



# Sequências Didáticas

## Pense Grande Digital

MÓDULO

Ser Empreendedor(a)

# Sequências Didáticas

## Pense Grande Digital

---


MÓDULO

Ser Empreendedor(a)

PARCEIRO EXECUTOR



# SUMÁRIO

	<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>7</b>
	Que experiências de aprendizagem o Pense Grande Digital propõe aos(às) estudantes?	9
	—	
	Como o Pense Grande Digital pode se integrar à parte flexível do currículo de sua rede?	10
	—	
	Como você, professor(a), pode se movimentar nesta trilha?	15
	—	
	Mapa da trilha	18

## 0

	<b>FASE BEM-VINDO</b>	<b>21</b>
	AULA 01 Pé na trilha!	22
	AULA 02 Pense Grande	30

## 1

	<b>FASE QUEM SOU EU?</b>	<b>39</b>
	AULA 03 Autoconhecimento	40
	AULA 04 Qual é o plano?	45

## 2

	<b>FASE EMPREENDEDORISMO</b>	<b>51</b>
	AULA 05 Giro colaborativo: Empreendedorismo	52
	AULA 06 Atitude empreendedora	58

## 3

	<b>FASE PENSANDO FORA DA CAIXA</b>	<b>65</b>
	AULA 07 Pensando Fora da Caixa	66
	AULA 08 Cultura <i>Maker</i>	71
	AULA 09 Festival de Gambiarras	77

# 4

## FASE **NOSSA COMUNIDADE, NOSSA VIDA**

**82**

AULA 10 Cartografia afetiva da comunidade

83

AULA 11 Planejar é preciso!

88

# 5

## FASE **QUAL É O DESAFIO?**

**93**

AULA 12 Raio X da visita exploratória

94

AULA 13 Questões locais, questões globais

100

AULA 14 Exposição interativa

104

### **OBSERVAÇÃO**

Este documento é um pdf interativo. Você pode clicar no nome da aula ou número da página para ser levado(a) direto à página escolhida. Para voltar ao sumário, basta clicar na palavra sumário no rodapé.



## **SOBRE A FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO**

Desde 1999, a Fundação Telefônica Vivo trabalha para gerar transformação social. Somos o braço de responsabilidade social da Vivo, empresa que faz parte do Grupo Telefônica e que, por meio dos nossos programas e projetos, contribui para o desenvolvimento da sociedade, parte essencial para a missão de sustentabilidade do negócio.

Acreditamos na educação como pilar essencial de transformação da sociedade e em seu poder de garantir o empoderamento e o protagonismo de crianças e jovens, utilizando a tecnologia como instrumento a favor da inclusão e da cultura digital.

A tecnologia é utilizada para gerar metodologias disruptivas, com projetos voltados principalmente para educadores(as) e estudantes. Investimos na formação e na fluência digital de educadores(as), na inovação da prática pedagógica, na difusão da cultura do empreendedorismo social e do ensino de programação.

Geramos novas oportunidades de ensino e aprendizagem, que são guiadas por nosso compromisso em fazer, da educação, uma pauta prioritária para o país.



## PENSE GRANDE DIGITAL

O programa Pense Grande, da Fundação Telefônica Vivo, criado em 2013, convida jovens de todo o Brasil a pensarem no seu projeto de vida e na sua comunidade, compreendendo o empreendedorismo social e as tecnologias digitais como aliados nas respostas aos desafios do nosso mundo atual.

O Pense Grande Digital é uma versão digital dessa metodologia.

A missão do Pense Grande Digital é fomentar a cultura do empreendedorismo de impacto social, ou seja, um modo de empreender que possui, entre suas finalidades, melhorar a vida das pessoas e das comunidades locais. Mais do que conteúdos, a formação se preocupa em desenvolver as competências necessárias para um(a) empreendedor(a) realizar seu Projeto de Vida. E tudo isso é realizado tendo a tecnologia como uma importante aliada.

A formação do Pense Grande Digital é gratuita e voltada para jovens, a partir de 15 anos, que desejam desenvolver atitudes empreendedoras e também construir novas soluções e oportunidades para si e para suas comunidades.

A jornada empreendedora é feita por uma trilha lúdica, interativa e gamificada rumo ao topo do Pico da Neblina, a montanha mais alta do Brasil.

No Pense Grande Digital o(a) participante pode contar com o apoio dos(as) mediadores(as) para esclarecer dúvidas e trocar ideias, além da possibilidade de dialogar com outros(as) jovens que também estão em busca do seu propósito.

