigatória	Empatia e cooperação
	☺ Teatro da jornada do usuário	Para aprofundar	Empatia e cooperação Comunicação Pensamento criativo

Elaborando a Solução	☺ Google Drive e suas ferramentas	Para aprofundar	Cultura digital Conhecimento
	☑ Pesquisa sobre a solução	Recomendada	Pensamento científico Comunicação Conhecimento
	☆ Canvas – lado direito	Obrigatória	Argumentação Pensamento criativo Trabalho e projeto de vida
	☑ Se vira nos 30	Recomendada	Pensamento científico e criativo
	☆ Canvas – lado esquerdo	Obrigatória	Argumentação Pensamento criativo Trabalho e projeto de vida
	☺ Jogo dos saberes	Para aprofundar	Pensamento criativo Trabalho e projeto de vida
	☑ Modelo Financeiro	Recomendada	Conhecimento Trabalho e projeto de vida
Validando a solução	☑ <i>Talk Empreendedor</i>	Recomendada	Conhecimento Trabalho e projeto de vida
	☑ Apresentação do primeiro <i>pitch</i>	Recomendada	Comunicação Argumentação
	☆ Teste analógico / <i>MVP Maker</i>	Obrigatória	Pensamento criativo
	☆ Finalização <i>MVP Maker</i>	Obrigatória	Pensamento criativo
Minha marca no mundo	☑ Matriz ODS	Recomendada	Conhecimento Pensamento crítico
	☑ Criação da identidade visual	Recomendada	Pensamento criativo Comunicação
	☺ Canais de divulgação e venda	Para aprofundar	Comunicação Cultura digital
	☆ Empreendendo nas redes sociais	Obrigatória	Conhecimento Cultura digital
	☆ Análise <i>Swot/FOFA</i>	Obrigatória	Argumentação Pensamento crítico

Do protótipo digital ao pitch	✓ Desenho de telas do aplicativo ou site	Recomendada	Cultura digital Pensamento criativo
	✓ Prototipação Digital	Recomendada	Cultura digital Pensamento criativo
	✓ Me sentindo um programador	Recomendada	Cultura digital Pensamento criativo
	☆ Roteiro para <i>pitch</i>	Obrigatória	Comunicação Argumentação
	✓ Apresentando como um(a) expert	Recomendada	Comunicação Argumentação Cultura digital
	😊 PPT de publicitário(a)	Para aprofundar	Cultura digital Criatividade
	😊 Meu <i>pitch</i> completo	Para aprofundar	Comunicação Argumentação
Celebração da jornada	😊 Jornada do(a) Herói(na)	Para aprofundar	Trabalho e projeto de vida
	☆ <i>Demoday</i> – como fazer	Obrigatória	Pensamento criativo Empatia e cooperação Comunicação Argumentação
	☆ Feira tecnológica – como montar	Obrigatória	Pensamento criativo Empatia e cooperação Comunicação Argumentação

Descrição do que se encontra em cada atividade:

_Bloco: as atividades estão divididas em blocos temáticos, indicando que compartilham de um objetivo similar.

_Atividade: apresenta o nome da atividade e o número é relacionado à ordem de execução dentro do bloco de atividades.

_Execução: aponta se a atividade é obrigatória (), recomendada () ou para aprofundar ().

_Competências da BNCC: indica quais das competências gerais da BNCC são trabalhadas na atividade.

_Objetivo: explica qual é o objetivo principal da atividade.

_Resultados esperados: apresenta quais são os principais ganhos que os(as) educandos(as) terão em sua vida pessoal e profissional ao realizarem a atividade descrita.

_Duração: aponta o tempo médio para a realização da atividade.

_Material: mostra quais são os materiais mínimos necessários para a realização da atividade.

_Passo a passo: é o descritivo da atividade em si, explicada em etapas. Pilares trabalhados: apresenta quais pilares que norteiam a metodologia são mobilizados pela atividade.

Bloco 1. Projeto de vida:

As atividades do bloco têm como objetivo fazer com que os(as) jovens possam perceber a si, reconhecer suas comunidades, identificar demandas que têm no presente e vontades futuras para iniciar a construção de suas histórias como empreendedores.

Atividade 1. World Café

**RECOMENDADA****DURAÇÃO:**

entre 15 e 30 minutos

**MATERIAL:**_folhas sulfite,
canetinhas.**Execução:** recomendada.**Competências BNCC:** empatia e cooperação e argumentação.

Objetivo: essa ferramenta visa fomentar diálogo entre os participantes, acessar e aproveitar a inteligência coletiva para responder questões de grande relevância para a vida dos(das) estudantes. Na jornada Pense Grande, é fundamental que os(as) jovens possam fazer com que temas relacionados a startups, organizações não governamentais (ONGs) e aos negócios sociais, como empreendedorismo, se tornem relevantes em suas trajetórias pessoais.

Resultados esperados: a atividade fomenta o trabalho interdisciplinar e a troca de conhecimentos e pontos de vista diferentes. Atua na capacidade de conciliar ideias em grupos diversos e conectar conceitos relacionados a empreendedorismo com atitudes e comportamentos do(da) jovem em sua trajetória acadêmica e profissional.

Passo a passo:

1. Peça para os(as) jovens formarem grupos de cinco estudantes.
2. Dê uma folha em branco e caneta para cada grupo.
3. Peça para os(as) jovens escolherem um(a) anfitrião(ã), que ficará fixo(a) na mesa em todas as rodadas e será responsável por fazer anotações. Encoraje os(as) anfitriões(ãs) a escrever, rabiscar e desenhar ideias-chave na folha posicionada no centro do grupo enquanto a conversa acontece. Depois, ele(a) deve comunicar as ideias centrais aos presentes de uma rodada para outra.
4. Escolha os(as) quatro mensageiros(as), que deverão transitar entre os grupos nas rodadas de perguntas. Estes(as) devem levar consigo as ideias-chave, temas e perguntas que apareceram em um determinado grupo para as novas rodadas de conversas.
5. Explique como a atividade acontecerá: a cada rodada você, professor(a), indicará o tema proposto para a conversa e cronometrará o tempo. Os(As) anfitriões(ãs) ficarão fixos no seu espaço e os(as) mensageiros(as) mudarão de grupo depois de discutir, por três minutos, o tema proposto na rodada. Todos os grupos deverão discutir o mesmo tema ao mesmo tempo.
6. Após terminar as três rodadas, pergunte os pontos-chave do que os(as) estudantes compreenderam sobre o tema durante a atividade. Neste momento, é interessante que os(as) anfitriões(ãs) também compartilhem com o grupo o que sentiram vivenciando a função. Após todos terem falado, se for necessário, resgate outros conceitos relacionados aos temas trabalhados, sempre estimulando a participação e ideias da turma.

Temas sugeridos*Primeira Rodada:*

_Quais comunidades eu vejo/vivo no meu dia a dia?

Uma comunidade é um grupo de pessoas com características em comum. Pode ser que elas compartilhem o mesmo território, como comunidades de bairros e distritos ou que estejam em diferentes locais, mas conectadas por valores, interesses ou necessidades, como as torcidas de futebol, os fãs de bandas ou as pessoas com deficiência.

_Quais problemas sociais você vê/ vive no seu dia a dia?

No Pense Grande, buscamos trabalhar junto aos(às) jovens a conexão com suas comunidades, fortalecendo o senso de coletividade e estimulando o desenvolvimento de soluções transformadoras, que possam gerar impacto na realidade local.

Segunda rodada:

_O que é empreendedorismo?

_Quando você já se sentiu empreendedor na vida?

Terceira rodada:

_O que é uma startup?

_O que é um Negócio Social?

_O que é uma ONG?



Dica: incentive os(as) jovens a conectar ideias, escutando com atenção e refletindo sobre as contribuições uns dos outros (umas das outras). É também importante evitar reações negativas durante as respostas dos(das) educandos(as), reforçando que é neste momento de troca que todos aprendem.



Pilares trabalhados: Atitude empreendedora.

Anotações:

Atividade 2.

Você é seu(sua) super-herói/heroína



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 15 e 25 minutos



MATERIAL:

_folhas sulfite com moldura para o *paper toy*, tesoura, cola.

Um *paper toy* é um brinquedo feito de papel, como, por exemplo, um avião de papel ou um origami.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: autoconhecimento e autocuidado e comunicação.

Objetivo: esta atividade propõe discutir de forma lúdica o posicionamento dos indivíduos frente a possíveis problemas sociais, ressaltando que todos têm algum tipo de habilidade – visto aqui como superpoder –, que poderia ser utilizado para impactar positivamente vidas e/ou causas.

Resultados esperados: fortalece os jovens para enfrentar desafios do seu dia a dia usando suas habilidades pessoais.

Passo a passo:

1. Cada participante recebe um molde para montar um *paper toy*.
2. Com o molde em mãos, utilizarão canetas, canetinhas, lápis, giz de cera e outros itens para desenhar e montar seu *paper toy*.
3. Peça para os(as) jovens criarem um alter ego, um(a) super-herói/heroína, a partir de seu superpoder (suas melhores habilidades). Esse(a) super-herói/heroína também deve ter uma causa pela qual vai atuar.

4. Informe o grupo que o *paper toy* será muito importante durante sua trajetória na formação: esse superpoder e causa/interesse vão ajudar os(as) jovens na definição de seu empreendimento nos próximos encontros.

.....

Dica: caso algum(a) jovem encontre dificuldade de reconhecer seu superpoder e causa, você pode utilizar alguns exemplos que podem estimulá-lo(a) na atividade. Confira!

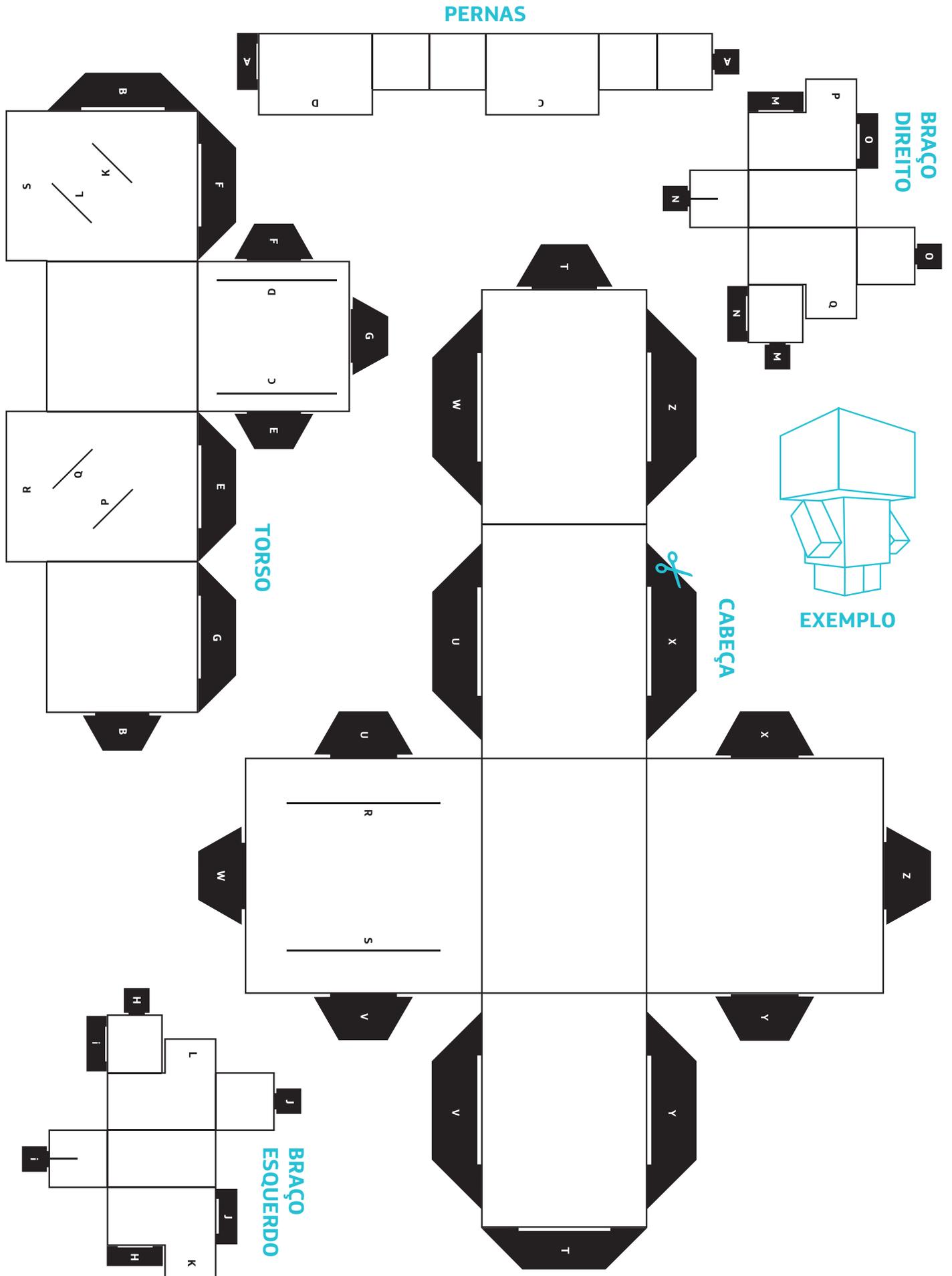
.....

Superpoderes

- _Mestre *Hacker* – saca tudo de informática, tecnologia, internet;
- _Gênio(a) da Oratória – fala bem em público;
- _Senhor(a) das Imagens – se vira na fotografia, ilustração, vídeo;
- _Lacrador(a) do Rolê- sempre por dentro das tendências e causando;
- _Engenheiro(a) Master – sabe montar e desmontar qualquer coisa;
- _SuperPop – conhece Deus e o mundo, tem mil contatos;
- _Ninja – domina as artes corporais: dança, esportes, lutas;
- _Sabidão/Sabidona – manja de tudo, mantém a calma, lacra nas provas.

Causas

Quais causas os(as) jovens querem abraçar? Lutar por algo que se identifiquem, que acreditem e que se interessem. Seja qual for a causa escolhida, que ela seja sempre por um mundo melhor. Nesse sentido os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), apresentados no Capítulo 3, podem ser uma ótima inspiração. Confira algumas causas que podem auxiliar na atividade



Atividade 3.

Ikigai



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 20 e 40 minutos



MATERIAL:

_folha sulfite e canetinha

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: responsabilidade e cidadania e autoconhecimento e autocuidado.

Objetivo: apoiar o(a) jovem a reconhecer o que o(a) faz verdadeiramente feliz, o que traz realização e encontrar sua verdadeira vontade. Realizar um projeto que é conectado ao IKIGAI do(da) jovem estimula que ele(ela) se dedique mais, e com mais energia na execução do mesmo.

Resultados esperados: compreender a importância de viver no cotidiano as quatro instâncias da vida (missão, vocação, profissão e paixão).

Passo a passo:

1. Explique que IKIGAI, em japonês, significa “Razão de Ser”. É “o” ponto, a essência do que você é, o propósito para a sua existência. E esse ponto está relacionado ao encontro entre O QUE SOMOS e O QUE FAZEMOS. E que o que somos está ligado a nossas crenças, relacionamentos, nossa cultura, etc., enquanto que o que fazemos refere-se ao nosso trabalho, vocação, profissão, lazer etc. Em uma sociedade mais industrial, “moderna” como a nossa, o IKIGAI fará a relação do ser humano e o mundo do trabalho. Portanto, para encontrarmos esse “ponto”, é preciso descobrir as respostas para: O que você faz bem? O que você ama? O que o mundo precisa? O que você pode ser pago para fazer?

- 2.** Peça para os(as) jovens desenharem os círculos do IKIGAI em uma folha sulfite.
- 3.** Peça que os(as) jovens respondam à pergunta “O que você ama?” Os(As) jovens poderão listar o que mais gostam, mas deverão identificar se há algo que AMAM, ou seja, algo que está acima das demais opções listadas, aquilo que aquece o coração mais que tudo. Essa informação ou informações deverão então ser inseridas nesse círculo.
- 4.** Peça que os(as) jovens dessa vez respondam à pergunta “O que você faz bem?” Essa é uma pergunta importante, pode ser mais fácil ou difícil respondê-la. Por isso, encoraje-os a pensar algo profundo, que possa gerar uma ação a sua volta. Vale lembrar que não vale dizer: “Dormir!” porque dormir possivelmente não gerará nenhuma ação que mude o mundo a sua volta. Todos(todas) fazem algo melhor: uns são bons em escutar as pessoas, outros em dar conselhos, conversar, praticar um esporte, tocar um instrumento, dançar, estudar um determinado assunto, construir algo e assim por diante.
- 5.** Na terceira rodada, peça que os(as) jovens respondam à pergunta “O que você pode ser pago para fazer?” Alguém pode até ser pago para dormir para testar colchões (ou algo do gênero), mas a ideia aqui é levantar ações que vão beneficiar não só o(a) estudante que participa das atividades, mas também outras pessoas. Convide os(as) estudantes a pensarem em atividades que poderiam ser pagas a partir dos seus interesses, de suas paixões.
- 6.** Por fim, pergunte aos(às) jovens: “O que o mundo precisa?” Lembre-os(as) que o mundo precisa de pessoas reais e também precisa de super-heróis/heroínas. Ele é feito por um monte de gente que tem também suas dores e necessidades. Relembre que quando se discute propósito de vida, fala-se da forma como cada um pode contribuir para um mundo melhor. Nessa etapa é importante lembrar a turma que é preciso pensar grande, sem dúvida, mas sem perder de vista que esse “mundo” pode ser o entorno, a comunidade, o bairro, a cidade. Pensar grande é, sobretudo, olhar para as questões que afligem o coletivo, que, se não cuidadas, fazem do entorno um lugar muito ruim. É possível sim um olhar mais amplo, mas sem perder o que está à volta de cada um.
- 7.** Peça para os(as) jovens fazerem as conexões entre os dois círculos indicados abaixo e escrever na intersecção a essência da união em um conceito. Este conceito estará relacionado a Missão, Vocação, Profissão e Paixão.

- a. Entre aquilo que você ama e o que o mundo precisa é a Missão;
- b. Entre o que o mundo precisa e o que você pode ser pago para fazer é a Vocação;
- c. Entre aquilo que você pode ser pago para fazer e o que você faz bem/ é bom em fazer está alinhada a Profissão;
- d. Entre o que você é bom e o que você ama é a Paixão.

Chegou o momento de fazer as amarrações necessárias para que os(as) jovens vejam que a intersecção de suas respostas é o IKIGAI/razão de ser de cada um. Instigue o grupo a falar sobre suas reflexões e escolhas, deixe os(as) jovens dizerem como chegaram a essas conclusões. É importante ouvi-los(as) e valorizar esse momento.

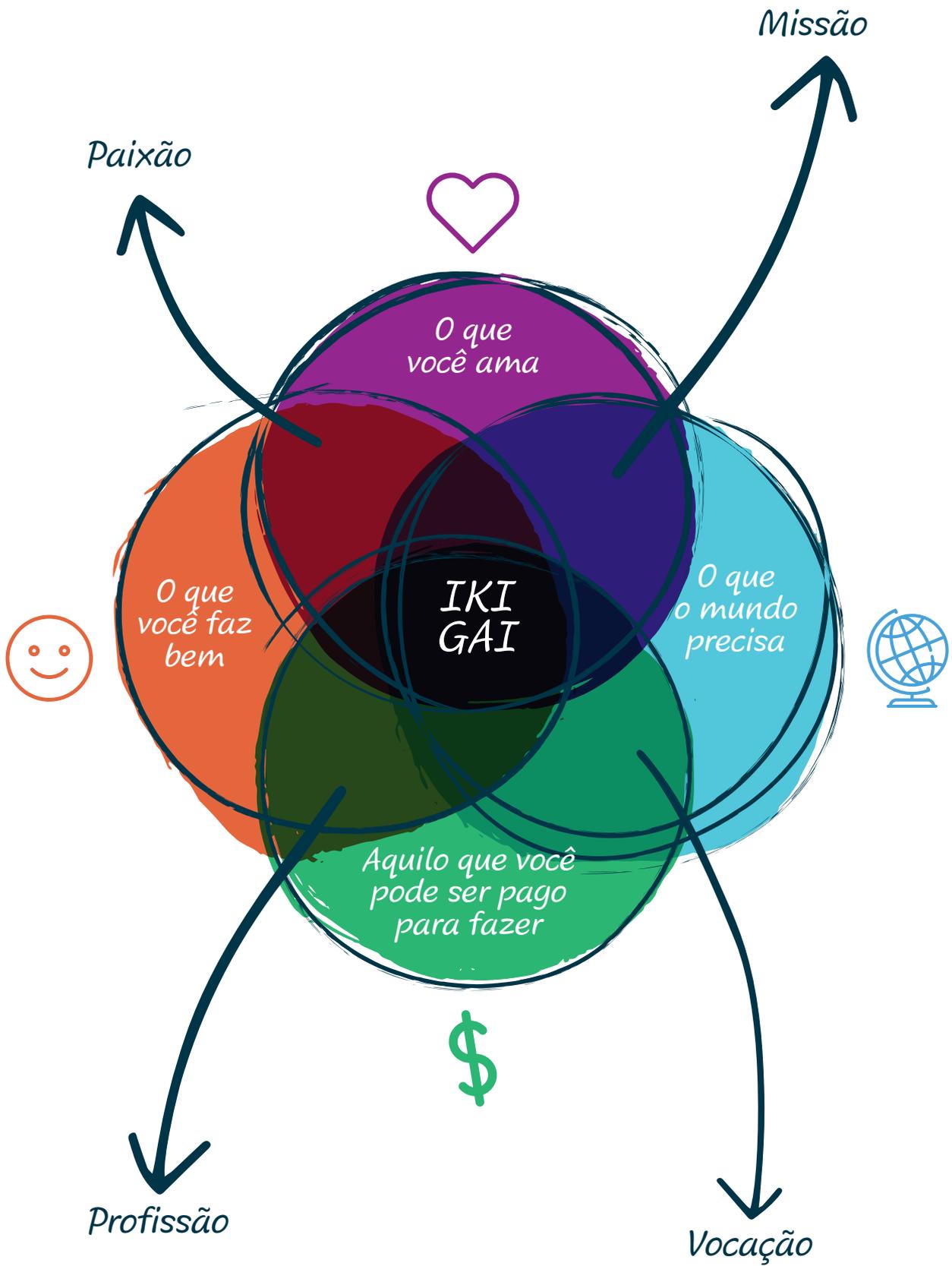


Dica: é comum os(as) jovens não terem respostas prontas para o “O que faz bem”. Orientar os amigos a ajudar aqueles que estão perdidos ajuda não só no desenvolvimento da atividade, mas também a criar uma união maior entre eles. Durante a formação e nas atividades desenvolvidas, revisitar o IKIGAI será fundamental, a escolha pelo projeto que quer desenvolver só fará sentido se estiver ligada também à sua vocação, ao seu propósito de vida.



Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Anotações:



Exemplo da atividade IKIGAI
(Projeto Arrastão)

Atividade 4.

Começando um projeto de vida



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 15 e 30 minutos



MATERIAL:

_folha sulfite e canetinha.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: trabalho e projeto de vida.

Objetivo: aproximar a turma a conceitos básicos de planejamento estratégico, aplicados na vida pessoal, apoiando os(as) jovens a identificarem quais são seus desejos na vida. A proposta é que cada jovem consiga se projetar no futuro e elaborar um plano de ações que podem ajudá-lo(a) a alcançar seus objetivos.

Resultados esperados: construir uma linha de projeto de vida, enxergando o desenvolvimento pessoal em etapas e aproximação ao planejamento estratégico por prazos.

Passo a passo:

- 1.** Entregue uma folha em branco, na qual os(as) estudantes serão convidados a desenhar o caminho de uma estrada. Essa estrada representa um dos muitos caminhos que um indivíduo pode seguir durante a vida, entendendo que ela não é uma linha reta.
- 2.** Peça para os(as) jovens pensarem em seus objetivos em prazos: curtíssimo (em seis meses), curto (em um ano), médio (em cinco anos) e longo prazo (em dez anos). Para cada período, considere uma rodada com duração de cinco minutos, para que registrem seus objetivos na folha sulfite. Aqui é

muito importante provocar os(as) jovens para que saiam das respostas óbvias, por exemplo, “Ah, juntando dinheiro” ou “Vou entrar num curso” ou ainda “Fazer um exercício”. É preciso que explicitem e aprofundem os “comos”, caso contrário, não terão a dimensão de suas responsabilidades para atingir esses objetivos.

3. Comente que na folha eles(as) devem indicar quais são seus objetivos nesses intervalos de tempo, ou seja, os de curtíssimo prazo (seis meses) estarão mais próximos do começo da estrada, os de um ano, um pouco mais à frente (em direção ao horizonte e às montanhas) e assim por diante. Essa representação gráfica é importante, pois mostra não apenas o tempo, mas o tamanho do caminho a percorrer.

4. Peça para os(as) jovens listarem as atividades que farão com que alcancem cada um desses objetivos. Dê um exemplo de um objetivo, por exemplo, “quero emagrecer 10 kg”. Mas de que maneira conseguirá isso? Essa é a magia, ou melhor, o plano para atingir cada objetivo proposto. Se desejar emagrecer 10 kg, a pessoa precisará listar quais ações terá que realizar para isso, como:

- a.** Procurar um(a) médico(a);
- b.** Realizar uma atividade física alguns dias por semana (de acordo com a recomendação médica). Dizer qual atividade – de preferência a que mais gosta – quais tem condições físicas de fazer, onde, em que período do dia, etc.;
- c.** Procurar um(a) nutricionista para fazer uma reeducação alimentar;
- d.** Ser mais ativo(a), por exemplo, ir para a escola a pé ou de bicicleta, etc.;
- e.** Ao final, ajude-os a fazer a ligação entre os objetivos que querem alcançar e como seu(sua) super-herói/heroína o(a) ajudará nesse projeto – os interesses e “o que sei bem fazer” serão fundamentais nessa caminhada.

Linha do tempo



.....

Dica: quanto mais específico o objetivo, mais fácil saber por onde começar e se a atividade foi realizada. Veja o exemplo: “Pretendo juntar dinheiro economizando nas minhas saídas semanais, deixando de gastar toda semana com uma balada (ou outro divertimento)”; ou “Entrarei num curso de linguagem de programação para aprender mais sobre a área que desejo atuar profissionalmente”; ou “Farei caminhadas quatro vezes por semana após chegar da escola”.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Bloco 2. Impacto na Comunidade – O problema no contexto e no mundo:

Quase todos os problemas que existem na sociedade podem ser traduzidos e relacionados a um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Neste bloco, os (as) jovens são convidados a perceber que as soluções para esses desafios já podem existir ou podem necessitar de soluções criativas.

Atividade 1. Qual é a sua realidade?



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:
30 minutos



MATERIAL:

_computadores e/ou celulares com Internet;
papel sulfite;
canetas e canetões;
canetinhas e lápis de cor;
cartolinas ou folhas de flipchart; projetor;
caixas de som; cabos USB ou pendrives para transferir arquivos.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: responsabilidade e cidadania; cultura digital e pensamento crítico, científico e criativo.

Objetivo: Apoiar os jovens a identificar os recursos disponíveis na comunidade, como centros comunitários, escolas, ONGs, quadras esportivas, locais de lazer, postos de saúde, bem como os recursos humanos disponíveis, como lideranças comunitárias, lideranças religiosas, pessoas ligadas a coletivos, ONGs, professores(as), e levantar os desafios encontrados em suas realidades cotidianas, como lixo acumulado nas ruas, obstáculos para a mobilidade e acessibilidade do transporte público local, falta de atividades culturais e opções de lazer na região, difícil acesso a serviços de qualidade, insegurança. É importante destacar os recursos humanos presentes e

disponíveis e listar quem são as pessoas que podem ajudar a solucionar esses desafios locais. Por fim, a atividade estimula que os jovens imaginem uma “comunidade dos sonhos”, cujos desafios tenham sido resolvidos.

Resultados esperados: aprofundar o olhar dos(das) jovens para suas localidades a fim de que compreendam melhor a realidade econômica, social e cultural de seus territórios e desenvolvam uma atitude propositiva, corresponsável e cidadã sobre o território em que vivem.

Passo a passo:

1. Organize os(as) jovens em grupos de no máximo cinco estudantes cada. Para tanto, peça que eles(elas) escrevam em uma frase o que seria uma “comunidade dos sonhos”. Agrupe aqueles(as) que trouxeram as respostas mais semelhantes. Outra forma possível é agrupar os(as) estudantes a partir dos “Superpoderes” da atividade “Você é seu(sua) super-herói/heroína”, reunindo pessoas com ao menos três “Superpoderes” diferentes, para um grupo mais diverso e com olhar mais amplo. Para isso, retome os trabalhos realizados anteriormente; ação que inclusive pode ser feita antes da aula a fim de otimizar o tempo gasto na atividade.
2. Levantamento de dados: Convide cada grupo a buscar dados na Internet sobre a realidade econômica, social e cultural de sua comunidade, preferencialmente a comunidade do entorno da escola ou da cidade ou região da cidade comum a todos(as) do grupo. Oriente-os(as) para que busquem informações sobre:

_Economia: principal (ou principais) atividade comercial da região. Pode ser dados sobre o comércio local, serviços, agricultura, turismo, indústria. Nesse momento, também é interessante convidar os grupos a identificar quantas e quais são as principais empresas da região, o Produto Interno Bruto (PIB) local, a importância do PIB da cidade no estado e no Brasil, etc.

_Temas Sociais: os principais dados sobre violência (homicídios, roubos e furtos, tamanho da população carcerária, número de presídios, contingente policial, etc.); saúde (número de hospitais, postos de saúde e UBSs, orçamento destinado ao tema, mortalidade infantil e materna, principais campanhas de vacinação e esclarecimento); educação (número de crianças nas escolas e fora delas, número de professores, número de escolas privadas e públicas, número de faculdades e universidades, Índice

de Desenvolvimento da Educação Básica IDEB das escolas da região ou IDEB do município, orçamento da área na prefeitura, demanda por creches, taxa de analfabetismo e analfabetismo funcional, taxa de falantes de língua estrangeira); habitação (número de domicílios e bairros em zona de risco, número de pessoas em situação de rua, déficit habitacional, principais programas nesse tema, entre outros); saneamento básico (taxa de cobertura de esgoto e água encanada nas residências ou outro tema que despertar o interesse no grupo. – Cultura e lazer: quantos e quais são os espaços públicos e privados para lazer na região (quadras, parques, teatros, centros culturais, conchas acústicas, museus, bibliotecas, etc.), oferta de atividades e cursos culturais gratuitos (música, teatro, artes plásticas), principais nomes da produção artística local (artistas, bandas, grafites, poetas, coletivos, etc).

3. O grupo pode se organizar em frentes, com cada uma pesquisando sobre um determinado tema, ou todas pesquisando o mesmo assunto.

4. Peça para que registrem os dados coletados em um arquivo digital (o próprio e-mail, um editor de textos online, uma planilha, uma apresentação, etc) ou em folhas de papel. É importante que as informações sejam organizadas e claras.

5. Momento Final: É possível mudar! Mantenha os(as) jovens nos grupos. Solicite que cada grupo recupere o que escreveram como “comunidade dos sonhos”, e, com base no levantamento realizado, que tentem responder as seguintes questões:

_Se os desafios prioritários forem solucionados, qual será a diferença produzida na comunidade?

_O que deve permanecer?

_O que pode ser feito para que a comunidade atual se torne a “comunidade dos sonhos”?

6. Cada grupo deverá apresentar, em até três minutos, sua “comunidade dos sonhos” aos demais grupos. Depois das apresentações, faça com eles uma breve reflexão sobre os principais pontos levantados para um fechamento desta atividade.

Pilares trabalhados: atitude empreendedora, impacto na comunidade.

Atividade 2.

Conexões e formação de grupos



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

de 25 a 35 minutos



MATERIAL:

_canetinhas e notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: empatia e cooperação e conhecimento.

Objetivo: que os participantes conheçam mais as suas causas, que inicie a formação de grupos de até 5 pessoas para trabalharem juntos até o final da trilha formativa.

Resultados esperados: trabalho em equipe, comunicação, empatia e resolução de conflitos.

Passo a passo:

1. Peça para os(as) estudantes formarem grupos de cinco pessoas em círculo. Entregue aos(às) jovens um bloco de notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel, informando que os(as) jovens terão cinco minutos para individualmente escreverem todos os problemas sociais que os incomodam e/ou estão presentes em seu dia a dia. As informações devem ser registradas em nota adesiva ou tira de papel, simbolizando uma chuva de ideias. Finalizado os cinco minutos, peça aos(às) jovens compartilharem entre o grupo os problemas que colocaram.

Atividade 3.

Apresentação das ODS – Digital



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 20 a 30 minutos.



MATERIAL:

_internet, folhas sulfite e canetinhas.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: empatia; cooperação e conhecimento; cultura digital.

Objetivo: ampliar o repertório dos(das) alunos(as) sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável e a relação dos temas com os seus projetos.

Resultados esperados: capacidade de análise, síntese e interação com os ODS, tema que está inserido no setor público e privado.

Passo a passo:

1. Verifique se no grupo há pelo menos uma pessoa com celular com conexão de internet ou se é necessário usar o laboratório de informática da instituição.
2. Peça que os(as) estudantes se dividam em seus grupos de trabalho.
3. Convide os grupos a pesquisar sobre Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), garantindo que acessem os 17 objetivos. Cada grupo deverá escolher os ODS que se relacionam com os problemas que os incomodam e que irão transformar por meio de suas iniciativas.

Atividade 4. ODS e a solução do meu projeto: qual a relação?



OBIGATÓRIA



DURAÇÃO:

de 25 a 35 minutos.



MATERIAL:

_folhas sulfite, caneta ou canetinhas e notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite. Se houver recursos para apresentação de material audiovisual, apresentar o vídeo sobre os ODS, disponível em <https://bit.ly/1R04q10>.



Execução: recomendada.

Competências BNCC: responsabilidade e cidadania.

Objetivo: Analisar como os ODS se conectam aos projetos dos grupos e propor soluções para os problemas apresentados pelos objetivos.

Resultados esperados: análise, síntese e conexão de repertórios.

Passo a passo:

1. Separe os grupos já existentes.
2. Relembre o que são os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, caso eles já tenham sido discutidos anteriormente. Se não, vale apresentar o vídeo desenvolvido pela ONU disponível em <https://bit.ly/1R04q10>.
3. Convide os(as) jovens a delimitar o problema que cada grupo deseja resolver, escrevendo-o bem grande em uma folha sulfite. Peça para que coloque a folha no meio da roda.

4. Convide cada um(a) do grupo a escrever em um *Post-it* ou tira de papel sulfite qual ODS ele(a) acredita que se conecta ao desafio a ser solucionado. Questione se há algum ODS que ele(a) entenda como muito relevante e com o qual gostaria de trabalhar, mas que em um primeiro momento, não pode ser conectado ao problema escolhido.
5. Convide cada jovem isoladamente a fazer um *brainstorming* (chuva de ideias) de soluções embaixo dos ODS que se conectam com tal questão. Indique que nesse momento a palavra “não” deve ser esquecida. Deixe que os(as) jovens façam essa chuva de ideias durante cerca de cinco minutos.
6. Em seguida, peça para que os(as) jovens contem para os(as) colegas do grupo cada ideia e a relação desta com o desafio e respectivos ODS. Informe que os(as) colegas apenas devem ouvir, sem julgar ou comentar a fase. É um momento para exercitar a “escuta ativa” e solidária.
7. Quando todos os(as) participantes já tiverem compartilhado a tarefa, convide o grupo a opinar sobre as ideias que apareceram.
8. Por fim, convide o grupo a identificar as soluções que mais reverberaram em seus corações, que mais chamaram a atenção do coletivo e que melhor se conectaram com o que desejam transformar no mundo. Peça para os grupos registrarem os ODS que mais têm conexão com o tema proposto.

.....

Dica: durante a chuva de ideias, os(as) jovens podem ficar sem ideias ou se fixando em apenas uma proposta. Caso isso aconteça, estimule-os(as) a se desprenderem e a gerar várias ideias para um problema, mesmo que em um primeiro instante pareça impossível!

.....

Pilares trabalhados: impacto na comunidade.

Atividade 5.

Criando um oceano azul – Existe alguém no mundo que já resolveu o que eu quero resolver?



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 20 e 40 minutos.



MATERIAL NECESSÁRIO:

_folhas sulfite e canetas. Caso a atividade seja realizada como tarefa de casa, não se esquecer de enviar por e-mail ou entregar o passo a passo para realização da mesma.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: argumentação.

Objetivo: entender melhor a posição do projeto em relação ao que já existe no mercado, buscando de fato inovações.

Resultados esperados: capacidade de análise e inovação.

Passo a passo:

1. É comum pensar que as próprias ideias são inovadoras e não reconhecer o que já existe no mercado, ou quando as encontram, é também comum propor as mesmas soluções, atraindo o mesmo público. O método “A estratégia do oceano azul”, de W. Chan Kim e Reneé Mauborgne, diz que os espaços de mercado conhecidos são como oceanos vermelhos, cheios de tubarões, onde as chances de inovar e vender são mínimas. Por isso, eles propõem que as instituições busquem “oceanos azuis”, onde a capacidade de venda e espaço para inovar sejam muito maiores. O objetivo desta estratégia é analisar

o mercado, é trazer soluções que eles(as) ainda não propuseram no mundo. Lembrando que análise de mercado inclui todos que estão solucionando o mesmo problema que o do grupo de jovens. Isso significa que podem ser concorrentes diretos, concorrentes indiretos e situações análogas.

Inspirados neste método, os grupos devem pesquisar e analisar as empresas concorrentes (diretas e indiretas) e ainda análogas em suas ideias com a proposta dos(das) jovens para entender e identificar o “oceano vermelho”. Devem buscar quem já faz esse tipo de ação, o porquê da atuação, como atuam a fim de desenvolver a seguinte análise:

- _Serviços que oferecem;
- _Preços que praticam;
- _Públicos com os quais trabalham;
- _Diferenciais.

A Estratégia do Oceano Azul



Competem em mercados existentes



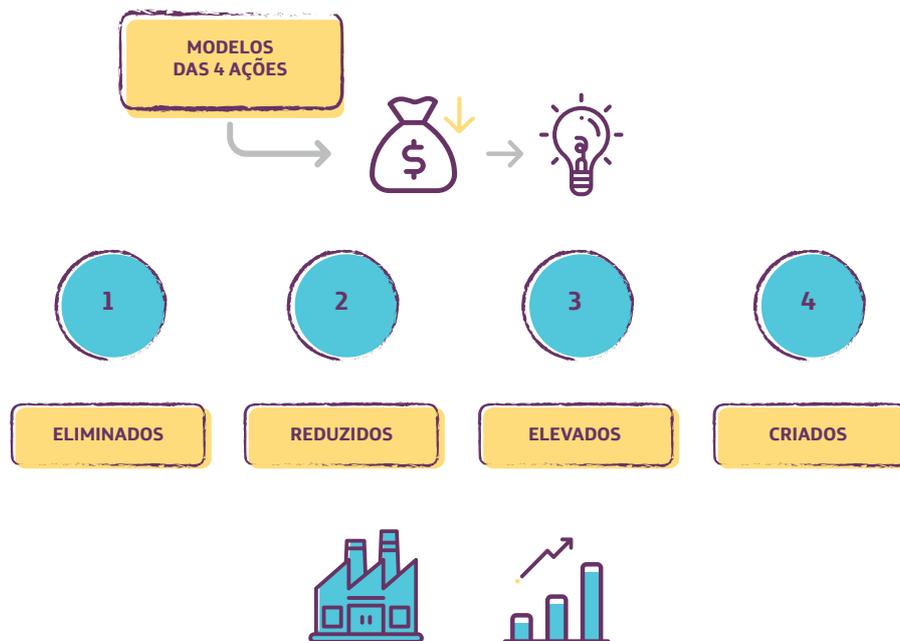
Cria novos mercados

2. Agora para os grupos entrarem no “oceano azul” é necessário que voltem aos seus projetos, respondendo às seguintes questões em relação ao que já existe no mercado:

- _O que pode ser eliminado na solução?
- _O que pode ser reduzido na solução?

_O que pode ser elevado na solução?

_Que atributos nunca oferecidos pelo setor devem ser criados? Ao responder essas perguntas, os grupos conseguem diferenciar sua curva de valor do setor, criando um oceano azul, desenvolvendo melhor suas propostas!



.....

Dica: esta atividade pode ser solicitada para ser realizada em casa ou sala de aula. Caso seja pedida para casa, envie por e-mail o passo a passo. Isso fará com que os(as) estudantes observem os concorrentes e já comecem a entender o seu público e as possíveis soluções para as próximas atividades.

.....

Pilares trabalhados: tecnologia, impacto na comunidade e atitude empreendedora.

ANÁLISE DO MERCADO - Mar Vermelho			
DESCRIÇÃO	CONCORRENTE INDIRETO	CONCORRENTE DIRETO	ANÁLOGO
Serviços que oferecem			
Preços que praticam			
Públicos com os quais trabalham			
Diferenciais			
ANÁLISE DO MERCADO - Mar			
DESCRIÇÃO	MEU PROJETO/NEGÓCIO DE IMPACTO		
O que pode ser eliminado na solução?			
O que pode ser reduzido na solução?			
O que pode ser elevado na solução?			
Que atributos nunca oferecidos pelo setor devem ser criados?			
Preço praticado			

Bloco 3. Definindo o escopo do problema e a comunidade

Entender o problema que se deseja solucionar e por que respondê-lo são os primeiros passos na composição de um projeto ou iniciativa. Aprofundar a compreensão sobre a dor ou necessidades das pessoas que vivem determinado desafio e mapear a rede de pessoas que se conectam a ele, além de definir o tamanho e escopo real do problema, são grandes artifícios para se conectar a causas relevantes.

Atividade 1. Círculo Dourado



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:
entre 35 e 45 minutos.



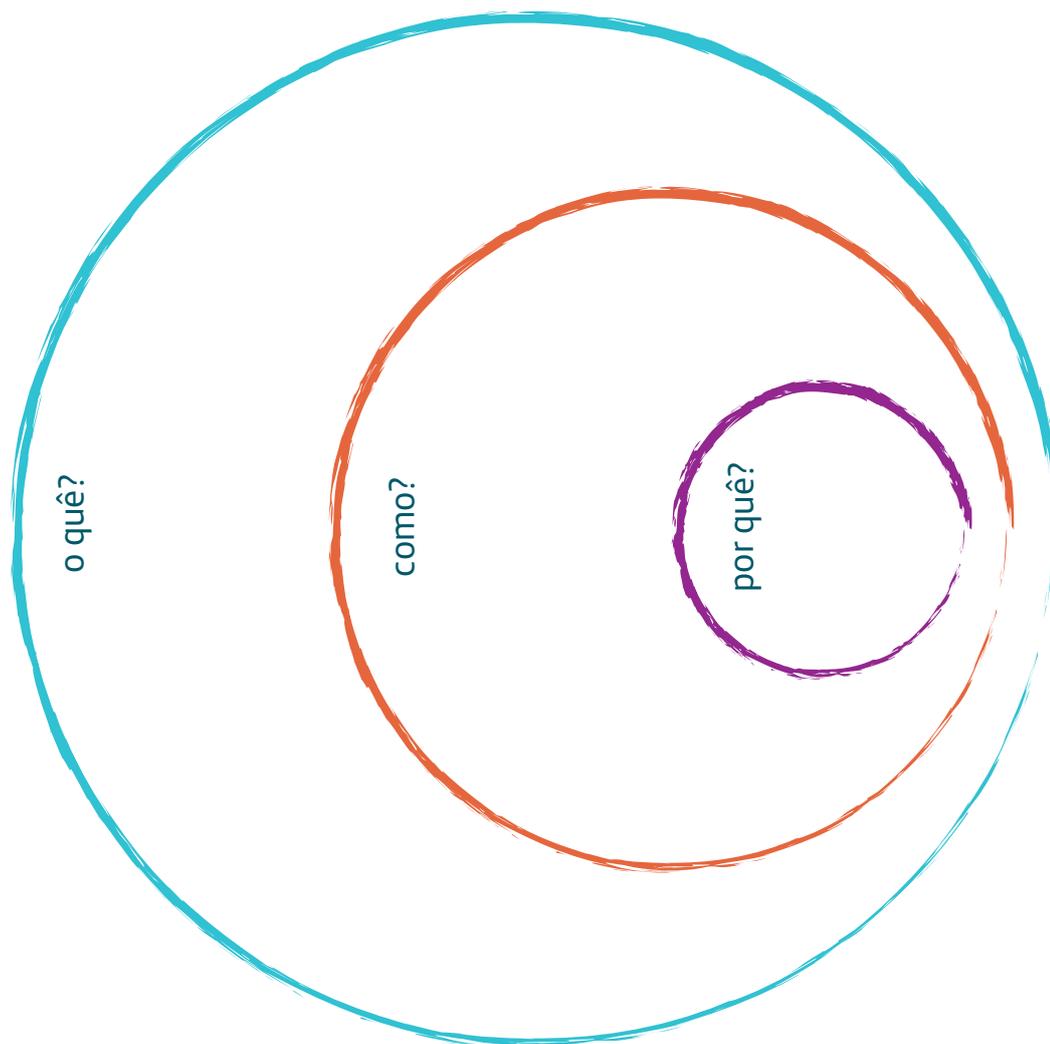
MATERIAL:
_folhas sulfite, canetinhas, folha do círculo dourado, equipamento para apresentação de vídeos, vídeo “TED: Simon Sinek – *The Golden Circle* – Legendado em Português (resumo)”, disponível em <http://bit.ly/2HFUQqO>, notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: argumentação.

Objetivo: especificar de forma concreta a solução que os estudantes desejam resolver.

Resultados esperados: Compreender que para cada desafio existem várias soluções. Entender que sempre que fazemos algo existe uma motivação interna (o porquê) e é este porquê que motivará a energia necessária para alcançar a solução de desafios.



Passo a passo:**1.** Realize uma atividade Introdutória – Círculo Dourado Pessoal (em duplas e oral):

a. Dê uma folha para cada jovem e peça para dobrá-la em três e, em seguida, desdobra-las, a fim de que as linhas fiquem marcadas. Cada dobra será representada por um tema a ser respondido: 1 – O que o(a) jovem gosta de fazer, 2 – Como gosta de fazer, 3 – Porque gosta de fazer o que faz.

b. Os(as) participantes individualmente devem escrever em uma folha sulfite, sem parar, como uma chuva de ideias, tudo o que gostam muito de fazer.

c. Peça para os(as) jovens formarem duplas. Eles(as) devem falar sobre o que desenvolveram na etapa anterior e escolher apenas uma coisa que gostam para compartilhar com o(a) colega.

d. Depois o(a) ouvinte deve dar sugestões de como fazer atividade escolhida pelo seu parceiro. Ex: Um(a) jovem diz “Eu gosto de cozinhar”. O(a) outro(a) responde: “Você já pensou em cozinhar no microondas?”

e. Em seguida, cada um deverá questionar o seu parceiro(a) sobre por que ele(a) gosta de fazer tal atividade. Cada jovem deverá questionar, três a cinco vezes, por que o(a) outro(a) gosta de fazer o que disse. A ideia é que cada um chegue em um “porquê” essencial. Por exemplo: Eu gosto de cozinhar › Por quê? › Gosto de mexer com alimentos e coisas na cozinha › Por quê? › Gosto de fazer as pessoas felizes depois de cada refeição › Por quê? › Ninguém deveria passar fome ou outras necessidades básicas.

.....

Dica: essa atividade é para organizar o *mindset* do participante para a lógica do círculo dourado do empreendimento. Com a realização dessa atividade o(a) jovem estará mais preparado para realizar o Círculo Dourado do seu projeto.

.....

2. Explique o Círculo Dourado do projeto.

a. Exponha o questionamento de Simon Sinek, especialista em inovação, que descobriu que grandes líderes mundiais respondem a essa pergunta em seus projetos (“Por que fazemos o que estamos fazendo?”). “Segundo a teoria, todas as pessoas sabem bem o que elas fazem, algumas pessoas e empresas sabem como, mas apenas uma pequena quantidade sabe bem o porquê”, explica Simon no livro *Marketing de Conteúdo: a Moeda do Século XXI*.

b. Apresente o vídeo “TED: Simon Sinek – *The Golden Circle* – legendado em Português (resumo)”, disponível em <https://bit.ly/2HFUQqO>.



c. Diga que saber o porquê da realização de um projeto é fundamental para entender a motivação do(a) empreendedor(a). Cada jovem deve saber responder por que acredita em sua ideia a ponto de transformá-la em um empreendimento.

d. Desenvolva sobre o porquê: no Círculo Dourado, o grande salto é conseguir responder “por que fazemos o que estamos fazendo?”. Se tal clareza for alcançada, a chance de fazer algo realmente inovador é enorme. A proposta aqui é enxergar o significado e o verdadeiro propósito do(a) jovem na atuação com seu projeto e responder a perguntas do tipo: “Qual é sua causa?”, “Por que você quer empreender nessa área/ com essa causa?”, “Por que vocês irão formar um projeto?” “Qual é a sua motivação?”, “O que motiva a transformar essa ideia em um empreendimento?”. A ideia é estimular os(as) jovens a identificar um porquê de fato coletivo, que responda à criação do negócio e da própria aproximação dos(das) jovens em um mesmo grupo.

e. Desenvolva o Como: o “como” diz respeito à forma de se fazer e inclui os valores e crenças. Ao responder “como”, o grupo identifica o seu diferencial, aquilo que irá fazer seu projeto se destacar no mercado. Qual seu diferencial, qual sua riqueza, seu “ouro”? Eles(as) devem anotar em *Post-its* ou tiras de papel sulfite todas as ideias surgidas e escolher o que for mais aderente à solução que será criada, e colar esse *Post-it* ou tira

no círculo intermediário da folha. Esses “comos” são maneiras, ações, atividades que podem contribuir para a solução do problema que eles(as) trouxeram no início.

f. Desenvolva o “o quê”: agora é o momento de pensar na solução possível para o problema, transformá-la em negócio e solucionar um desafio. Essa solução é “o que” queremos fazer. Peça para os(as) jovens escreverem a solução em um Post-it ou tira de papel e o(a) cole(m) no círculo maior que contém o comando “O QUÊ?”. Ao final dessa atividade os grupos terão a ideia inicial do produto ou serviço que irão desenvolver no decorrer do Pense Grande.



Dica: dê exemplos atuais e próximos aos(às) jovens, como o serviço de compartilhamento de carros “Uber”. Pode ser que os(as) jovens tentem começar pelo “o quê” ou pelo “como”, mas é importante orientá-los a seguir a ordem de acordo com a descrição acima. Esse é o diferencial da atividade – trazer para os(as) jovens a consciência de que “o como” e “o quê” mudam a cada nova tecnologia ou questões culturais, mas o “porquê” é perene. Estimule os(as) jovens em casa a pesquisarem empresas concorrentes que sanam o mesmo “porquê” que eles(as) têm e a identificarem “o que” fazem e “como” atuam para ampliar o repertório para a próxima atividade.



Pilares trabalhados: impacto na sociedade e atitude empreendedora.

Anotações:

Atividade 2. Mapa de Empatia



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 20 e 40 minutos.



MATERIAL:

_notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite, canetinhas e folha do mapa de empatia.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: empatia e cooperação.

Objetivo: identificar as principais necessidades do público-alvo dos empreendimentos desenvolvidos pelas equipes. A proposta é conhecer as necessidades do(da) cliente, pois esse é um passo fundamental para começar qualquer negócio. Ser um empreendedor social é resolver problemas, e um empreendimento só vai gerar impactos positivos se for estruturado a partir de um problema real, concreto e bem delimitado. O mapa de empatia é uma ferramenta que ajuda os(as) empreendedores(as) a se colocarem no lugar do(da) cliente, para conhecer bem suas demandas, desejos e dificuldades.

Resultados esperados: desenvolver empatia; se aproximar da dor ou necessidade das pessoas. Entender a necessidade do(da) cliente de um jeito mais profundo.

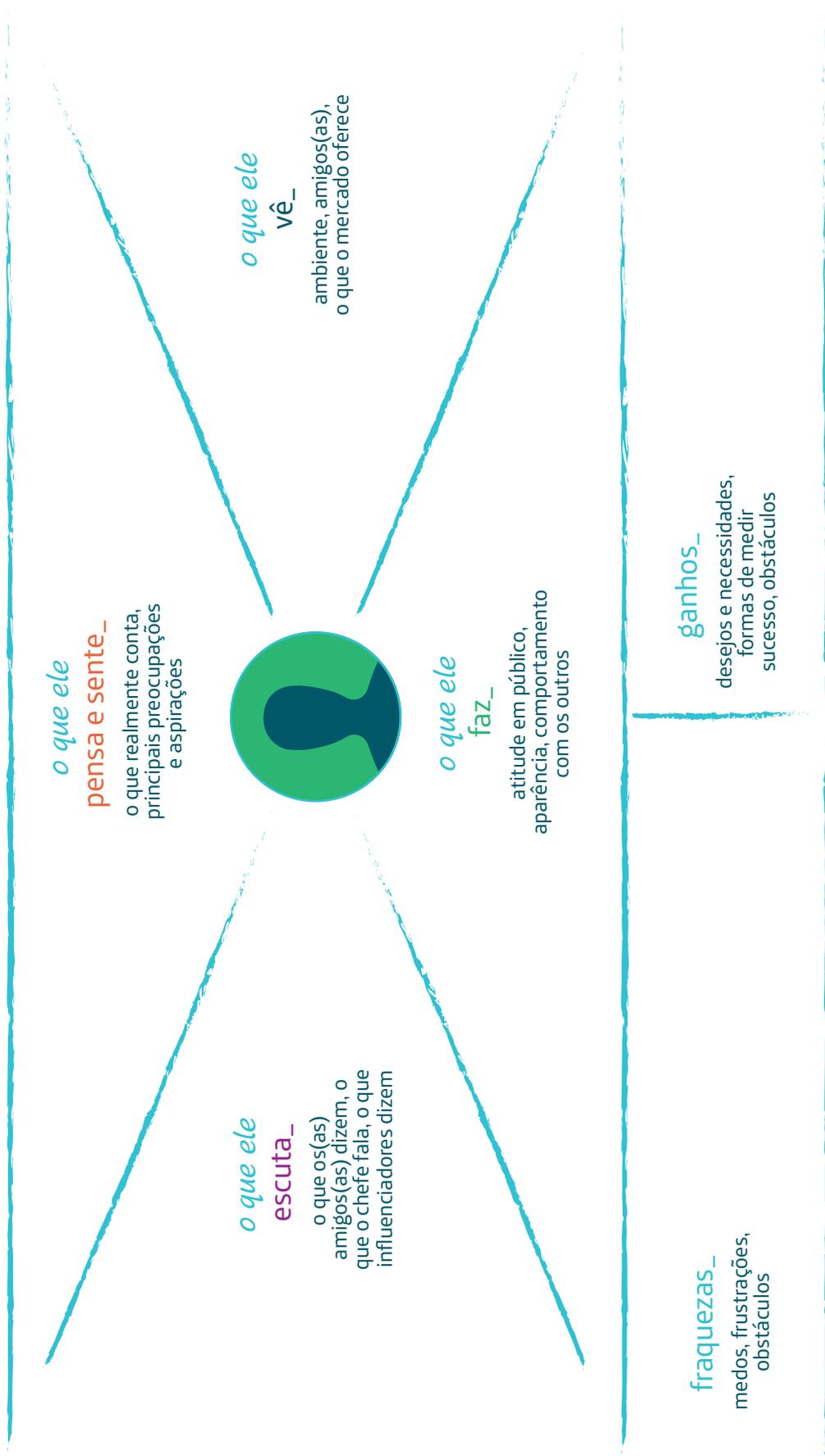
Passo a passo:

1. Peça para os grupos pensarem nas pessoas que vivem o problema que eles querem solucionar com o seu produto ou serviço.
2. Peça para os(as) jovens criarem um personagem que represente esse público de forma concreta, com informações como idade, gênero, ocupação, local de moradia, etc. e coloque essas informações em um *Post-it* no centro do mapa de empatia. Em seguida, com base no personagem criado, eles(as) devem responder a uma sequência de questões:
 - a. O que ele(a) pensa e sente? Peça para escreverem pensamentos que ocupam sua cabeça.
 - b. O que ele(a) escuta? Solicite que os grupos escrevam o que ele(a) ouve de pessoas próximas.
 - c. O que ele(a) fala e faz? Faça com que os grupos escrevam o comportamento do(da) cliente.
 - d. O que ele(a) vê? Peça para que descrevam o ambiente em que ele(a) está inserido.
 - e. Fraquezas: faça com que os(as) jovens registrem suas principais dores e medos.
 - f. Ganhos: solicite que os grupos escrevam seus principais desejos e vontades.

.....

Dica: escreva o que “pensa”, “sente”, “vê” sempre na primeira pessoa como se fosse o personagem falando. Exemplo: “Eu vejo muita bagunça no meu quarto” e não “Ele(a) vê muita bagunça no quarto dele(a).” Lembrar da importância de definir bem as características da persona com informações de idade e região, pois, por exemplo, uma senhora negra de 70 anos que vive na periferia de uma cidade grande e está aposentada não sente, nem vê, nem ouve e nem escuta as mesmas coisas que um menino branco de 13 anos que vive no centro e estuda no Ensino Fundamental.

.....



Atividade 3.

De Frente com o(a) cliente



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 15 e 30 minutos.



MATERIAL:

_folhas sulfite e canetas.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: empatia e cooperação e comunicação.

Objetivo: validar o mapa da empatia realizado em oficina. Esse é o momento de validar se o problema é real.

Resultados esperados: comunicação, sair da zona de conforto, aprender a trabalhar com evidências.

Passo a passo:

- 1.** Peça que os(as) jovens realizem uma entrevista com pelo menos cinco pessoas que sofrem a dor do problema que eles(as) buscam solucionar.
- 2.** Elabore perguntas sobre o problema e a relação com o dia a dia da pessoa entrevistada. Ao elaborar essas perguntas, deve-se pensar que elas devem ajudar a entender se há de fato um problema que precisa ser solucionado.
- 3.** Enfatize com as equipes que as entrevistas são de extrema importância, pois com elas, os grupos conseguem ter certeza se o problema que eles(as) querem solucionar é um problema de fato.

Atividade 4.

Mapa de Atores



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 25 e 35 minutos.



MATERIAL:

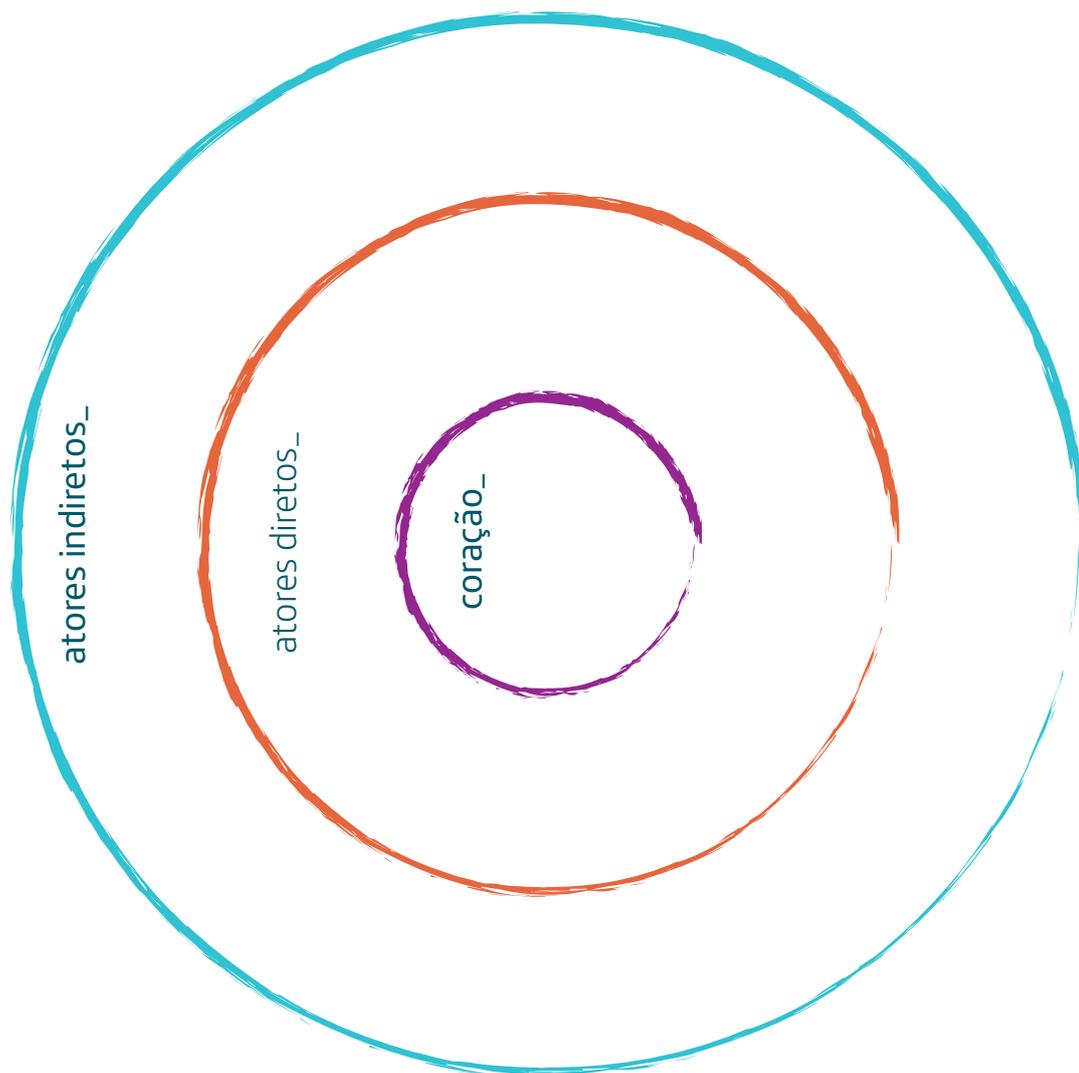
_notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite, canetas e folha de mapa de atores

Execução: recomendada.

Competências BNCC: empatia e cooperação.

Objetivo: identificar quem são todos os envolvidos com o empreendimento: usuários diretos, clientes do produto ou serviço, parceiros e fornecedores. Mostrar que há todo um universo de pessoas e organizações que se relacionam com o empreendimento, que podem ser acessados para contribuir na construção do projeto, que são impactados por ele(a) e podem influenciar as decisões que são tomadas. Entender que um empreendimento só sai na frente quando faz parte de um sistema maior.

Resultados esperados: melhorar/criar um novo olhar da sociedade e o contexto social em geral; desenvolver um olhar sistêmico dos atores envolvidos em cada desafio que se vive. Criar o *mindset* que todo desafio que se passa existem muitos atores envolvidos que podem auxiliar no contexto.



Passo a passo:

- 1.** Explique que as pessoas envolvidas no empreendimento são conhecidas como atores (ou *stakeholders*, em inglês). Diga que é uma responsabilidade do(a) empreendedor(a) mapear os atores e entender como cada um deles influencia e é influenciado por seu empreendimento. Além disso, trata-se também de uma questão estratégica: ficar de olho nos interesses desses atores pode antecipar problemas, adiantar e fortalecer soluções.
- 2.** Entregue para cada grupo uma folha do Mapa de Atores para preencher, de acordo com as explicações. O objetivo é criar um mapa que identifique e represente os diversos atores ligados ao desafio escolhido.
- 3.** Comece pelo “Coração”, representado pelas pessoas e/ou grupos afetados pelo desafio. Essas pessoas são muito especiais, pois muito provavelmente serão os(as) usuários(as) do futuro empreendimento, o público-alvo.
- 4.** Explique sobre o espaço dos “Atores diretos”. O(a) jovem deve identificar quem são as pessoas que têm interesse em contribuir para a solução do problema. São ligadas ao desafio. Os atores diretos têm também a capacidade de influenciar a futura ideia, de mobilizar outros atores a favor ou contra ela. Normalmente também é um ator direto aquele que, se não existisse o coração, não teria a solução.
- 5.** Peça que em “Atores Indiretos”, cada grupo identifique aqueles que não estão relacionados de imediato ou mais diretamente ao desafio, mas podem ser necessários em parcerias futuras para ajudar a solucioná-lo.
- 6.** Peça aos(às) jovens que preencham cada ator identificado em um *Post-it* ou tira de papel separado(a) e cole no respectivo campo na folha do Mapa de Atores. Os *Post-its* permitem incluir e retirar os atores quando necessário.
- 7.** Para cada ator levantado, o(a) jovem deve responder às seguintes questões:
 - a.** Que contribuição este ator pode trazer para resolver o desafio?
 - b.** Em que medida está disposto a ajudar?
 - c.** Qual influência ele tem?
 - d.** Qual a sua relevância e impacto no desafio?

Atividade 5.

O nosso problema na mídia



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

de 15 a 30 minutos.



MATERIAL:

_conexão com internet,
folhas sulfite e canetinhas

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: pensamento científico e cultura digital.

Objetivo: ampliar o repertório dos(das) alunos(as) sobre o cenário apresentado do problema trabalhado pelo grupo.

Resultados esperados: verificar e analisar diversas fontes de informação sobre um determinado contexto.

Passo a passo:

- 1.** Peça para os grupos pesquisarem notícias, fotos, música, vídeos, charges, gráficos, etc. sobre o problema sobre o qual estão trabalhando. É essencial que tenham dados numéricos que identifiquem a amplitude do recorte que irão trabalhar a problemática.
- 2.** Dê exemplos do que pode ser feito: uma notícia sobre o número de feminicídios em 2019 ou dado sobre a quantidade de mulheres em cargos de chefia no Brasil pode se relacionar com problema de desigualdade de gênero.