# APRESENTAÇÃO



# APRESENTAÇÃO



Caro professor, cara professora do Ensino Médio,

Este material foi elaborado especialmente para você. A ideia é apoiá-lo(la) no planejamento de suas aulas, inspirando-o(a) a construir percursos mais significativos com seus(suas) estudantes, em consonância com os novos contornos do Ensino Médio no Brasil.

O novo currículo em implementação na rede se apresenta muito mais aberto ao(à) estudante, mais conectado aos seus interesses e necessidades, e estimulador da participação ativa dos(as) jovens em seu processo de formação integral. A proposta do novo Ensino Médio, portanto, visa à construção de uma escola mais dialógica, que faça mais sentido para os(as) estudantes, e, conseqüentemente, à diminuição dos altos índices de evasão escolar desse segmento. É no trabalho por competências que vislumbramos o papel da escola de promover uma educação integral, que considera as várias dimensões dos sujeitos educandos(as): afetivas, intelectuais, cognitivas, sociais e culturais.

Um agente fundamental da transformação da escola, nessa perspectiva, é o(a) professor(a), pois é quem conduzirá tantas inovações, fazendo-as chegar de fato a quem interessa: aos(às) nossos(as) estudantes do Ensino Médio.



Neste volume, apresentaremos uma sugestão de trilha pedagógica composta por 14 planos de aula. Trata-se de uma sugestão de caminho formativo e cada aula é um convite para a sua apropriação. Nesse sentido, você, professor(a), pode se sentir à vontade para incorporar outros saberes e transformar as aulas, conforme o seu repertório e as singularidades de sua escola.

A seguir, destacamos alguns aspectos que você precisa conhecer antes de se apropriar desta trilha pedagógica. Passemos, então, a uma rápida rodada de perguntas!

### **Que experiências de aprendizagem o Pense Grande Digital propõe aos(às) estudantes?**

O Pense Grande Digital se organiza de maneira bastante inovadora. A experiência de aprendizagem acontece em um ambiente digital, articulando algumas estratégias de gamificação. Na medida em que os(as) jovens acessam os conteúdos e realizam as atividades propostas, eles(as) avançam na construção do conhecimento de forma consciente: cada passo dado é algo a mais que foi aprendido e um avanço na jornada de cada um.

Para fortalecer a experiência imersiva no percurso da formação, o Pense Grande Digital se utiliza de uma metáfora potente: a realização de uma expedição de jovens aventureiros(as) rumo ao Pico da Neblina. Está dado o ambiente que torna mais atraente a dinâmica do aprender para os públicos juvenis, estimulando a participação e a cooperação.

A dimensão colaborativa da aprendizagem (e do próprio empreendedorismo) é destacada na jornada do Pense Grande Digital. Ali, uma rede social é formada na dinâmica de *feed*

e *timeline*, que os(as) nossos(as) jovens bem conhecem como funcionam. Assim, o ambiente da formação cria oportunidades para a troca entre os(as) jovens, para o compartilhamento de experiências e ideias – práticas fundamentais à atitude empreendedora.

Uma outra característica que marca a experiência do(a) jovem no Pense Grande Digital é a efetiva articulação entre prática e teoria. Tudo é proposto para que o(a) participante coloque a mão na massa e aprenda fazendo. Para isso, uma equipe de mediadores(as) interage com os(as) jovens, estimulando as trocas, esclarecendo dúvidas e orientando as atividades mais desafiadoras. Os(as) mediadores(as) Pense Grande serão importantes aliados do(a) professor(a) que resolver explorar essa trilha com seus(suas) estudantes.

O ambiente digital onde a formação acontece pode ser acessado, gratuitamente, por meio do **LINK** que será disponibilizado para professores(as) e estudantes inscritos(as). A formação poderá ser realizada no computador ou no celular. Tudo isso foi feito para ser uma experiência fluída e descomplicada para todos e todas.

PARA ACESSAR O CONTEÚDO INDICADO NO TEXTO,  
BASTA CLICAR NA PALAVRA LINK OU USAR O QR-  
CODE COM A CÂMERA DO SEU CELULAR



### **Como o Pense Grande Digital pode se integrar à parte flexível do currículo de sua rede?**

Os novos currículos de Ensino Médio, que todas as redes de ensino do Brasil foram convocadas a implementar, injetaram muitas inovações nessa etapa escolar. Essas inovações foram propostas com o objetivo de atender a desafios já bem conhecidos de todos nós: altas taxas de evasão escolar neste segmento, falta de conexão da escola com os interesses e com a

vida dos(as) estudantes e baixos indicadores de aprendizado identificados no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB).