Bloco 4. Inovando para o público-alvo

Compreender a tecnologia como a possibilidade de solucionar problemas, entender o que já existe e o que está por vir e ainda criar novos recursos tecnológicos são pontos fundamentais para a criação de um projeto bem-sucedido, especialmente quando este é impulsionado pela compreensão clara do problema a ser solucionado.

Atividade 1. Inovando a solução com a cultura *maker* e/ ou *hacker*



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 20 e 40 minutos.



MATERIAL:

_apresentação em slides com exemplos de materiais relacionados à cultura *maker*, como impressão 3D, por exemplo. Para montagem dos slides, é interessante voltar às indicações do Capítulo 3 deste material.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: pensamento científico e criativo e conhecimento.

Objetivo: apresentar os conceitos de cultura *maker*, cultura *hacker* e de tecnologia, trazendo exemplos para os(as) jovens. A intenção é que essa atividade faça com que os(as) jovens aumentem seu repertório dentro dessa temática e passem a atuar com mais criatividade.

Resultados esperados: ampliação de repertório dos(das) jovens. Conhecer os espaços *makers* e saber que, para cada desafio pode ser pensada, uma tecnologia/solução mesmo que simplificada.

Passo a passo:

Apresente o que é a cultura *maker* e a cultura *hacker*.

Agora, apresente aos(as) jovens materiais relacionados à cultura *maker* e à cultura *hacker*. Sugestões: holograma caseiro, óculos de realidade virtual feito de papelão, impressão 3D, etc.

Veja como criar estes recursos de maneira simples e com baixo custo:

- a. Fazendo um holograma caseiro passo a passo, da umComo, disponível em <https://bit.ly/2V42gr5>
- b. Como fazer óculos de realidade virtual de papelão, do Manual do Mundo, disponível em <https://bit.ly/1Q4p3Z8>



3. Compartilhe com os(as) jovens qual a funcionalidade de cada item.

4. Peça para os grupos pensarem em uma maneira de inserir o que acabaram de aprender dentro do seu projeto, sendo na própria solução, no meio de divulgação do mesmo ou em qualquer outra etapa do empreendimento que será criado (momentos de interação com o público-alvo, como a pré-venda ou pós-venda do serviço ou produto).

5. Solicite que os grupos apresentem suas ideias de uso dessas culturas dentro de seu empreendimento em um mini *pitch* (apresentação) de um ou dois minutos.

.....

Dica: dê exemplos de “gambiarras” feitas em casa para solucionar algum problema, como por exemplo: colar fita adesiva para segurar o fio do carregador de celular ou colocar livros no pé da cama quando ela estiver torta, entre outros.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Atividade 2.

Troca de Experiência + *Rapport*



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

de 25 a 35 minutos.



MATERIAL:

_não é necessário
nenhum material
extra

Execução: recomendada.

Competências BNCC: empatia e cooperação e comunicação.

Objetivo: que os(as) estudantes entendam a necessidade da argumentação investigativa, *rapport* direcionado e *feedback* construtivo.

Resultados esperados: melhorar competências relacionadas à comunicação interpessoal e trabalho em equipe; aprender como fazer *feedbacks* de um olhar propositivo.

Passo a passo:

1. Será necessário explicar o conceito de “*Rapport*”, que basicamente significa “compreender”. É importante discutir com o grupo que a comunicação quando bem recebida, entendida de forma harmônica estabelece empatia. Ou seja, o que dizemos e como dizemos pode criar, destruir, aumentar ou intensificar a empatia. A forma como nos comunicamos é mais relevante do que aquilo que se pretende comunicar. Pesquisas indicam que na compreensão de uma mensagem, 7% diz respeito à palavra e conteúdo; 33% ao tom de voz e 55% à expressão corporal. Um dos meios de se estabelecer o *Rapport* é realizar

técnica de espelhamento com confiança e respeito pelo Outro. Diz respeito à postura de cada um – comunicador(a) e ouvinte durante um diálogo. Um(a) deverá “espelhar” a atitude, movimento e respiração do(a) outro(a), agindo com sutileza e acompanhando as respostas um(a) do outro(a). A técnica propõe que (as)os jovens fiquem atentos aos seguintes pontos:

_Interesse genuíno no que o Outro fala: as percepções inconscientes dizem mais do que aquilo que é visível.

_Movimentos corporais: gesticulação, movimentação das mãos, cabeça, pernas e etc.

_Expressões faciais: sorriso, seriedade, contrações e relaxamento da face.

_Postura: posição de queixo, ombros, coluna para trás ou pra frente.

_Respiração: lenta ou rápida.

_Vocal: tom, timbre, ritmo, pausa.

_Emoções: alegria, tristeza, raiva.

_Princípios, valores e crenças: respeito a valores, crenças, hobby, etc.

_Frases de acompanhamento: eu entendo você, eu compreendo você, estou percebendo o seu ponto de vista.

- 2.** Peça para que formem duplas com pessoas de grupos diferentes.
- 3.** Em um primeiro momento um(a) jovem da dupla deverá falar sobre o projeto no qual está envolvido(a). O(a) outro(a) jovem, o(a)ouvinte, fará o papel do “contra”: ele(ela) deverá escutar o relato e “virar” o rosto, tentar não prestar atenção ou fingir que não gosta da ideia, fazendo o contrário do que é indicado na técnica de espelhamento durante dois minutos.
- 4.** Em uma segunda rodada os(as) estudantes devem trocar de papel, só que o(a) jovem ouvinte desta vez será orientado a seguir as dicas da técnica de espelhamento corretamente durante outros dois minutos.
- 5.** Faça uma colheita, perguntando aos(às) jovens como se sentiram com ambas as experiências.

6. Relembre as informações e dicas apresentadas para realizem as próximas atividades. Cada vez mais, com a prática, os(as) jovens irão adquirir maior facilidade na realização das tarefas.

Técnicas para fazer um *feedback*:

_Técnica sanduíche: apresente um ponto positivo, depois ponto negativo e fecha com um novo ponto positivo. Por exemplo: Sua dissertação está ótima, você pode resumir mais o contexto na próxima e as palavras que você trouxe são excelentes para o tema!

_Evite o uso de "Mas", busque usar o "E" na frase: Evite: sua blusa é bonita, mas sua calça é feia. Em vez disso, indique: sua blusa é bonita e sua calça pode ser de outra cor para melhorar o impacto!

7. Após a apresentação de dicas como as apresentadas, peça para os(as) jovens mudarem de par e contarem sobre seus projetos usando, dessa vez, as técnicas de *rappor*t com espelhamento e *feedback*. Na segunda rodada repete-se o exercício, mas com contato visual, espelho da linguagem corporal e ouvindo com atenção o outro. Cada jovem da dupla irá representar ambos papéis, gerando *feedback* de forma harmoniosa.

.....

Dica: é possível relacionar algumas atitudes, principalmente as negativas, com atitudes que são comumente feitas em sala de aula quando a aula é "chata" ou quando as pessoas estão muito cansadas. Também é interessante trazer a importância da atividade para o mundo profissional, sobre como ela poderia ajudar na hora de uma entrevista de trabalho, por exemplo.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Atividade 3.

Jornada do(a) Usuário(a)



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

de 25 a 45 minutos.



MATERIAL:

_folha sulfite, folha da jornada do usuário, post it, canetinha e vídeo de exemplo: goo.gl/rRp3iT

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: empatia e cooperação.

Objetivo: compreender como o(a) usuário(a) se relaciona com o empreendimento. Normalmente, com essa atividade, os(as) jovens descobrem detalhes que não haviam pensado na primeira versão da proposta.

Resultados esperados: fortalecer um olhar empático sobre as situações e detalhes de um projeto ou produto. Desenvolver um pensamento sequencial em desafios; aproximação à experiência de usuário e a prestação de serviços e desenvolver um olhar sistêmico sobre determinado tema.

Passo a passo:

1. Escreva as seguintes palavras na lousa: ANTES, DURANTE e DEPOIS.
2. Divida os(as) educandos(as) em grupos (cinco a seis grupos). Dê uma folha sulfite para cada grupo, e indique que cada um desses grupos representará o(a) usuário(a) de uma dessas empresas:
 - a. OLX (trocas e vendas de bens);
 - b. UBER (rede de transporte);
 - c. TRIVAGO (reservas de hotéis);
 - d. WHATSAPP (comunicação instantânea);
 - e. UNIDAS ou MOVIDAS (aluguel de carro);
 - f. TINDER (relacionamentos).

JORNADA DO USUÁRIO

*Evidência
física_*

*Ações
do usuário_*

*Ações dos
bastidores_*

*Sistemas
de apoio_*

3. Explique que em um minuto todos os grupos deverão escrever na folha o que eles fazem ou estariam fazendo ANTES de usar o serviço da empresa do grupo. Depois, dê mais um minuto para que os grupos escrevam o que fazem DURANTE o uso do serviço. Por fim, você deve dar um último um minuto para os grupos escreverem o que se faz DEPOIS de usar o serviço da empresa.

4. Depois desses três minutos, realize a colheita de informações, pedindo para que os grupos exponham o que pensaram. Depois, questione o que os(as) educandos(as) aprenderam com essa experiência.

5. Explique que a Jornada do(a) Usuário(a) é uma ferramenta do processo de Design Thinking usada para entender o ciclo de relacionamento do(a) cliente com um empreendimento. A jornada representa o passo a passo do(a) cliente antes, durante e depois de usar o produto ou serviço desenvolvido. (Se necessário, apresente o vídeo sobre o assunto publicado por MJV Technology & Innovation Brasil: <https://bit.ly/2GWpcog>)



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

6. Exiba o vídeo de exemplo (Projeto *Bike Box*), disponível em <https://goo.gl/rRp3iT>, explicando que as pessoas dessa empresa realizaram um teatro da jornada do(a) usuário(a) delas para descobrir quais eram seus desafios e possíveis soluções.



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

7. Entregue a folha de Jornada do(a) Usuário(a) para cada grupo e utilize o vídeo, como exemplo, retomando o roteiro do filme: "A pessoa vai para o trabalho de bicicleta, chega ao trabalho suado, se conecta com uma atendente, guarda a bicicleta na estrutura disponível. Após guardar, vai ao guarda volume, deixa os seus pertences e pega o necessário para tomar banho e aproveita a água e o shampoo, coloca a roupa e vai trabalhar."

8. Explique os campos de preenchimento do painel da Jornada do(a) Usuário(a), convidando os(as) estudantes a preenchê-lo:

Evidência física:

Perguntas norteadoras: Qual é a jornada que o(a) usuário(a) enfrenta, sem sua solução? Por onde ele(a) caminha, do começo ao fim da experiência? Como o problema se manifesta em sua jornada? Oriente o registro de cada passo no painel Jornada do(a) Usuário(a). Por exemplo, no contexto do vídeo, a evidência

física do problema é a pessoa chegar suada no trabalho, não ter onde tomar banho e nem onde guardar a bicicleta.

_Ações do(a) usuário(a):

Perguntas norteadoras: Quando o(a) usuário(a) faz uso do seu projeto, quais são os serviços perceptíveis? Quais são os pontos de contato do serviço que você oferece? Por exemplo, no contexto do *Bike Box* a ação do usuário foi chegar, entregar a bicicleta para colocar no suporte, ir ao armário deixar a roupa e pegar o necessário para o banho e tomar o banho, ligando o chuveiro e passando o xampu.

_Ações dos bastidores:

Perguntas norteadoras: Quais são os serviços que o(a) usuário(a) não percebe que está acontecendo, mas são fundamentais para o bom desenvolvimento do serviço? Por exemplo, uma pessoa fica organizando as bicicletas.

_Sistemas de apoio:

Situação norteadora: olhando toda a jornada do(a) usuário(a), os grupos devem avaliar os recursos necessários para desenvolvimento do projeto, considerando os que já estão acessíveis ou próximos e outros que ainda precisam ser buscados. Por exemplo, a estrutura que sobe automaticamente para a bicicleta ser guardada, o armário para guardar as roupas e a estrutura de banho (chuveiro e xampu).

.....

Dica: escreva na lousa ou no *Flip-Chart* o exemplo do vídeo ou um exemplo de uma empresa ou aplicativo que os(as) jovens usam com frequência pode contribuir na compreensão da atividade. Ou questionar cada grupo sobre como seria a jornada do usuário de uma empresa ou aplicativo que eles conhecem, corrigindo ou orientando as respostas, caso haja a necessidade.

.....

Pilares trabalhados: tecnologia e atitude empreendedora.

Atividade 4.

Teatro da Jornada do Usuário



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 25 e 40 minutos.



MATERIAL:

_adereços e objetos que possam contribuir para elaboração de um teatro.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: empatia e cooperação, comunicação e pensamento criativo.

Objetivo: deixar palpável o contexto da atividade “Jornada do(a) usuário(a)” e do problema e da solução. Algumas informações só aparecem quando vivenciadas “na pele”, ao vivo. Essa atividade também é um preparo da criação de um possível *storytelling* para o *pitch*.

Resultados esperados: desenvolver habilidades de comunicação e empatia, compreender melhor o quanto um produto ou serviço impacta o(a) cliente.

Passo a passo:

1. Relembre o vídeo do *Bike Box*, caso tenha sido mostrado na atividade de Jornada do(a) Usuário(a) ou o apresente pela primeira vez, indicando que agora será a vez de os grupos realizarem algo similar.
2. Oriente os grupos de trabalho a construírem um teatro mostrando os temas do exercício anterior (evidência física, ações do usuário, ações de bastidores, sistemas de apoio).

3. Dê 10 minutos para que os grupos pensem em como irão executar o teatro, explicando que cada grupo terá dois minutos para se apresentar.
4. Pergunte qual grupo irá apresentar primeiro. Caso não haja voluntários, sorteie a ordem de apresentação.
5. Oriente um integrante do grupo, ou de um grupo que está assistindo, a gravar as apresentações. Isso fará com que os grupos visualizem se o produto ou serviço está fazendo sentido para o(a) usuário(a).
6. Após a finalização das apresentações, você deve estimular que os grupos que assistiram consigam associar os quatro temas da Jornada do(a) usuário(a) ao que foi apresentado: “Evidência Física”, “Ações do usuário”, “Ações dos Bastidores” e “Sistemas de Apoio”.

.....

Dica: estimule os grupos a saírem da zona de conforto. Mesmo que algumas pessoas fiquem com vergonha, elas são os que mais precisam desenvolver as habilidades de comunicação, além de já ser um preparo para o *pitch*. Deixe claro que essa atividade tem como foco perceber detalhes do problema e da solução em forma teatral, além de ser uma prática comumente realizada no mercado de inovação.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Bloco 5. Elaborando a Solução

Após aprofundar no problema vamos é momento de explorar a solução, revisitando tudo o que já foi pensado e esquematizado. Nesse bloco, os(as) jovens buscam informações concretas e relevantes para o projeto!

Atividade 1. Google Drive e suas ferramentas



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 20 a 30 minutos.



MATERIAL:

_apresentação em PPT sobre o tema da atividade, projeto e/ou computador. Caso a instituição tenha computadores disponíveis para os(as) educandos(as), é sugerido que cada grupo tenha acesso a um computador.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: cultura digital e conhecimento.

Objetivo: apresentar ferramentas acessíveis no celular dos(das) jovens, como o Google Drive. É uma oportunidade para usar as tecnologias digitais considerando sua adequação ao empreendimento. É fundamental para uma melhor organização de cada projeto, e para que os(as) jovens compreendam uma ferramenta muito utilizada em diversos ambientes de trabalho

Resultados esperados: habilidade importante para ser aplicada na vida acadêmica e na atuação em diversas empresas e instituições.

Passo a passo:

1. Quando todos os grupos estiverem com um computador, explique o uso de alguns elementos básicos do Google Drive: uma solução de aplicativos com o propósito de dinamizar atividades na vida acadêmica e profissional das pessoas, que permite

guardar arquivos de forma online (na nuvem), e possibilita que várias pessoas trabalhem no mesmo arquivo de forma simultânea. Entre as soluções presentes na ferramenta, o usuário pode acessar agendas, formulários de pesquisa, planilhas, documentos de textos e apresentações.

2. Explique que o Google Apps inclui.

- a.** Gmail: uma das possibilidades de criação de e-mail gratuito;
- b.** Drive: armazenamento em nuvem, permitindo múltiplos usuários na construção de um mesmo documento;
- c.** Docs (Documentos): editor de texto, como Word e Writer;
- d.** Spreadsheets (Planilhas): editor de planilhas, à lá Excel;
- e.** Presentations (Apresentações): para fazer *slide shows*, como o PowerPoint;
- f.** Forms (formulários): ferramenta que permite criar, editar e compartilhar enquetes online. Também serve para analisar as respostas e dados em tempo real;
- g.** Hangouts: chat, com suporte à voz, vídeo e compartilhamento de tela;
- h.** Calendar (Agenda): para organizar compromissos e tarefas;
- i.** Contacts (Contatos): lista de contatos e e-mails inteligente;
- j.** Google Sites: ferramentas para construção de páginas web;

3. Explique como funcionam as principais ferramentas que serão utilizadas pelos(as) jovens, e se possível, proponha que os(as) jovens experimentem algumas delas na atividade.

.....

Dica: vale aprofundar no Forms que será utilizado na pesquisa de validação da solução.

.....

Pilares trabalhados: tecnologia.

Atividade 2.

Pesquisa sobre a solução



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 20 e 30 minutos.



MATERIAL:

_computador com conexão à internet ou canetas e folhas sulfite.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: pensamento científico e comunicação e conhecimento.

Objetivo: validar solução elaborada pelos grupos por meio de uma pesquisa qualitativa e/ou quantitativa, entender melhor o(a) cliente para definir se a solução proposta faz sentido em relação ao desafio identificado.

Resultados esperados: análise de resultados, estruturação de estratégias e comunicação assertiva.

Passo a passo:

1. Uma boa pesquisa acontece quando o grupo entende o cenário vivido e as perguntas que é necessário desenvolver, para certificar de que será possível obter respostas que nortearão o futuro do projeto. Então, antes de começar a pensar na pesquisa, estimule os grupos a fazerem um mapa mental do projeto juntando todos os itens que eles já descobriram até aqui.
2. Explique que o mapa mental auxilia no processo cognitivo para organizar as informações, é realizado da mesma forma que o cérebro decodifica as informações. Foi desenvolvida pelo britânico Tony Buzan como uma técnica que fortalece as sinapses neurais, o que ajuda a memorizar, organizar e analisar conteúdos, além de ser útil para tomadas de decisão.

3. Peça para que todos os grupos montem um mapa mental que responda essas questões:

- a.** Qual é meu produto/meu serviço?
- b.** Que problema meu produto/serviço busca solucionar?
- c.** Como o meu produto/serviço acontece?
- d.** Quem é o usuário/ beneficiário desse produto/ serviço?
- e.** Quem compra/paga?
- f.** Tem algum(a) concorrente? Quem faz algo parecido com o que estou propondo?
- g.** O que ele(a) faz?
- h.** Quanto ele(a) cobra?
- i.** Como divulgo o meu produto/serviço?

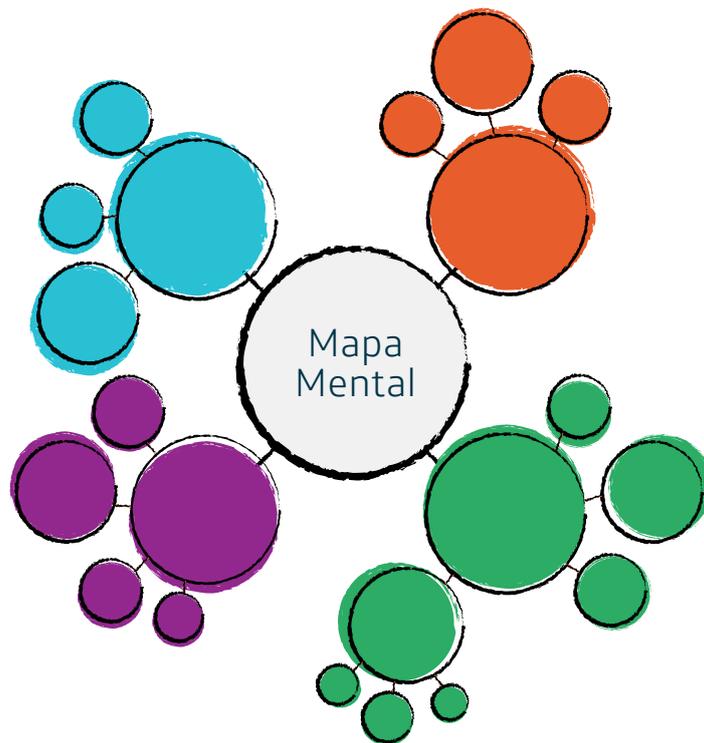
4. Com o mapa mental feito, já se sabe quais informações serão úteis ao projeto! É hora de compreender sobre as pesquisas quantitativas e qualitativas. Para isso, explique aos grupos o passo a passo para se fazer uma boa pesquisa:

- a.** Pesquisas quantitativas: Caracterizadas por perguntas fechadas, com sugestões de respostas, como por exemplo, “De 0 a 5, como você avalia? Qual alternativa melhor te define? Sim ou Não.” Muito usada para medir frequência de comportamentos, nível de satisfação, preferências. Oferecem dados mensuráveis e claros.
- b.** Pesquisas qualitativas: Caracterizadas por pesquisas abertas, sem a sugestão de alternativas de respostas: “Como?” “Por que...?” “Qual é a sua sugestão?”. Muito usada para conhecer a motivação, opinião e expectativas das pessoas sobre determinados assuntos. Oferecem insights ou dicas sobre qual decisão tomar.

5. Peça que os(as) jovens formulem um questionário com perguntas relevantes para validar seu produto ou serviço. Eles(as) irão realizar uma pesquisa que irá validar, pela primeira vez, o produto ou serviço que eles(as) querem criar. É importante dizer que nesse momento é preciso que os grupos elaborem perguntas que sejam claras e fáceis de responder pelo público.

6. Esse questionário pode ser feito no papel e as entrevistas presenciais, se não houver recurso digital ou utilizando recursos digitais como o Forms, do Google Apps, por exemplo.

7. Peça para que cada grupo aplique o questionário pensando na solução. Ou seja, a aplicação servirá para verificar se haverá pessoas interessadas em comprar, se pagará por ele, ou participar do projeto que o grupo está desenvolvendo. É necessário que cada grupo tenha ao menos 50 respostas.



.....

Dica: para fazer a pesquisa sobre a solução, pode ser usada a ferramenta Forms do Google Apps. Às vezes as pessoas que são pesquisadas acham a proposta interessante, mas será que elas pagam pela proposta? Quanto pagam? Ou caso a pessoa não pague, mas alguma empresa seja beneficiária, é interessante descobrir se existe um possível pagante e um que deseja usar a solução.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Atividade 3.

Canvas – lado direito



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:
40 minutos.



MATERIAL:

_folha do Canvas, notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel, canetinhas.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: argumentação, pensamento criativo e trabalho e projeto de vida.

Objetivo: sistematizar o modelo de negócios dos empreendimentos da turma. O Canvas do modelo de negócio é uma tela esquemática que ajuda a colocar no papel a forma como um empreendimento funciona. Um modelo de negócio é o modo como um empreendimento cria, entrega e captura valor. Ou seja: o Canvas permite enxergar com clareza como um negócio resolve uma necessidade, chega até o(a) cliente e como se pode ganhar dinheiro com a ideia.

Resultados esperados: aprender a experiência de pivotar/lançar uma ideia; aprender com o erro; organizar ideias e proposta de valor, de forma metodológica e real.

<i>Parcerias chave_</i>	<i>Atividades chave_</i>	<i>Propostas de valor_</i>	<i>Relações com clientes_</i>	<i>Segmentos de mercado_</i>
	<i>Recursos chave_</i>		<i>Canais_</i>	
<i>Estruturas de custo_</i>		<i>Fontes de renda_</i>		

Passo a passo:

1. Explique sobre o Canvas, indicando que o mesmo foi criado pelo designer suíço Alexander Osterwalder. O Canvas materializa a Business Model Generation, ou geração de modelo de negócios, ferramenta utilizada em muitas situações como projetos, negócios e educação, por exemplo.

2. Se a instituição tiver recursos audiovisuais, apresente o vídeo “Canvas: montando seu modelo de negócios”, da Semente Negócio, disponível em goo.gl/W2A1i2.

3. Peça para que os(as) jovens, utilizando *Post-its* ou tiras de papel e canetinhas, preencham o lado direito do Canvas, de acordo com as perguntas a seguir:



a. Segmento de clientes: identifique o público para quem o produto/serviço será direcionado. Perguntas-chave: Para quem estamos criando valor? Quem são nossos(as) clientes mais importantes?

b. Proposta de valor: defina como o produto funciona, o que o(a) cliente ganha com isso e qual o impacto social dessa solução. Perguntas-chave: O que estamos oferecendo para os(as) nossos(as) clientes? Quais problemas dos(das) nossos(as) clientes estamos ajudando a resolver? Qual a necessidade atendida e qual o diferencial/ inovação do produto/serviço? Qual o impacto queremos atingir?

c. Canais: especifique como o produto vai chegar até o(a) cliente – como os(as) clientes vão conhecer o produto e como vão comprá-lo. Pergunta-chave: Quais canais de comunicação, distribuição e venda usaremos para entregar nossa proposta de valor aos(às) clientes?

d. Relacionamento com clientes: indique como o empreendimento vai manter a conexão com os(as) clientes. Perguntas-chave: Que tipo de relacionamento queremos estabelecer com os(as) clientes? Como este relacionamento está integrado ao modelo de negócio?

e. Fontes de receita: explique como o negócio ganha dinheiro, de que forma mantém sua sustentabilidade. Perguntas-chave: Quanto os(as) nossos(as) clientes querem pagar pela nossa proposta de valor? Como os(as) nossos(as) clientes preferem pagar?

Atividade 4.

Se vira nos 30



RECOMENDADA



DURAÇÃO:
40 minutos.



MATERIAL:

_sucata, incluindo materiais eletrônicos antigos, cola, tesouras, papel sulfite, barbante ou outro tipo de linha.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: pensamento científico e criativo.

Objetivo: aproximar os(as) jovens da cultura mão na massa e ampliar seu repertório em relação a tecnologias de soluções. A atividade estimulará o pensamento rápido, a tomada de decisões e a capacidade de improviso dos(das) jovens frente aos desafios.

Resultados esperados: lidar com pressão, improviso, abertura do pensamento sobre o que é solução e como realizar as soluções quando necessário.

Passo a passo:

- 1.** Inicie explicando que “se virar nos 30” é a arte de se virar com o que se tem em mãos.
- 2.** Leve materiais reciclados, incluindo eletrônicos antigos e/ou peça para que seus(suas) educandos(as) os levem.

3. Divida os materiais para os grupos. Cada grupo receberá um conjunto de artigos eletrônicos e sucata diversos, tais como: rodinhas, placas de computadores, hardwares (teclados, mouses, gravadores de CD/DVD, impressoras, monitores), ferramentas básicas de eletrônica (diferentes chaves, pistola de cola quente etc.) e objetos pequenos de plástico (brinquedos, bonequinhos, animais, tampinhas etc.) Vale tudo neste momento de criatividade!

4. Desafie os grupos a construir formas de levar um objeto (pode ser um animal de brinquedo, um bonequinho, etc.) do ponto A para um ponto B (sugere-se uma distância de dois metros), usando os materiais que receberam. São esperadas engenhocas das mais diversas, que podem ser desde um carrinho movido à pilha até soluções mais simples. Pode ser algo que se movimenta sozinho, mas também puxado/empurrado manualmente. É importante concentrarmos nas soluções encontradas e como as equipes trabalharam para o desafio.

5. Ao final, realize uma conversa com os grupos, instigando-os sobre como foi participar do desafio. Algumas perguntas podem ajudar nesse momento:

- a. “Como foi para você encarar este desafio?”
- b. “Como o grupo se organizou para solucionar o desafio proposto?”
- c. “Houve algum planejamento mínimo ou saíram fazendo?”
- d. “Teve alguma ação que ajudou o grupo? Algo que deu errado? Se sim, por quê?”
- e. “Algo não saiu como o esperado? Se sim, conseguiram contornar a situação? Como?”

.....

Dica: faça a correlação da proposta de solução do projeto dos jovens com a ideia de “se virar nos 30”.

.....

Pilares trabalhados: tecnologia e atitude empreendedora.

Atividade 5.

Canvas – lado esquerdo



OBIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 25 e 40 minutos.



MATERIAL:

_folha do Canvas,
canetinha e notas
adesivas do tipo *Post-it* ou
tiras de papel sulfite.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: argumentação,
pensamento criativo e trabalho e projeto de vida.

Objetivo: Desenvolver um projeto de forma
sustentável financeiramente.

Resultados esperados: aprender a experiência
de pivotar/lançar a reformulação de ideias.

Passo a passo:

1. Diga aos(às) jovens que será trabalhado o lado esquerdo do Canvas.
2. Oriente os(as) jovens com perguntas-chaves para preencher cada parte que falta do Canvas. São elas:

a. Atividades-chave: defina as principais atividades envolvidas no negócio.

Pergunta-chave: Quais são as atividades mais importantes para fazer o modelo de negócio funcionar?

b. Recursos-chave: determine os recursos (financeiros, físicos, humanos) necessários para fazer o negócio acontecer. Pergunta-chave: quais recursos são necessários para fazer o modelo de negócio funcionar?

Atividade 6.

Jogo dos Saberes



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

de 20 a 40 minutos.



MATERIAL:

_Folha do jogo, um dado ou um envelope com seis fichas numeradas de 1 a 6, um envelope com 24 fichas, sendo seis azuis, seis vermelhas, seis roxas e seis laranjas por grupo, as fichas podem ser feitas de papéis cartão ou a critério.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: pensamento criativo e trabalho e projeto de vida.

Objetivo: se apropriar dos temas impacto na comunidade, tecnologia, inovação e modelo de negócios ao descrever o produto ou serviço criado pelos grupos.

Resultados esperados: se apropriar dos temas impacto na comunidade, tecnologia, inovação e modelo de negócios ao descrever o produto ou serviço criado pelos grupos.

Passo a passo:

1. Forme grupos de cinco a dez jovens, preferencialmente de grupos/projetos diferentes.
2. Peça para que os grupos formem círculos.
3. Entregue o material para cada grupo, deixando a folha do jogo no meio da roda.
4. Explique que por rodada cada participante sorteará uma ficha do envelope de cor que corresponde à casa do tabuleiro impacto na comunidade (ficha azul), tecnologia (ficha laranja), inovação (ficha lilás) e modelo de negócios (ficha verde).

1



Qual é o principal impacto que seu projeto traz a comunidade que você quer atuar?

1



Como a tecnologia mudou seu olhar sobre o problema ou solução?

1



Quanto de inovação você adota em seu projeto?

1



Como você pode começar a agregar valor intangível ao que você vende?

2



Quando falamos sobre as ODS, quais delas o seu projeto contemplará e porquê?

2



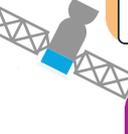
Em que momento o segmento de mercado será impactado ao perceber a tecnologia de seu projeto, como forma de diferencial?

2



Em que momento buscar uma inovação foi um desafio em seu projeto?

2



Sobre o segmento de mercado, qual foi a principal característica que te chamou atenção? e como você irá impactar seu cliente focando nessa característica?

3



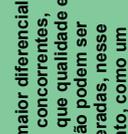
A partir de que momento ocorrerá a solução do problema?

3



Quais as principais tecnologias ou meios tecnológicos que você apresentará como uma diferencial competitivo em seu projeto?

3



Qual seu maior diferencial sobre os concorrentes, lembrando que qualidade e preço não podem ser consideradas, nesse momento, como um diferencial?

3



Qual foi o maior desafio para você em trazer questões inovadoras para seu projeto?

4



Ao perceber que seu projeto precisa de fontes de receita, qual a forma mais eficaz de conseguí-las?

4



Quais meios tecnológicos trarão o diferencial na forma de captação de recursos?

4



Explique em que momento o seu projeto é extremamente inovador em relação aos seus concorrentes?

5



A partir de que canal de divulgação ocorrerá o primeiro contacto do projeto com o segmento de mercado?

5



Qual foi a principal inspiração para você escolher a ODS's que está representando o seu projeto?

5



Em momento adotar tecnologia melhora o impacto na percepção de seu cliente?

6



Você escolheu tecnologias digitais ou analógicas? Explique o motivo da escolha de cada uma delas!

6



Ao pensar em impacto na comunidade, qual item trará maior impacto no segmento de mercado: tecnologia, inovação, melhorias socio-ambientais. Explique!

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



SIGA EM FRENTE

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

6



Para seu projeto a inovação é um diferencial competitivo? porquê?

6



Como você se comunica com seu segmento de mercado a partir da proposta de valor?

#PARTIU

Telefônica
FUNDAÇÃO
vivo

5. Peça para que o mesmo jogador jogue o dado ou sorteie um número em papel numerado. Solicite para que faça a relação desse número com a cor que tirou no envelope e localize a pergunta no tabuleiro. Informe aos jogadores(as) que idealmente esta pergunta deverá ser lida e respondida em um minuto.

6. Diga que depois de respondida a pergunta, os outros participantes terão 30 segundos para dar um *feedback* sobre a resposta. O ideal é que dois (duas) jogadores(as) deem *feedback*.

7. Com o ciclo completo, outro(a) jogador(a) assume a vez, sorteando a cor e o número e respondendo a pergunta. Informe que o jogo acaba quando todos da roda tiverem respondido pelo menos uma pergunta. Se houver tempo estimule que a turma chegue a responder as 24 perguntas.



Dica: peça para que os participantes realizem *feedbacks* construtivos, evitando a crítica pela crítica. Diga que mais importante que apontar um erro ou dizer que alguma ideia não faz sentido é dar sugestões ou caminhos para solucionar algum problema ou desafio enfrentado pelo grupo que está respondendo a pergunta.



Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Anotações:

Atividade 7.

Modelo Financeiro



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 25 e 35 minutos.



MATERIAL:

_papel e caneta.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: conhecimento e trabalho e projeto de vida.

Objetivo: Pensar de forma estratégica nos detalhes do modelo financeiro.

Resultados esperados: fazer um planejamento financeiro permite que os(as) jovens aprendam a lidar melhor com o dinheiro e assim se prepararem para viagens, paguem mensalidades e entendam melhor como funciona a sustentabilidade financeira de uma pessoa e de uma empresa.

Passo a passo:

1. Apoie os jovens a compreender a estrutura necessária para criar um modelo financeiro sustentável, instigando-os(as) a partir de perguntas propositivas, tais como:

- a.** Quais são os custos mais importantes inerentes ao nosso modelo de negócio?
- b.** Quais são os recursos e atividades mais custosas do nosso projeto?

2. Depois, explique à turma as estruturas de custos:
- a. Custos fixos: neste modelo, os custos permanecem nas mesmas condições independentemente do volume de bens ou serviços produzidos. Os exemplos incluem os salários, aluguéis, e instalações de produção física.
 - b. Custos variáveis: ao contrário dos fixos, eles variam de acordo com o volume de bens ou serviços gerados. Como exemplo, cite a produção de eventos que é caracterizada por uma elevada proporção dos custos variáveis.
 - c. Economias de escala: os custos diminuem de acordo com a produtividade e quantidade vendidas. Eles se beneficiam quando vendem quantidade a um preço mais baixo e como consequência há o aumento de produção.
 - d. Lucro: o lucro é a diferença entre a receita e o custo.
3. Peça que os grupos respondam a estas questões:
- a. Nossa fonte de receita consegue cobrir a estrutura de custos do nosso projeto/iniciativa?
 - b. O valor que cobramos pelo um serviço ou produto poderá gerar receitas viáveis para nosso negócio? Quanto devemos cobrar por nosso produto/serviço?
 - c. Quanto dinheiro precisamos para iniciar as nossas atividades? Quais serão nossos primeiros gastos?

.....

Dica: apresente exemplos de planejamento financeiro para que um determinado sonho se realize, como, por exemplo, viajar. Primeiro deve-se saber o custo da viagem, depois se a fonte de renda é suficiente para pagar a viagem, depois realizar o planejamento do pagamento (será à vista ou parcelado). Além disso, é interessante dar o exemplo de algum empreendimento como loja ou empresa que os(as) alunos(as) conheçam. Deixe disponível os recursos digitais para pesquisas em sala de aula e peça para aprofundar ou revisar a tarefa realizada em casa.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Bloco 6. Validando a solução

Estar em contato com pessoas que já fizeram a jornada empreendedora é um caminho de sucesso, pois elas têm muita experiência para compartilhar. Além disso, é muito importante testar a venda de um modelo simples e real do seu projeto, visto que o seu(sua) consumidor(a) ou usuário(a) é fundamental para avaliar a qualidade e pertinência do seu serviço/ produto.

Atividade 1. *Talk* Empreendedor



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

a critério da instituição.



MATERIAL:

_dispor as cadeiras em círculos.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: conhecimento e trabalho e projeto de vida.

Objetivo: trazer o(a) jovem como protagonista no bate-papo com o(a) empreendedor(a), mostrar que um(a) empreendedor(a) e um(a) estudante podem dialogar de igual pra igual, ampliar o repertório sobre empreendedorismo.

Resultados esperados: a ideia é que, a partir da atividade, o(a) jovem se sinta empoderado(a) para desenvolver e apresentar seu empreendimento, vivenciando um exemplo concreto de como o(a) empreendedor(a) atua com seu projeto.

Passo a passo:

A proposta é que os(as) jovens possam conversar pessoalmente com um(a) empreendedor(a). Esse(a) empreendedor(a) deve ser convidado(a) pela instituição.

1. Em um primeiro momento, o(a) convidado(a) pode contextualizar sua atuação profissional e mostrar o que tem sido realizado em sua empresa em até cinco minutos.
2. Os(As) jovens devem se unir em grupos e elaborar perguntas. Outra sugestão é os(as) educandos(as) pesquisarem sobre o(a) convidado(a) antes.
3. Em seguida, a conversa pode seguir em formato de entrevista, conduzida pelos grupos de jovens. A entrevista pode ser realizada no formato aquário ou programa de entrevistas. Para saber mais sobre a metodologia aquário, acesse <https://bit.ly/2TQgcob>.



.....

Dica: é importante que você seja um(a) mediador(a) dessa conversa. Você pode controlar os tempos de fala para que nenhuma equipe monopolize o(a) convidado(a). É seu papel ainda interferir quando achar importante e também fazer perguntas, para não deixar um silêncio constrangedor. Mas tenha em mente que os protagonistas são os(as) jovens!

.....

Pilares trabalhados: impacto na comunidade e atitude empreendedora.

Anotações:

Atividade 2.

Apresentação do Primeiro *pitch*



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 20 e 40 minutos.



MATERIAL:

_folhas sulfite e canetas.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: comunicação e argumentação.

Objetivo: fazer com que os jovens apresentem seus projetos em forma de *pitch*.

Resultados esperados: aprimorar a habilidade para uma apresentação em público; desenvolver a segurança e permitir maior clareza na hora de comunicar-se.

Passo a passo:

1. Explicar o que é um *pitch*. O *pitch* é uma apresentação sumária que dura entre três e cinco minutos com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) para o negócio ou projeto de alguém. Assim, deve conter apenas as informações essenciais. O termo é emprestado do beisebol, em que o “*pitch*” é o arremesso da bola, o momento decisivo que inicia uma jogada. Assim como no esporte, o movimento deve ser rápido e certo. Um *pitch* costuma durar entre dois e 10 minutos e deve trazer as informações essenciais sobre o produto ou serviço. O *pitch* deve tanto poder ser apresentado apenas verbalmente quanto ilustrado por três a cinco slides. Ele trazer apenas elementos essenciais, como:

a. Mensagem “pé na porta”: a ideia é começar bem, com uma descrição rápida e impactante sobre o negócio.

b. Problema: apresentar o problema que se busca resolver de forma clara. Contar uma história (*storytelling*) pode ser uma boa forma de fazer isso!

c. Solução: explicar como funciona o produto ou serviço, inclusive utilizando telas ou fotos.

d. Tamanho de mercado: dimensionar com clareza o público do empreendimento.

e. Quais Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) o produto ou serviço impacta: como o projeto ou empreendimento se conecta com uma demanda para melhorar o globo, algo de extrema importância para o Pense Grande.

f. Fontes de receita/ Viabilidade financeira: mostrar como o empreendimento se sustenta.

g. Concorrentes e seu diferencial: apontar os diferenciais em relação às soluções já existentes.

h. Como chegar nos clientes/ canal de divulgação: explicar como o serviço ou produto vai ser conhecido pelos(as) clientes e como vão comprar o produto.

i. Simulação de venda: indicar como o grupo testou a venda dele com o público-alvo, seja via digital ou analógica.

j. Equipe: mostrar que é a pessoa (ou equipe) certa para fazer esse negócio acontecer.

k. Final feliz: encerrar com animação, deixando claro quais são os próximos passos. Explique que estes tópicos são genéricos, pois cada negócio tem suas peculiaridades, assim o que importa realmente é conseguir demonstrá-los sucintamente na apresentação.

Exemplo de estrutura:

TIPOS DE <i>PITCHES</i>			
	1 MINUTO	3 A 5 MINUTOS	7 A 10 MINUTOS
FOCAR EM:	OBJETIVIDADE	APROFUNDAR OS DADOS	PREPARAR UM MATERIAL DE APOIO DE QUALIDADE
PRINCIPAIS TÓPICOS:	PONTOS BÁSICOS (PROBLEMA, SOLUÇÃO, PÚBLICO E DIFERENCIAL)	+ EQUIPE, CRESCIMENTO E MERCADO	+ PROJEÇÕES FINANCEIRAS
MATERIAL DE APOIO:	NÃO	DEPENDE SE FOR UMA APRESENTAÇÃO CURTA E OBJETIVA, SIM!	SIM

2. Peça que os grupos elaborem um *pitch* de três minutos para apresentar o seu modelo de negócio, baseado, principalmente, no Canvas. Os grupos terão 15 minutos para elaborar um texto, dividir as falas ou escolher quem irá apresentar.
3. Depois, por sorteio, chame-os para apresentar seu *pitch* para a sala.
4. Ao final é sugerida uma roda de conversa para que os grupos possam oferecer sugestões para os(as) demais.

.....

Dica: passar vídeos do Shark Tank Brasil, do Canal Sony, disponíveis em <https://bit.ly/2UfXoPH>, ou de eventos de startups pode contribuir na compreensão dos(das) jovens sobre a proposta.

.....



Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Atividade 3.

Teste Analógico/ *MVP maker*



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 20 e 30 minutos.



MATERIAL:

_folhas sulfite, canetinhas

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: pensamento criativo.

Objetivo: fazer com que os participantes do Pense Grande coloquem mão na massa e criem um protótipo analógico baseado na cultura *maker*. Os grupos deverão demonstrar que sua proposta de valor é viável e que há pessoas interessadas em consumir, participar ou usar o serviço ou produto desenvolvido pelo grupo. Isso será possível por meio de uma validação em um produto mínimo viável, ou *Minimum Viable Product (MVP)*, em inglês.

Resultados esperados: proatividade, sair da zona de conforto e colocar a mão na massa para fazer acontecer a ideia em questão.

Passo a passo:

1. Conduza a preparação do teste analógico do *MVP Maker*, explicando que esse teste é conduzido de forma simples para entender se os(as) clientes querem e comprariam a solução. Por exemplo, se um(a) jovem tem ideia de fazer um aplicativo de marmitta funcional, terá que tentar vendê-la ao seu público e entregá-la, além de colher os *feedbacks*.
2. Apresente o roteiro e plano de ação.

PROTÓTIPO ANALÓGICO			
DESCRIÇÃO	PARTE 1	PARTE 2	PARTE 3
What - O que será feito (etapas)			
Why - Por que será feito (justificativa)			
Where - Onde será feito (local)			
When - Quando será feito (tempo)			
Who - Por quem será feito (responsabilidade)			
How - Como será feito (método)			
How Much - Quanto custará fazer (custo)			
Como terá investimento			

3. Destaque a importância da ferramenta *5W2H* no planejamento de ações, de modo mais claro e profissional. Inicie apresentando o que são os *5W2H*:

- a. *What* – o que será feito (etapas);
- b. *Why* – por que será feito (justificativa);
- c. *Where* – onde será feito (local);
- d. *When* – quando será feito (tempo);
- e. *Who* – por quem será feito (responsabilidade);
- f. *How* – como será feito (método);
- g. *How much* – quanto custará fazer (custo);

4. Após a explicação, peça para cada grupo elaborar o roteiro e programação de atividades para seu *MVP*. Oriente cada turma individualmente durante a execução da atividade. Se o grupo preferir fazer em formato de mapa mental pode ser uma opção.

5. Informe que essa atividade irá exigir que se extrapolem os muros da instituição e que, em uma semana ou até duas, será solicitado o resultado deste teste.

.....

Dica: combine com os grupos algumas datas para acompanhar o desenvolvimento do protótipo analógico. Por exemplo, se o grupo quer fazer marmitta funcional para idosos e vendê-la por meio de aplicativo, ele pode tentar o contato via redes sociais, enviar mensagens divulgando o produto e testar a venda. Será um grande passo se fizer a marmitta e a pessoa der *feedback* de todo o serviço.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Atividade 4.

Finalização do MVP maker



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

a definir de acordo com cada projeto.



MATERIAL:

_a definir de acordo com cada projeto

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: pensamento criativo.

Objetivo: assegurar que os jovens farão o teste real do serviço/produto.

Resultados esperados: sair da zona de conforto e botar a mão na massa para fazer acontecer a ideia em questão.

Passo a passo:

1. Peça aos(as) jovens finalizarem seu protótipo analógico, tendo como base o *5W2H*.
2. Solicite que o protótipo seja finalizado para a próxima semana ou para o momento que você achar mais oportuno.
3. Certifique que os(as) jovens seguiram os seguintes itens do *MVP*:
 - a. planejamento estrutural: tudo que a ferramenta *5W2H* trouxe como diretriz;
 - b. crie o protótipo daquilo que traga a essência do projeto;
 - c. avalie a necessidade de o *MVP* ter a estrutura física, para que o usuário "sinta" seu impacto;
 - d. teste com o usuário; a validação com o usuário final pois é essencial e pode trazer grandes diferenciais para o *MVP*.

.....

Dica: criar um modelo na lousa ou no computador ajuda na compreensão dos(as) jovens. Levar exemplos de *MVP* em fotos ou vídeos também é interessante.

.....

CONFIRA ALGUNS EXEMPLOS

Horta Inteligente (HI)

O projeto Horta Inteligente foi criado durante o Pense Grande pelos alunos Gabriel Moura e João Vitor Macedo, estudantes do curso Técnico em Eletrônica da ETEC Professor Horácio Augusto da Silveira. Os jovens desenvolveram um microcontrolador para automatizar a rega das plantas de uma horta. O protótipo foi apresentado para a Horta das Flores, localizado no bairro da Mooca, que mostrou interesse em efetuar a compra do protótipo no valor de R\$1.000. No entanto, os jovens optaram por finalizar o protótipo e testar na horta da escola.

Tipmes – Pingente de Sistema Emergencial Portátil

Os alunos Leonardo Silva Faleiros, Paolo Ubiali, Pedro Paulo Santos Mercurio e Matheus Henrique Antoniete Rodrigues da ETEC Dr. Júlio de Cardoso, em FancaSP, criaram como protótipo um colar que emite alerta para pessoas que requerem atenção especial, seja por idade avançada ou doenças. Os jovens pretendem lançar o protótipo do Tipmes por meio de uma plataforma digital para todo o Brasil através de um financiamento coletivo.

Livrentura – Livraria móvel e aplicativo dedicado à venda de livros em braile

As jovens Samantha Kelly Ferreira de Andrade, Thais Agnes Krohn, Thayane Ramos Lima e Victoria Vieira de Assis da ETEC Júlio de Mesquita criaram o projeto Livrentura – uma livraria móvel sobre um triciclo, com uma estante de livros acoplada, que comercializará livros adaptados em Braille e de autores independentes. As estudantes entraram em contato com uma editora especialista na publicação em livros em braile, que em apoio ao projeto, efetuou uma doação de três livros em braile para serem comercializados pelo Livrentura.

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Bloco 7. Minha marca no mundo

Pode ser que o empreendimento esteja na capital de uma grande cidade ou em um distrito rural, mas independentemente da localidade, é interessante elaborar a estratégia para que o projeto/negócio seja divulgado ao público desejado!

Atividade 1. Matriz ODS



RECOMENDADA



DURAÇÃO:
entre 15 e 30 minutos.



MATERIAL:
_folha de matriz e adesivos dos ODS

Execução: recomendada.

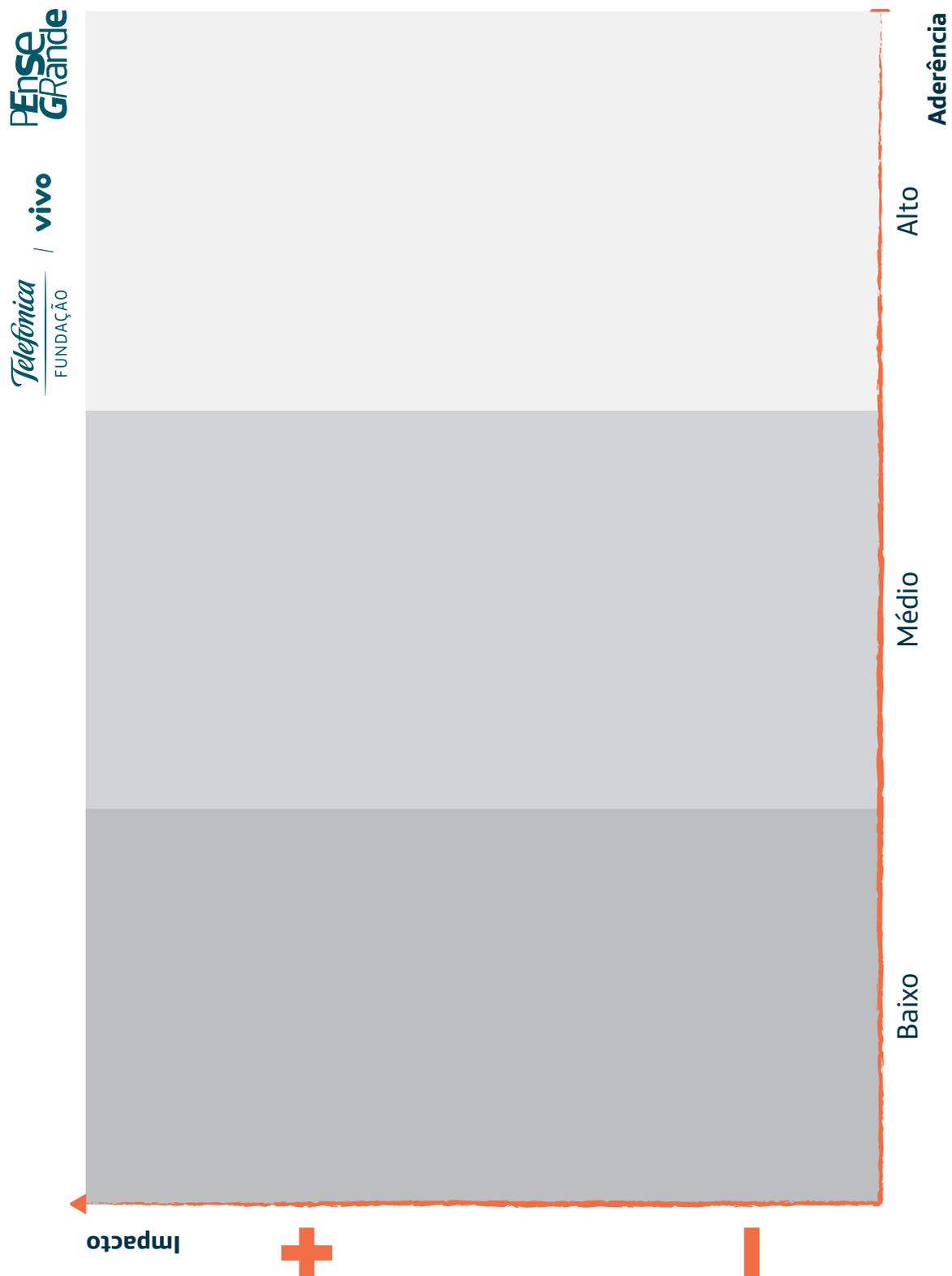
Competências BNCC: conhecimento e pensamento crítico.

Objetivo: fazer com que os participantes do Pense Grande compreendam quais ODSs o empreendimento ou serviço impacta.

Resultados esperados: enriquecer o repertório dos(das) estudantes com a agenda 2030.

Passo a passo:

1. Distribua uma folha de matriz ODS para cada grupo.
2. Distribua os adesivos das ODS.
3. Explique como funciona a matriz, dizendo que ela deve ser preenchida com o cruzamento da informação: IMPACTO X ADERÊNCIA.
4. Diga que a palavra "impacto" faz referência às mudanças diretas em algum dos ODS e a palavra aderência é sobre a necessidade do público-alvo de cada grupo.





Atividade 2.

Criação da Identidade visual



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 30 a 50 minutos.



MATERIAL:

_Computador com conexão à internet e projetor.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: pensamento criativo e comunicação.

Objetivo: criar uma marca adequada às questões trabalhadas pelo projeto.

Resultados esperados: simplificar a experiência de criação de marca.

Passo a passo:

- 1.** Explique o conceito de identidade visual: é o conjunto de elementos que representa visualmente uma empresa, produto ou ideia. É sua marca, que traz consigo o conceito, os valores e a personalidade do negócio.
- 2.** Destaque alguns pontos a se considerar na criação da marca: empatia; identificação (como me vejo e como quero ser visto); credibilidade e profissionalismo. Cores, fontes, ícones e tipografia são alguns dos elementos que compõem a identidade visual de um negócio.

3. Deve-se entender como a cor age no ser humano e como é possível utilizar isso a nosso favor, utilizando as cores para passar uma determinada mensagem ou transmitir determinada sensação. Por exemplo, as cores quentes trazem a sensação de energia, normalmente são utilizadas para comidas, espaços que está se alimentando, postos de combustível. As cores em tons frios passam confiança, tecnologia e requinte. Veja abaixo a tabela comparativa:

Guia Emocional de Cores

OTIMISMO	<i>Clareza Calor</i>	
AMIGÁVEL	<i>alegria confiança</i>	
EXCITAÇÃO	<i>juventude coragem</i>	
CRIATIVO	<i>imaginativo sabedoria</i>	
CONFIANÇA	<i>seguro força</i>	
PACÍFICO	<i>crescimento saúde</i>	
EQUILÍBRIO	<i>neutro calmo</i>	

4. Explique a diferença dos itens de uma marca: símbolo é um desenho, uma estrutura que represente a marca de fácil conexão. Tipo é a fonte usada com o nome. Logotipo é o resultado da representação gráfica escolhida pela empresa que pode ser com tipo mais símbolo ou apenas com o tipo, lembrando que tipo vem de tipografia que é a fonte usada). Veja na imagem em sequência exemplos criados por jovens que já participaram do Pense Grande:



Logotipos criados por jovens participantes do Pense Grande

Como fazer o logotipo: se os(as) jovens tiverem celular, existem vários aplicativos para fazer a mesma de forma rápida, como www.canva.com. Se estiver disponível, é interessante utilizar o laboratório de informática, que também pode ser utilizado em sites de construção.

5. Solicite que os grupos acessem as plataformas sugeridas e desenvolvam seus logotipos. Caso não tenha recursos de mídia o grupo deve desenhar no papel com canetinhas.

.....

Dica: experimente criar um logo antes da oficina. Isso irá facilitar bastante na hora da explicação. Mostrar o seu exemplo e contar a sua experiência aproxima o(a) professor(a) do(a) aluno(a).

.....

Pilares trabalhados: tecnologia e atitude empreendedora.

Atividade 3.

Canais de Divulgação e Venda



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 25 e 35 minutos.



MATERIAL:

_computador com conexão à Internet, ferramentas para criação de sites como o Wix ou similar, redes sociais.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: comunicação e cultura digital.

Objetivo: criar meios para se vender a ideia dos grupos. Criar interação com as mídias de forma estruturada.

Resultados esperados: comunicação assertiva; desenvolvimento de habilidades de venda e de estruturação de estratégia de comunicação do empreendimento.

Passo a passo:

1. Em um primeiro momento, se possível, passe o vídeo de explicação da ferramenta Teste de Fumaça, apresentada no vídeo Pense Grande 3 – Teste Fumaça: testando o interesse do mercado, disponível em <https://bit.ly/2UqoiE7>.



Abra a câmera do seu celular ou app para **escanear o código e acessar o link**

Atividade 4.

Empreendendo nas redes sociais



OBIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 30 e 45 minutos.



MATERIAL:

_computador ou celular com conexão à internet.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: conhecimento e cultura digital.

Objetivo: utilizar as redes sociais para divulgação do projeto criado pelo grupo.

Resultados esperados: compreender a importância das redes sociais na hora da venda de um serviço ou produto.

Passo a passo:

1. Utilizando computadores ou celulares com conexão à internet e tendo a identidade visual do projeto finalizada, com logotipo e cores definidas, convite os(as) jovens a:

- a.** Pesquisar notícias, imagens, vídeos no Youtube, posts no Twitter que tenham relação com o tema trabalhado pelo grupo.
- b.** Colocar a identidade visual na foto de perfil e de capa da Página do Facebook, ou/e Instagram ou/e Twitter.
- c.** Pedir para amigos e familiares seguirem a página. Postar em grupos do Facebook que tenham relação com o tema trabalhado.
- d.** Realizar posts regulares com o conteúdo pesquisado.

Atividade 5.

Análise SWOT/ FOFA



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 15 a 25 minutos.



MATERIAL:

_folhas de análise SWOT/
FOFA e canetinhas

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: argumentação e pensamento crítico.

Objetivo: aprender usar uma ferramenta que faz um diagnóstico interno de qualquer tipo de projeto; entender que existem coisas dentro do empreendimento que podem mudar porque estão ao alcance das decisões e ações (forças e fraquezas) dos envolvidos, enquanto outras coisas não podem ser mudadas, pois não dependem da equipe (oportunidades e ameaças).

Resultados esperados: a análise *SWOT*/FOFA é uma das ferramentas mais simples e ao mesmo tempo úteis que uma empresa ou pessoa tem ao seu dispor para entender o ambiente em que está inserida e criar a base de informações necessárias para planejar seu futuro.

Passo a passo:

1. Explique que o nome é uma sigla que remete às categorias Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças e deriva do inglês "SWOT" (*Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*). O método FOFA permite que empreendedores(as) mapeiem fatores internos e externos que possam interferir

no sucesso do empreendimento. As forças e fraquezas são características internas do projeto. As ameaças e oportunidades são características do ambiente em que o projeto está inserido.

a. Forças: correspondem aos recursos e capacidades do empreendimento, que podem ser combinados para gerar vantagens competitivas em relação a seus concorrentes.

b. Oportunidades: são forças que não são controladas pela organização e que podem favorecer sua situação no mercado, desde que sejam identificadas e aproveitadas.

c. Fraquezas: são pontos mais vulneráveis da organização em comparação com os concorrentes atuais ou em potencial.

d. Ameaças: são forças que fogem do controle do empreendimento, que criam obstáculos à sua situação no mercado e poderão ou não ser evitadas, desde que sejam conhecidas rapidamente.

2. Depois da explicação, solicite que os(as) jovens façam a análise SWOT/FOFA do projeto que eles(as) estão desenvolvendo.

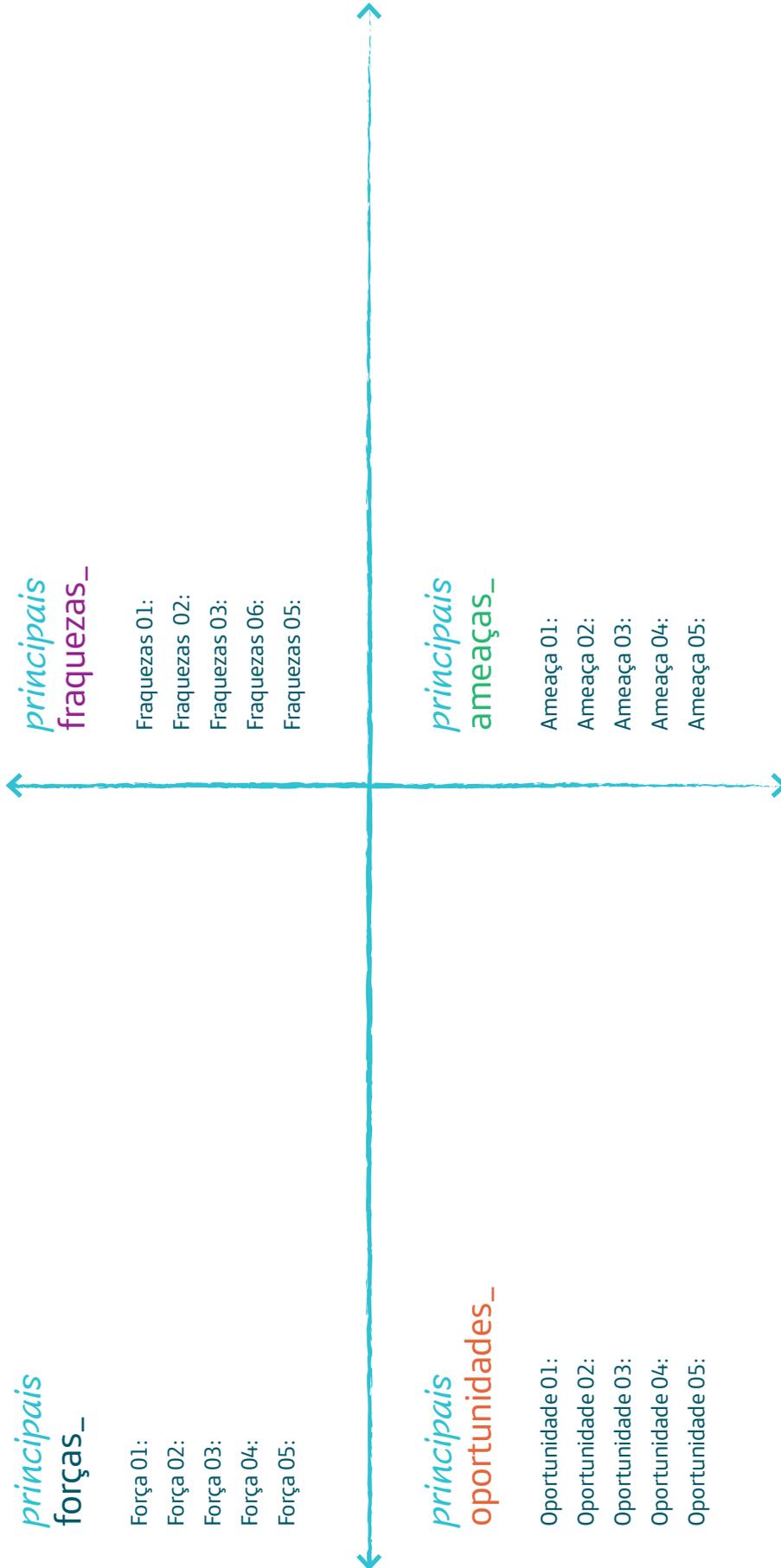
.....

Dica: dar um exemplo, na lousa ou falado, de alguma empresa conhecida para os(as) alunos(as), de acordo com a realidade local ou que os jovens usem muito, como o Instagram ou Facebook.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora e impacto na comunidade.

MATRIZ SWOT / FOFA



Bloco 8. Do protótipo digital ao *pitch*

A tecnologia digital existe para ser experimentada. Quebrar paradigmas e entender como se faz sites e *apps* pode ser uma estratégia para acompanhar o novo mundo integrado e tecnológico. Usar os recursos de prototipação digital pode ser um recurso útil para os(as) jovens não apenas para o empreendimento desenvolvido, mas em suas vidas na escola e no mundo do trabalho. Além disso é interessante que os(as) jovens saibam não apenas realizar, mas vender a sua ideia, afinal, não basta ter uma ideia inovadora; é necessário apresentá-la ao mundo!

Atividade 1. Desenhos de telas do aplicativo ou site



RECOMENDADA



DURAÇÃO:
entre 15 e 25 minutos.



MATERIAL:
_folhas sulfite, canetinhas e computadores ou celulares com conexão à Internet.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: cultura digital e pensamento criativo.

Objetivo: iniciar o desenvolvimento do aplicativo ou site.

Resultados esperados: ampliar o repertório sobre tecnologia; introdução no desenvolvimento da lógica funcional de *apps/sites*.

Atividade 2.

Prototipação Digital



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

de 60 a 90 minutos,
divididos em duas horas.



MATERIAL:

_Internet, computador,
celulares ou tablets,
notas adesivas do tipo
Post-it, folhas sulfite e
canetinhas.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: cultura digital e pensamento criativo.

Objetivo: desenvolver protótipos de suas soluções, a fim de testar hipóteses. Com os recursos que têm à mão no laboratório de informática, os(as) jovens poderão fazer versões de teste de aplicativos e sites. O objetivo da atividade é introduzir noções básicas de programação e desenvolvimento de protótipos eletrônicos.

Resultados esperados: entender a lógica de programação no dia a dia; aprender novas ferramentas de *design web* e *design de apps*.

Passo a passo:

- 1.** Que *app* é este? Em um primeiro momento, oriente os grupos a pensar no objetivo dos *apps* e nas diferentes funcionalidades que eles terão, utilizando como base os desenhos das telas feitos em atividades anteriores.
- 2.** Telas e fluxos de navegação: em seguida, utilizando *Post-its*, as equipes devem planejar como será a experiência do usuário nos *apps*, construindo fluxos de navegação entre as diferentes telas.

Atividade 3.

Me sentindo um programador



RECOMENDADA



DURAÇÃO:
45 minutos.



MATERIAL:
_computador ou celular
com conexão à internet.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: cultura digital e pensamento criativo.

Objetivo: aperfeiçoar as telas do *app* ou site iniciadas na primeira sessão, atividade 2 – Prototipação Digital.

Resultados esperados: aprofundar a aprendizagem para criar modelos simples de site e/ou *app*.

Passo a passo:

1. Certifique-se que os(as) jovens têm bem definido o conteúdo do site ou *app*, incluindo quais ícones, páginas e conteúdo estarão presentes.
2. Sugira que os(as) jovens em caso de dúvida, vídeos de tutoriais no Youtube e inclusive os(as) colegas dos outros grupos, o(a) professor(a) ou professores(as) do tema na instituição.
3. Sugira que os(as) jovens testem o uso do *app* e site com seus clientes.
4. Combine a data para compartilhar entre a turma.

Atividade 4.

Roteiro

para *pitch*



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

entre 30 e 50 minutos.



MATERIAL:

_TV ou projetor com computadores e folhas sulfite.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: comunicação e argumentação.

Objetivo: que os(as) jovens escrevam seu *pitch* final.

Resultados esperados: comunicação assertiva, falar em público e pensamento estratégico.

1. Lembre o primeiro *pitch* que fizeram, incluindo novas informações e retomando os aprendizados das oficinas realizadas. Peça que os grupos criem roteiros por escrito dos *pitches* contendo:

a. Pé na porta: A ideia é começar bem, com uma descrição rápida sobre o negócio.

b. Problema: Apresentar o problema que se busca resolver de forma clara. Contar uma história (*storytelling*) pode ser uma boa forma de fazer isso!

c. Solução: Explicar como funciona o produto ou serviço (com telas/ fotos)

d. Apresentar quais **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** o projeto ou serviço impacta.

e. Tamanho de mercado: Dimensionar com clareza o público do empreendimento.

f. Fontes de receita/ Viabilidade financeira: Mostrar como o empreendimento se sustenta.

g. Concorrentes e seu diferencial: Apontar os diferenciais em relação às soluções já existentes.

h. Como chegar nos(nas) clientes/ canal de divulgação: Explicar como o serviço ou produto vai ser conhecido pelos(as) clientes e como vão comprar o produto.

i. Simulação de venda: Explicar como o grupo testou a venda do produto/ serviço com o público alvo, seja via digital ou analógica.

j. Equipe: mostrar que é a pessoa (ou equipe) certa para fazer esse negócio acontecer.

k. Final feliz: encerrar com animação, deixando claro quais são os próximos passos.

2. Os(As) jovens devem criar seus *pitches* completos em casa com esse roteiro e apresentar com o recurso de apresentação como os slides.



Dica: incentivar os grupos a gravarem vídeos ou áudios de seus *pitches*, para controlar tom de voz, respiração e pausas. As apresentações devem ter no máximo 5 minutos.



Pilares trabalhados: atitude empreendedora e tecnologia.

Anotações:

Atividade 5. Apresentando como um(a) expert



RECOMENDADA



DURAÇÃO:

entre 15 e 30 minutos.



MATERIAL:

_computador,
_recurso para
apresentações de
slides como o Power
Point, Google Slides,
que faz parte do
Google Apps, ou
outra ferramenta de
apresentação.

Execução: recomendada.

Competências BNCC: comunicação,
argumentação e cultura digital.

Objetivo: envolver os(as) jovens as questões que são importantes em uma apresentação e venda como experiência.

Resultados esperados: dinamismo quanto às possibilidades de apresentação.

Passo a passo:

1. Oriente os grupos a trabalharem a apresentação de cada projeto para o *pitch*. Apresente o material de apoio em slides sobre a Tríade de Apresentação. Reforce com as equipes que, cada item do *pitch* deve ter no mínimo, um slide.

2. Apresente dicas para se preparar para uma apresentação:

a. Cenário da apresentação: explique como será o espaço da apresentação, se haverá a necessidade de ter microfone ou a apresentação se contará com a projeção de voz do grupo e sem uso do microfone.

b. Tempo: explique que cada grupo terá cinco minutos de apresentação. Estimule o grupo a iniciar a apresentação com um “quebra-gelo” para deixar o público que está assistindo mais confortável.

c. Público: explique para os(as) jovens quantas pessoas poderão assistir o *pitch* e qual o perfil desse público.

d. Apresentador/a: peça para os(as) jovens definirem a ordem da apresentação entre os integrantes do grupo, incluindo quem irá fazer a introdução, contar o problema e a solução etc. Explique como os(as) jovens devem manter a postura durante a apresentação, dê dicas de respiração, onde olhar na plateia e entonação de voz. Sugira que todos tenham uma postura participativa no momento da apresentação.

e. Sugira que tenham sempre água por perto, aproveitem os recursos do PowerPoint ou Google Slides para o *pitch*, façam pausas e treinem bastante antes da apresentação.

Passo a passo – Recursos da Apresentação

1. Explique quais são os canais de comunicação disponíveis para a apresentação do *pitch*:

a. Storytelling: explique que um *storytelling* é uma narrativa em formato de fala, escrita, encenação, imagens, sons que encanta o espectador, que tem um grande apelo emocional e gera insights mentais em quem está em contato com a história.

b. Flipchart/Quadro: explique o uso do *flipchart* e que pode ser usado na apresentação para interagir com o público.

c. Apresentação de slides: oriente os(as) jovens a criar uma apresentação de slides seguindo uma linha de raciocínio: começo, meio e fim. Explique para os grupos criarem uma tela padrão para a apresentação no ppt e utilize como base para as outras telas, mantendo o mesmo esquema de cores, tipografia e número de fonte. Cuidado com os efeitos de transição dos slides. O PowerPoint, por exemplo, possui muitos recursos, porém, escolha uma transição simples sem muitos efeitos. E apresente exemplos de slides de como fazer e de como não fazer.

Atividade 6.

PPT de publicitário(a)



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:
entre 30 e 45 minutos.



MATERIAL:
_computador ou celular

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: cultura digital e criatividade.

Objetivo: estruturar o conteúdo da apresentação de slides de forma comercial.

Resultados esperados: aprender a preparar uma apresentação oral com slides profissionais.

Passo a passo:

1. Apresente modelos de apresentações em slides de empresas experts no assunto.
2. Deixe claro que a identidade visual da marca deve estar presente também na apresentação de slides.
3. Cada item obrigatório do *pitch* deve estar presente nos slides.
4. Convide os(as) jovens a assistirem tutoriais no Youtube. Isso pode ajudar a deixar a apresentação mais profissional.
5. Busque bases prontas de apresentações desenvolvidas pelo mercado para inspiração.

Atividade 7. Meu *pitch* completo



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:
entre 20 e 30 minutos.



MATERIAL:
_computador ou folhas sulfite e canetas.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: comunicação e argumentação.

Objetivo: juntar o *pitch* com a apresentação.

Resultados esperados: aprender a preparar uma apresentação oral.

Passo a passo:

1. Com os roteiros prontos e as apresentações, os empreendimentos da turma serão apresentados pelos grupos como forma de treinar para o *pitch* final.
2. Organize a sala e conduza a apresentação dos *pitches* dos empreendimentos. Sugestão de tempo: cinco minutos por grupo + dois minutos de comentários dos outros grupos.

É interessante propor cerca de 5 minutos por grupo e 2 minutos de comentários dos outros grupos para cada apresentação.

.....

Dica: oriente os(as) jovens a darem *feedbacks* uns(mas) para os(as) outros(as) para treinar a apresentação.

.....

Pilares trabalhados: atitude empreendedora.

Bloco 9. Celebração da Jornada

Muitas vezes as pessoas correm para alcançar os seus objetivos e se esquecem de celebrar! Além de mostrar o projeto em sua conclusão, é importante encontrar o herói/heroína que existiu durante a jornada e comemorar os resultados!

Atividade 1. Jornada do Herói/ da Heroína



PARA APROFUNDAR



DURAÇÃO:

entre 30 e 45 minutos.



MATERIAL:

_notas adesivas do tipo *Post-it* ou tiras de papel sulfite e canetinhas.

Execução: para aprofundar.

Competências BNCC: trabalho e projeto de vida.

Objetivo: refletir sobre o processo vivido nas oficinas e compartilhar impressões. Momento de partilha e avaliação coletiva a partir da ideia de “Jornada do Herói”, criada pelo antropólogo Joseph Campbell. Ele percebeu que diversas narrativas de heróis partiam de uma estrutura cíclica semelhante, baseada em arquétipos que culminaram na criação de um mito. A Jornada do(a) Herói(na) se apresenta em três pontos fundamentais:

_Partida ou Separação;

_Iniciação;

_Retorno.

Este ciclo da jornada é composto por 12 etapas:

Etapa 1 – Mundo comum: apresentação da vida cotidiana, como ir para a escola, para o trabalho e ficar em casa.

Etapa 2 – O chamado da aventura: busca pela transformação e pelo novo.

Etapa 3 – Recusa do chamado: surge algum elemento que faz com que o herói(na) sinta medo e questione o desafio quase recusando o chamado, mas algo internamente o(a) leva a seguir o caminho.

Etapa 4 – Palavra do mentor: um sábio aparece oferecendo uma palavra acolhedora que o(a) faz seguir o caminho.

Etapa 5 – Travessia do limiar: momento em que o herói(na) segue firme em seu desafio.

Etapa 6 – Aliados e inimigos: surgem desafios, aliados e inimigos para continuar a jornada.

Etapa 7 – Fronteira de perigo: passada as primeiras provações, tem-se a ideia de calma. Mas eis que surge o verdadeiro perigo a ser enfrentado, em que ele(a) realmente encontrará o que tanto busca.

Etapa 8 – Provação difícil: o grande momento da jornada! Ali, ele(a) encontra todos os seus temores e todas as suas forças no último desafio.

Etapa 9 – Recompensa ou elixir: momento da recompensa! O(A) herói(na) encontrou o que procurava, hora do elixir. Ele(a) se prepara para o retorno.

Etapa 10 – O caminho de volta: o retorno ainda apresenta perigo, mas ele(a) está mais confiante em sua trajetória.

Etapa 11 – Ressurreição do(a) herói(na): momento da provação, ele(ela) experimenta a morte, mas ressurge com todo o conhecimento que viveu.

Etapa 12 – Regresso com o elixir: neste momento, ele(a) retorna e compartilha toda sabedoria da sua aventura no seu local. A Jornada do(a) Herói(na) nos permite o acesso ao inconsciente e nos auxilia consideravelmente na busca pela tão sonhada individualização, que é subjetiva.

Resultados esperados: demonstrar como cada um foi protagonista no processo vivido. Superação de desafios. Experiência de venda direta e comunicação assertiva.

Atividade 2.

Demoday



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

5 minutos para apresentação por grupo e 2 minutos para os jurados



MATERIAL:

_canetas, fichas de avaliação, projetor e computador.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: pensamento criativo, empatia e cooperação e comunicação e argumentação.

Objetivo: comunicar-se com clareza com diferentes públicos.

Resultados esperados: demonstrar como cada um foi protagonista da própria história. Superação de desafios. Experiência de venda direta e comunicação assertiva.

O Demoday é o momento em que os grupos irão demonstrar, por meio de um pitch de cinco minutos, o projeto desenvolvido ao longo de toda a jornada do Pense Grande. Em dois minutos, irão responder os questionamentos de uma banca avaliadora. A ideia é que dois ou três convidados(as) estejam presentes para realizar uma banca avaliadora. Além desses jurados(as) convidados(as), os próprios grupos poderão compor a banca de jurados(as) uns dos outros.

Sugerimos que cada apresentação seja avaliada considerando cinco critérios: inovação, viabilidade financeira, impacto social, tecnologia e apresentação, mas cada escola poderá criar seus próprios critérios ou incluir outros, como a coerência entre problema e solução idealizada pelo grupo, por exemplo. No caso de empate na soma dos critérios, sugerimos eleger um que tenha maior peso, por exemplo, o critério impacto social, que determinaria o desempate a favor do grupo que tiver a maior nota neste.



FICHA DE AVALIAÇÃO

Nome do grupo:

Nome do(a)
jurado(a):

Critério 1 | Inovação: _____

O produto/serviço é inovador, ou seja, atende a uma necessidade real de maneira inédita no contexto local ou em algum contexto maior?

Critério 2 | Viabilidade Financeira: _____

Há um número considerável de potenciais clientes que pagariam pelo produto e, se sim, pagariam o suficiente para cobrir os custos?

Critério 3 | Tecnologia: _____

A equipe utilizou tecnologia digital durante o processo de desenvolvimento do projeto ou, principalmente, no produto/serviço em si?

Critério 4 | Impacto Socioambiental: _____

O empreendimento tem potencial para gerar melhorias concretas na vida das pessoas no território ou no meio ambiente?

Critério 5 | Clareza e Apresentação: _____

A equipe demonstrou ter passado por um processo de validação do seu empreendimento, amparado em conversas com potenciais clientes e parceiros para validar suas hipóteses relativas a um problema e solução?

Atividade 3.

Feira Tecnológica



OBRIGATÓRIA



DURAÇÃO:

_de acordo com o que a escola determinar



MATERIAL:

_mesas e salas para organizar a feira. A feira tecnológica é o último grande momento do programa. Os jovens montam estandes para compartilhar as ideias em formato de *pitch* convidados(as) internos e externos à comunidade escolar para assistir as apresentações dos trabalhos. A atividade pode ser complementar ou substituta à atividade 2 – *Demoday* e, inclusive, pode integrar ou acontecer simultaneamente à feira de ciências da escola, caso esta já aconteça na instituição.

Execução: obrigatória.

Competências BNCC: pensamento criativo e empatia e cooperação e comunicação e argumentação.

Objetivo: fechamento do Pense Grande. Comunicar-se com clareza com diferentes públicos.

Resultados esperados: demonstrar como cada um foi protagonista na história. Superação de desafios. Experiência de venda direta e comunicação assertiva.

Passo a passo:

- 1.** Oriente os grupos sobre o processo de apresentação. Terão que ser objetivos e expor suas ideias de forma clara.
- 2.** Oriente os jurados sobre os critérios de avaliação inovação, viabilidade financeira, impacto social clareza na apresentação e tecnologia, com notas de um a cinco em números inteiros.
- 3.** Oriente os grupos a pensarem como estandes profissionais e utilizarem recursos, parcerias que eles viram que era possível em seus projetos. Apresentar todos os seus protótipos, digitais, físicos, etc.

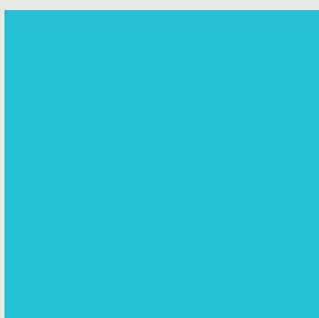
GLOSSÁRIO		
TERMO	DEFINIÇÃO	FONTE
Análise SWOT ou FOFA	A <i>SWOT</i> é uma ferramenta estrutural da administração, que possui como principal finalidade avaliar os ambientes internos e externos, formulando estratégias de negócios para a empresa com a finalidade de otimizar seu desempenho no mercado.	https://medium.com/@julcenei/an%C3%A1lise-swot-o-que-%C3%A9-como-fazer-e-as-vantagens-para-sua-empresa-5939fdf35936 
Canvas	O Canvas é um esquema visual que possibilita as pessoas cocriarem modelos de negócios, analisando 9 elementos que toda empresa ou organização possui: proposta de valor, parcerias-chave, atividades-chave, recursos-chave, relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais de distribuição, estrutura de custos e fluxo de receitas	https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve 
Do it Yourself (DIY)	<p>Do inglês, a expressão diz respeito à “Faça-você-mesmo” e representa o método de construção, modificação ou reparação das coisas sem que especialistas ou profissionais estejam envolvidos.</p> <p>O termo é associado também ao consumo, convidando pessoas a comprarem ferramentas e materiais para realizar atividades de melhoramento ou manutenção de suas casas, construírem aparatos simples, etc. A expressão “do-it-yourself” se popularizou na década de 1950 em referência à tendência das pessoas a realizarem melhoramentos em suas casas e vários outros projetos de artesanato e construção como atividades criativas, recreativas e de redução de custos.</p>	https://pt.wikipedia.org/wiki/Fa%C3%A7a-voc%C3%AA-mesmo 

<p>Empatia</p>	<p>Segundo o dicionário Michaelis da Língua Portuguesa, empatia é a “habilidade de imaginar-se e colocar-se no lugar de outra pessoa. Qualquer ato de envolvimento emocional em relação a uma pessoa, a um grupo e a uma cultura.”</p> <p>Enquanto empreendedor(a), é a capacidade de se colocar no lugar das pessoas a serem atendidas pelo serviço ou iniciativa criada e tentar compreender suas reais necessidades; é “calçar os sapatos do(a) outro(a)”.</p>	<p>“inDicionário Michaelis http://michaelis.uol.com.br/bus-ca?r=0&f=0&t=0&palavra=empatia</p>  <p>Caos Focado: http://caosfocado.com.br/curadoria/empreendedorismo-e-empatia/</p> 
<p>Gambiarra</p>	<p>Como apresentado pela Wikipédia, gambiarra é o ato de constituir uma solução improvisada. No contexto da cultura material, “gambiarra é o procedimento necessário para a configuração de um artefato improvisado. A prática da gambiarra envolve sempre uma intervenção alternativa, o que também poderíamos definir como uma “técnica” de re-apropriação material: uma maneira de usar ou constituir artefatos, através de uma atitude de diferenciação, improvisação, adaptação, ajuste, transformação ou adequação necessária sobre um recurso material disponível, muitas vezes com o objetivo de solucionar uma necessidade específica.</p>	<p>https://pt.wikipedia.org/wiki/Gambiarra</p> 

<p>Hacker</p>	<p>Segundo o site Significados, <i>Hacker</i> é uma palavra em inglês do âmbito da informática que indica uma pessoa que possui interesse e um bom conhecimento nessa área, sendo capaz de fazer um <i>hack</i> (uma modificação) em algum sistema informático.</p>	<p>https://www.significados.com.br/hacker/</p> 
<p>Ikigai</p>	<p>É uma filosofia de vida que busca por meio do autoconhecimento, atribuir um propósito e importância para nossas vidas.</p>	<p>https://www.corujafeed.com.br/o-que-e-ikigai/</p> 
<p>Kahoot</p>	<p>Como apresentado pelo site Professor Inovador, o Kahoot, criado em 2013 na Noruega, é uma plataforma de ensino gratuita que funciona como um <i>gameshow</i>. Os professores criam questionários de múltipla escolha (sempre com 4 opções) e os alunos participam online, cada um com seu dispositivo (computador, tablet ou celular)</p>	<p>https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/</p> 

<p>Movimento Maker</p>	<p>O Movimento <i>Maker</i> é uma extensão da cultura “Faça Você Mesmo”, que incentiva a produção prática e manual por parte de pessoas comuns, fazendo-as criar, consertar e modificar objetos, desenvolvendo projetos com suas próprias mãos.</p>	<p>https://www.positivoteceduc.com.br/vcmaker/cultura-maker-o-que-e/</p> 
<p>Pitch</p>	<p><i>Pitch</i> é uma apresentação rápida de um produto ou um negócio, com a intenção de “vender” a ideia para investidores, clientes, sócios ou parceiros. Esse termo se popularizou no universo das startups.</p>	<p>https://www.sbcoaching.com.br/blog/atinja-objetivos/pitch/</p> 
<p>Rapport</p>	<p>De acordo com o site Significados, “<i>Rapport</i> é um conceito do ramo da psicologia que significa uma técnica usada para criar uma ligação de sintonia e empatia com outra pessoa.”</p> <p>Originária do francês no termo <i>rapporter</i> que significa “trazer de volta”, o <i>rapport</i> acontece quando há a sensação de que duas ou mais pessoas envolvidas em um diálogo estão em interação ou se relacionam de formam agradável.</p>	<p>https://www.significados.com.br/rapport/</p> 

Dinâmicas e seus aprendizados



FOTOS KARINA CARDOSO |
Instituto Conhecimento para Todos

As dinâmicas de sensibilização são úteis para muitos contextos de trabalho, com alunos(as) de diferentes faixas etárias. Elas servem tanto para integração e acolhimento do grupo quanto para sensibilizar os(as) participantes para o tema que será abordado no dia. Enfim, são ótimas também para “quebrar o gelo”.

As dinâmicas mobilizam percepções do cérebro que estão relacionadas aos sentidos, como audição, visão, tato, paladar e olfato. As informações captadas por meio dos canais sensoriais chegam ao tálamo, uma estrutura cerebral que possui a função de receber e enviar estímulos para outras áreas do órgão que são responsáveis por decodificá-los. Além disso, é o tálamo juntamente com o hipotálamo e as amígdalas cerebrais que fornece as lembranças e o aprendizado.

Pesquisas indicam que as emoções conseguem impactar nas várias formas de aprendizado, ou seja, quanto mais o(a) estudante se envolver ou se engajar em uma dinâmica, maiores as chances de que ele(a) compreenda melhor a atividade na sequência. O conhecimento adquirido tende a ficar gravado no cérebro quando os estímulos são absorvidos pelos(as) jovens em uma dinâmica, principalmente quando são convidados a lidar com a emoção. Além disso, as dinâmicas também estimulam diversas habilidades, como a comunicação interpessoal, diálogo, cooperação, autoconhecimento, que podem ser relacionadas com as competências da Base Nacional Comum Curricular.

Você pode tanto aplicar estas dinâmicas antes de iniciar uma atividade do Pense Grande quanto utilizá-las em outras aulas e contextos, adaptando-as conforme sua realidade. Seja criativo(a)! Afinal, você também pode inventar suas próprias atividades a fim de apoiar os(as) estudantes na resolução de um problema ou para encorajá-los(as) no desenvolvimento de alguma habilidade ou competência específica!

Para ajudá-lo(a), como sugestão, conectamos as dinâmicas com as atividades obrigatórias da metodologia e com competências gerais da BNCC. Mas, lembre-se, você pode e deve manejá-las sempre de acordo com as necessidades e demandas do grupo.

Dinâmica: Teia



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_um rolo de barbante.

Atividade relacionada: Ikigai.

Competências BNCC: empatia e cooperação e autocuidado e autoconhecimento.

Objetivos: fortalecer o engajamento da turma e proporcionar um primeiro momento para que os(as) participantes se conheçam melhor.

Resultados esperados: quebra-gelo entre os(as) participantes para permitir um melhor desenvolvimento das demais atividades.

Passo a passo:

- 1.** Solicite aos(as) jovens que formem uma roda.
- 2.** Apresente a dinâmica, explicando que o objetivo da atividade é que os(as) participantes possam se conhecer melhor.
- 3.** Inicie a atividade por você. Segure o rolo de barbante e primeiro diga o seu nome e o que é “pensar grande” para você. Depois, segure a ponta do barbante e jogue o rolo para algum(a) jovem e peça que ele(a) faça o mesmo, se apresentando e dizendo o que é “pensar grande” para ele(a). Em seguida, oriente-o(a) a segurar uma parte do barbante e jogar o rolo para outra pessoa que fará exatamente a mesma coisa.

Dinâmica: Jogo da memória das *Startups*

**DURAÇÃO:**

entre 10 e 20 minutos.

**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_computador e projetor ou lousa e caneta ou giz, folhas com o descritivo das seguintes palavras e expressões: a) aceleradora de empresas/ *startup*; b) *B2B*; c) *B2C*; *business model canvas*; d) *growth hacking*; e) investidores anjo; f) incubadora; g) *MVP*; h) valor de mercado.

Atividade relacionada: World Café.

Competências BNCC: cultura digital.

Objetivos: conhecer palavras que se fazem presentes no dia a dia de quem atua no mundo das *startups*. Resultados esperados: ampliação de vocabulário sobre o mundo empreendedor.

Passo a passo:

1. Escreva na lousa ou apresente em slides no computador, algumas destas palavras que estão presentes no dia a dia de pessoas que trabalham com startups: a) aceleradora de empresas/ *startup*; b) *B2B*; c) *B2C*; *business model canvas*; d) *growth hacking*; e) investidores anjo; f) incubadora; g) *MVP*; h) valor de mercado.
2. Entregue aos grupos as descrições impressas de cada uma dessas palavras. Se a atividade completa for feita em sala de aula, garanta um tempo para que todos(todas) possam ler o material. Caso essa parte da atividade seja realizada como tarefa de casa, peça que os grupos tragam as definições das palavras que estão na lousa.

Dinâmica: Problemas sociais e nosso dia a dia

**DURAÇÃO:**

entre 5 e 10 minutos.

**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_deixar um espaço livre na sala de aula, sem cadeiras.

Atividade relacionada: IKIGAI.

Competências BNCC: responsabilidade e cidadania e pensamento crítico.

Objetivos: mostrar que as pessoas vivem realidades diferentes e são afetadas por problemas diferentes. Resultados esperados: apoiar os(as) jovens na compreensão de que todas as pessoas são afetadas, de alguma maneira, por problemas sociais e que é possível se posicionar de forma proativa para mitigá-los.

Passo a passo:

- 1.** Peça que um(a) jovem discorra rapidamente sobre o problema social que mais o(a) incomode ou afete. Por exemplo, transporte público lotado ou filas longas no posto de saúde local.
- 2.** Solicite que aqueles que também sentem muito incômodo com esse problema fiquem próximos da pessoa que o narrou. Peça para aqueles(as) que não são tão afetados(as) pelo problema fiquem o mais distante possível, em outro canto da sala.
- 3.** Realize esse mesmo procedimento com pelo menos cinco estudantes, estimulando diferentes combinações.

Dinâmica: Seguindo a história

**DURAÇÃO:**

entre 10 e 15 minutos.

**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_não é necessário nenhum material extra.

Atividade relacionada: *Golden Circle* (Círculo Dourado).

Competências: comunicação, pensamento criativo.

Objetivos: estimular a fala, a criatividade e a sinergia do grupo.

Resultados esperados: demonstrar a importância da comunicação e sinergia na fala de um grupo. Histórias que não fazem sentido podem ser consequência da falta de uma comunicação alinhada no grupo. Por estimular reflexões sobre a importância da comunicação, a dinâmica é bastante apropriada para enunciar as atividades relacionadas ao Círculo Dourado que, por sua vez, discute os principais conteúdos que devem compor a mensagem de um empreendimento.

Passo a passo:

1. Peça que os(as) jovens formem uma roda.
2. Explique que eles(as) contarão uma história com começo, meio e fim, e que cada pessoa contará uma parte da história, terminando sempre com um conector. Reafirme que a história tem que ter começo, meio e fim, e as últimas pessoas da roda serão responsáveis por encerrar a narrativa.
3. Inicie a história por você. Por exemplo, “Maria foi trabalhar quando...”

Dinâmica: Pega-pegã corrente



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_espaço aberto para
realização da dinâmica.

Atividade relacionada: Mapa de Atores.

Competências BNCC: autoconhecimento e autocuidado.

Objetivos: apresentar a importância da cooperação de indivíduos ou atores diferentes para conseguir atingir um objetivo.

Resultados esperados: buscar com que os(as) jovens percebam que, apesar das pessoas serem diferentes, quando cooperam entre si, é possível superar desafios e executar ações com bons resultados.

Passo a passo:

- 1.** Escolha um(a) educando(a) para ser o(a) pegador(a) inicial.
- 2.** Diga que cada pessoa que for pega deverá dar a mão ao(à) pegador(a) e não soltar mais. Por exemplo: Maria inicia sendo a pegadora e pega Antônia; então, as duas dão as mãos e juntas correm para pegar mais alguém. Juntas conseguem pegar o Marcelo, e os três correm de mãos dadas para pegar mais alguém, sem nunca soltar as mãos.

Dinâmica: O que eu faço antes, durante e depois de usar o...



DURAÇÃO:
entre 10 e 15 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_lousa e giz ou
computador e projetor.

Atividade relacionada: Jornada do(a) Usuário(a).

Competências BNCC: autoconhecimento, cultura digital.

Objetivo: Convidar os(as) estudantes a se comportarem como usuários de determinados produtos e/ou aplicativos, estimulando-os(as) a compreender o ferramental como um participante ou contratante do serviço ou produto.

Resultados esperados: essa dinâmica permite que os jovens entendam com mais facilidade a atividade *Jornada do(a) Usuário(a)*, pois ao colocar-se como usuário(a) de um dispositivo ou serviço eles conseguem perceber todos os processos que regem a gestão/ desenvolvimento desse mecanismo.

Dinâmica: Pensar e agir



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_uma bola de papel ou
algo que possa ser jogado
entre os(as) jovens sem
causar ferimentos.

Atividade relacionada: Canvas – lado direito e Se vira nos 30.

Competências BNCC: cooperação e autocuidado e comunicação.

Objetivos: deixar a turma desperta para ação rápida e tomada de decisão.

Resultados esperados: quebra-gelo entre os(as) participantes que estimula a concentração e a resposta rápida para desafios, ações importantes para a realização das atividades Canvas – lado direito e Se vira nos 30.

Passo a passo:

1. Convide os(as) participantes a formarem uma roda em pé e escolha um objeto que possa ser passado de maneira rápida, de mão em mão.
2. Diga aos(as) jovens que eles(as) terão que, em grupo, cumprir um comando, que deverá ser realizado dentro de um tempo determinado.
3. Explique que o comando é: passar o objeto que você escolheu previamente pelas mãos de todos os(as) participantes em três tempos.
4. Peça que os(as) jovens realizem o comando em um minuto no cronômetro. É bastante importante ser preciso em relação ao tempo.

5. Em uma segunda vez, repita o comando, mas com um tempo de 30 segundos a ser cumprido.
6. Em uma terceira e última rodada, proponha o desafio de realizar o comando em até 15 segundos. É importante preparar os(as) jovens, dizendo que eles(as) devem pensar rapidamente em uma estratégia, para que o objeto passe de mão em mão em até 15 segundos. Pode ser que a turma não consiga pensar em uma solução.
7. De acordo com o resultado da dinâmica, tendo eles(as) concluído com sucesso ou não o último comando, ressalte a importância de terem trabalhado em grupo e pensado de forma estratégica. Na criação de um projeto é importantíssimo que se estabeleçam estratégias claras e que o grupo consiga executá-las.
8. Caso o grupo não tenha atingido o objetivo em até 15 segundos, ressalte a importância do aprender com os erros e tirar uma experiência positiva de todas as situações.

Anotações:

Dinâmica: Tiro pela culatra



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_Sem material extra.

Atividade relacionada: Canvas – lado esquerdo e Modelo financeiro.

Competências BNCC: empatia e comunicação.

Objetivos: apresentar a importância do planejamento, indicando aos(às) jovens que ações que são realizadas no presente refletem no futuro.

Resultados esperados: a dinâmica ajuda a reforçar a importância da realização do plano de negócios e plano financeiro, destacando que planejar significa minimizar riscos e trabalhar com melhores margens de gestão e negociação.

Passo a passo:

- 1.** Oriente a turma a formar uma grande roda.
- 2.** Solicite que cada participante, em 30 segundos, escolha uma tarefa a ser realizada pelo(a) colega da direita. Dê como exemplo: Maria pensa em pedir para Antônia ir encher sua garrafa de água, ou João pensa em pedir para Clara pegar sua blusa de frio. Neste primeiro momento os(as) jovens ainda não devem falar qual é a tarefa, apenas pensar sozinhos.
- 3.** Verifique se todos pensaram na tarefa. Caso nem todos(todas) tenham finalizado, ofereça mais tempo.

Dinâmica: Errar faz parte



DURAÇÃO:
20 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_tiras de papel, caneta,
canetinhas, lousa.

Atividade relacionada: Teste Analógico / *MVP Maker*.

Competências BNCC: autoconhecimento, empatia.

Objetivos: A oficina mobiliza os(as) jovens a perceberem que todos(todas) aprendem com os erros, que eles fazem parte da vida e que errar faz parte do processo de aperfeiçoamento do projeto.

Resultados esperados: mudança do paradigma de que “errar é ruim”, indicando aos(às) jovens que ideias que deram errado podem gerar muito aprendizado e soluções inovadoras.

Passo a passo:

- 1.** Escreva os seguintes nomes na lousa ou equivalente: Walt Disney e Steve Jobs.
- 2.** Na sequência, faça a pergunta para todos(todas): o que há de comum na história destes dois grandes personagens?
- 3.** Aguarde as respostas dos(das) jovens, e, se for possível, anote as explicações da turma.
- 4.** Apresente a seguinte reflexão: “para alcançar a fama, essas pessoas enfrentaram muitos problemas e obstáculos. Porém, a partir de seus erros mostraram grande determinação em resolvê-los.”

Dinâmica: Canais de Divulgação e Venda



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_preparar repertório: as marcas mais indicadas para serem trabalhadas nesta dinâmica são: Google, Nike, CocaCola, Pepsi, MercedesBenz, Ford, Burger King, McDonald's e Apple. Porém, você pode buscar outros exemplos, desde que eles sejam facilmente identificados pelas características de seu logotipo.

Atividade relacionada: Canais de divulgação e venda.

Competências BNCC: pensamento crítico, pensamento criativo, conhecimento.

Objetivos: apresentar à turma a teoria de que referências visuais ficam enraizadas no subconsciente do usuário, provocando-os a refletir sobre qual imagem os(as) estudantes desejam que esteja associada aos seus projetos. Resultados esperados: ampliar o repertório dos(das) participantes sobre como se constrói uma marca, por meio de representações gráficas e uso de cores e como a partir da utilização desses recursos, se transmite os atributos de um produto/serviço.

Passo a passo:

1. Inicie a dinâmica, informando uma característica de uma determinada marca. Por exemplo: peça que a turma identifique qual marca/produto/ serviço pode ser identificado(a) pela letra M em cor amarela. Espera-se que a turma seja capaz de identificar a marca de *fast-food* McDonald's. Repita o mesmo exercício, pedindo que identifiquem outra marca/

Dinâmica: Caixa de fósforo



DURAÇÃO:
5 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_cronômetro e caixa de fósforos. É recomendável utilizar uma caixa de fósforos para cada dupla e é possível pedir que os(as) jovens utilizem seus celulares na função cronômetro.

Atividade relacionada: Roteiro para *pitch*.

Competências BNCC: pensamento crítico, pensamento criativo, conhecimento.

Importante: Antes do desenvolvimento da dinâmica, verifique os seguintes pontos:

- _Se existem educandos(as) que possuem medo extremo de fogo;
- _Se a instituição de ensino permite a realização desta dinâmica;
- _Se a sala onde a oficina será realizada tem sistema de detecção de fumaça, uma vez que essa atividade pode produzir certa quantidade dela, eventualmente disparando o sistema de alarme contra incêndios.

Para que a oficina transcorra com tranquilidade, tenha atenção a esses pontos, liberando estudantes que não se sintam confortáveis em participar da proposta ou mudando o local de realização da atividade, caso necessário.

Objetivos: exercitar o poder de síntese e a habilidade de falar em público.

Resultados esperados: apoiar os(as) jovens a desenvolverem comunicação assertiva e objetiva para apresentação dos projetos.

Outras dinâmicas

Dinâmica: Autoavaliação do grupo



DURAÇÃO:
15 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_folhas sulfite e
canetinhas.

Competências BNCC: autoconhecimento, responsabilidade e cidadania.

Objetivo: fazer com que os(as) jovens trabalhem melhor em grupo.

Resultados esperados: apoiar os(as) jovens no desenvolvimento do senso de responsabilidade com o coletivo e empatia pelo Outro.

Passo a passo:

1. Peça que os(as) jovens se organizem em seus grupos de trabalho.
2. Entregue folhas de papel e canetas para cada membro dos grupos.
3. Peça para que cada integrante escreva em um papel o que considera ser o ponto mais forte e a maior dificuldade de trabalhar com aquela equipe. Reforce aos(às) participantes que a dinâmica será toda feita de forma anônima.
4. Recolha as folhas e as redistribua de forma aleatória entre os(as) participantes
5. Peça que cada integrante fique com um papel de um(a) colega e o leia-o em voz alta no grupo.

Dinâmica: Mímica



DURAÇÃO:
10 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_sala com espaço
suficiente para que
todos(as) façam
movimentos físicos com
tranquilidade

Competências BNCC: comunicação e autocuidado.

Objetivo: quebrar o gelo, viabilizar espaço para relaxamento e diversão do grupo, fortalecer laços e respeito ao ritmo de cada um no grupo, estimular a autoconfiança e a possibilidade de errar sem medo de julgamento ou censura.

Resultados esperados: apoiar os(as) jovens no desenvolvimento da empatia e autoconfiança.

Passo a passo:

- 1.** Convide os(as) jovens a ficarem de pé em formato de roda.
- 2.** Peça para que façam movimentos de alongamento, que prestem atenção em seus corpos e façam movimentos que os deixem à vontade.
- 3.** Peça para que todos(todas) parem de fazer os movimentos e escolha um(a) jovem para conduzir um movimento que deverá ser repetido pelos(as) demais. Se for uma turma pequena, garanta que todos(todas) possam ser o(a) “comandante” orientando o movimento – um(a) de cada vez. Mas se for uma turma muito grande, peça que os(as) jovens interessados(as) se voluntariem para ser “comandantes”.

Dinâmica: Telefone sem fio corporal



DURAÇÃO:
15 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_não é necessário nenhum
material extra

Competências BNCC: comunicação.

Objetivo: promover a criatividade, a integração e animação do grupo, bem com fortalecer a habilidade de comunicação assertiva. Resultados esperados: estimular que os(as) jovens percebam a padrões e formas de comunicação entre as pessoas e as várias interferências que acontecem na transmissão de uma mensagem.

Passo a passo:

- 1.** Explique que a turma jogará uma espécie de telefone sem fio no qual os(as) participantes não podem usar a fala para transmitir a mensagem.
- 2.** Oriente a turma a formar uma fileira. O(a) primeiro(a) da fila deve falar no ouvido do(a) segundo(a) o nome de um objeto (por exemplo, “o lápis”), que deve ser repassado ao(à) próximo(a). Porém, este deverá desenhar o objeto nas costas da outra pessoa e assim por diante, até o(a) último(a) da fila, sempre como um desenho nas costas do(a) colega. O(a) último(a) na fila deve tentar adivinhar o objeto e passa a ser o(a) primeiro(a) da fila. Reinicia-se o jogo com um novo objeto.

Dinâmica: Desafio



DURAÇÃO:
20 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_uma caixa vazia, jornal,
chocolates e aparelho de
som, com música a sua
escolha.

Competências BNCC: empatia e comunicação.

Objetivos: a atividade estimula que os(as) jovens enfrentem desafios de forma descontraída, mitigando eventual desmotivação da turma. Resultados esperados: estimular que os(as) jovens possam compreender como desafios geram expectativas por vezes incorretas e que, em muitos casos, a resolução de uma tarefa difícil pode trazer boas recompensas.

Passo a passo:

1. Encha a caixa com pedaços de jornal para que não se perceba o que há dentro. Coloque no fundo um chocolate e um bilhete: "COMA O CHOCOLATE".
2. Peça ao grupo que forme um círculo.
3. Segure a caixa e explique que dentro dela há uma ordem a ser cumprida. Informe que vocês brincarão de batata quente com a caixa e que, aquele(a) que acabar com ela terá que cumprir a tarefa sem reclamar, independente de qual seja o comando. Ninguém poderá ajudar e o desafio deverá ser cumprido apenas por quem ficar com a caixa.

Dinâmica: A culpa é sua



DURAÇÃO:
15 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**
_canetas/canetinhas,
pedaços de papel sulfite
ou notas adesivas do tipo
Post-it.

Competências BNCC: empatia e comunicação.

Objetivos: trabalhar a confiança entre os(as) participantes, trabalhando eventuais divergências entre os(as) jovens.

Resultados esperados: apoiar os(as) jovens a agirem com empatia em diversas situações que acontecem ao longo na vida.

Passo a passo:

- 1.** Entregue um pedaço de papel ou *Post-it* para cada participante e convide-os a formar duplas.
- 2.** Peça que cada um(a) escreva duas coisas que o(a) colega da dupla pode melhorar.
- 3.** Em seguida, antes que os(as) jovens compartilhem suas frases, peça para que escrevam no mesmo papel o que eles(as) próprios(as) podem melhorar.
- 4.** Peça então que cada participante compartilhe com sua dupla o que ele(a) escreveu sobre si próprio(a), a fim de conferir se teve alguma relação com o que o(a) colega também havia identificado como sugestão para a outra pessoa.
- 5.** Ao final, proponha que os(as) jovens reflitam sobre a importância de reconhecer as próprias questões a serem melhoradas e que uma sugestão ao outro de melhoria pode ser válida para si próprios(as).

Dinâmica: Comunicado Importante



DURAÇÃO:
30 minutos.



**MATERIAIS
NECESSÁRIOS:**

_cópias do texto "Periferia em Movimento" ou de outro texto escolhido para a atividade.

Competências: empatia e comunicação.

Objetivos: melhorar a comunicação entre participantes, equipes e educadores(as).

Resultados esperados: fortalecer a confiança e melhorar a comunicação entre os participantes.

Passo a passo:

- 1.** Convide os(as) participantes a formar duplas ou trios, dependendo da quantidade de pessoas na sala.
- 2.** Escolha uma pessoa de cada dupla e convide-as a se dirigir para outro espaço, a fim de explicar a tarefa que terão que realizar. Esse grupo deve ficar bem afastado do outro que permaneceu na sala.
- 3.** Apresente o texto *Periferia em movimento* a essa turma que está na sala separada. Explique que estes(estas) jovens têm cinco minutos para ler o texto com bastante atenção, pois terão que transmitir o máximo de informações para seus(suas) companheiros(as) de dupla que ficaram na sala sem consultar a carta.

Sugestão de texto para a dinâmica

PERIFERIA EM MOVIMENTO

Periferia em Movimento começou como muitos projetos começam: sem saber onde ia dar. A Aline Rodrigues e mais dois amigos da faculdade, Sueli e Thiago, tiveram essa ideia para o trabalho de conclusão de curso. O curso foi concluído, mas o projeto ainda tinha muita coisa para fazer. Mas aí surgiu um problema, manter um canal de comunicação com conteúdo próprio, sem deixar de lado a essência que o fez surgir, e ainda fazer disso um ganha pão não é tarefa fácil, e agora? Foi aí que eles perceberam que a resposta estava mesmo na comunidade: economia solidária. Doar, trocar, reutilizar, e assim o coletivo foi crescendo e se fortalecendo. Quando o projeto começou a dar certo, os idealizadores viram que ali existe algo poderoso, e puderam se dedicar exclusivamente ao Periferia em Movimento, e com isso perceberam que quanto maior a dedicação, maior o retorno. Assim, investiam toda a grana que entrava para manter o projeto em pé, seja comprando equipamento, oferecendo oficinas ou repensando melhor a remuneração de quem está no corre. Hoje, o Periferia em Movimento é um dos principais portais de conteúdo para quem vive nas quebradas paulistanas. Porém Aline ressaltava um ponto importante: a conquista vem quando nos dedicamos para algo que acreditamos. E isso também quer dizer em analisar quais são as necessidades de grana para esse sonho sobreviver.

Mas a Aline faz isso tudo sem tirar o pé do chão, sabendo que é preciso sonhar, arriscar e experimentar sem descuidar da base, tendo em mente que a zona de conforto de cada um é diferente, e que para sair dela é preciso muito planejamento. Uma hora dá certo.

.....

Texto original publicado em

<http://pensegrande.org.br/historias-inspiradoras>



Telefônica / vivo
FUNDAÇÃO

www.pensegrande.org.br

[f /fundacacaotelefonica](https://www.facebook.com/fundacacaotelefonica)

[📷 /ft_brasil](https://www.instagram.com/ft_brasil)

[🐦 /ft_brasil](https://twitter.com/ft_brasil)