A arquitetura curricular do Ensino Médio passa a se organizar em uma parte comum, a Formação Geral Básica, e em uma parte flexível, os Itinerários Formativos. A Formação Geral Básica se consolida nas quatro áreas de conhecimento (linguagens, códigos e suas tecnologias; ciências humanas e suas tecnologias; matemática e suas tecnologias; e ciências da natureza e suas tecnologias), articulando os saberes fundamentais a todos. Já a parte flexível do currículo visa garantir o direito de escolha consciente dos(das) jovens sobre áreas que dialogam melhor com seus projetos de vida. Então, na parte flexível dos currículos, as redes de ensino garantem, ao(à) jovem, a possibilidade de escolher Itinerários Formativos de aprofundamento - cursar eletivas e ainda trabalhar sobre seus projetos de vida de forma transversal em todo o segmento do Ensino Médio. Ainda que cada rede tenha o seu currículo próprio e suas especificidades, este é um desenho geral da arquitetura curricular que nos comunica a ampliação do espaço dado ao(à) jovem para compor percursos formativos mais significativos para a sua vida.

Considerando a parte flexível do currículo de sua rede, o Pense Grande Digital pode colaborar com as ofertas direcionadas ao(à) jovem na sua rede de ensino e na sua escola na condição de componente eletivo.

Os componentes eletivos são unidades curriculares de livre escolha dos(das) jovens que integram a parte flexível do currículo, oportunizando a ampliação de repertório e enriquecendo a

experiência do(a) estudante em seu Itinerário Formativo. As eletivas podem contemplar distintas temáticas, vivências e aprendizagens, mas precisam ter intencionalidade pedagógica e consonância com a(s) área(s) de conhecimento do itinerário cursado pelo(a) jovem e com os eixos estruturantes.

No caso do Pense Grande Digital, temos, aqui, a possibilidade de compor uma eletiva sobre Empreendedorismo de Impacto Social. O(a) professor(a) que deseja oferecer um componente eletivo sobre essa temática poderá se apropriar da sequência didática sugerida nesta publicação, incorporando as habilidades específicas da(s) área(s) de conhecimento articulada(s) aos itinerários ofertados por sua escola e também ajustando atividades e carga horária das atividades presenciais. Nesta particular apropriação realizada pelo(a) professor(a), ele(a) sabe que contará com um ambiente digital formativo, com vídeos, áudios, orientações sobre o uso de ferramentas importantes para a prática empreendedora e atividades “Mão na massa” para serem realizadas de forma assíncrona pelos(as) estudantes.

A respeito da pertinência da formação Pense Grande Digital para o novo Ensino Médio, é importante ressaltar que o empreendedorismo é um dos quatro eixos estruturantes (Investigação científica, Processos criativos, Empreendedorismo e Mediação e intervenção sociocultural) que devem compor os Itinerários Formativos, segundo a BNCC.

Os eixos estruturantes sinalizam algumas habilidades que precisam ser trabalhadas com os(as) estudantes independente da área escolhida para aprofundamento nos Itinerários. Por isso, tais eixos sinalizam habilidades e atitudes que precisam ser desenvolvidas pelos(as) jovens do Ensino Médio.

Nesse sentido, a promoção da atitude empreendedora passa pela habilidade de identificar desafios, pela capacidade de inovar, de buscar caminhos para solucionar problemas concretos do mundo, planejar e realizar projetos pessoais ou coletivos. Portanto, o empreendedorismo como eixo estruturante na parte flexível dos currículos interage de forma coerente com aspectos centrais do Novo Ensino Médio: o protagonismo juvenil, as escolhas coerentes pautadas pelos projetos de vida e a articulação do conhecimento com a vida, com a responsabilidade de transformar positivamente a sociedade.

Além das possibilidades de contribuir para a parte flexível dos currículos, a formação Pense Grande Digital está em sintonia com o trabalho por competências, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao longo dos planos de aula apresentados neste material, vamos destacar as competências gerais mais evidentes em cada momento desta trilha.

As competências gerais materializam o compromisso da escola em promover o desenvolvimento integral dos(as) estudantes, contribuindo para a formação dos(as) jovens em suas várias dimensões: intelectuais, culturais, políticas, sociais e emocionais. Ao estruturar os fundamentos pedagógicos por competências, a BNCC visa articular conhecimentos, habilidades, atitudes e valores em situações concretas da vida. Sendo assim, as dez competências gerais da BNCC indicam capacidades cognitivas que devem ser desenvolvidas pelo ser humano em sua integralidade.

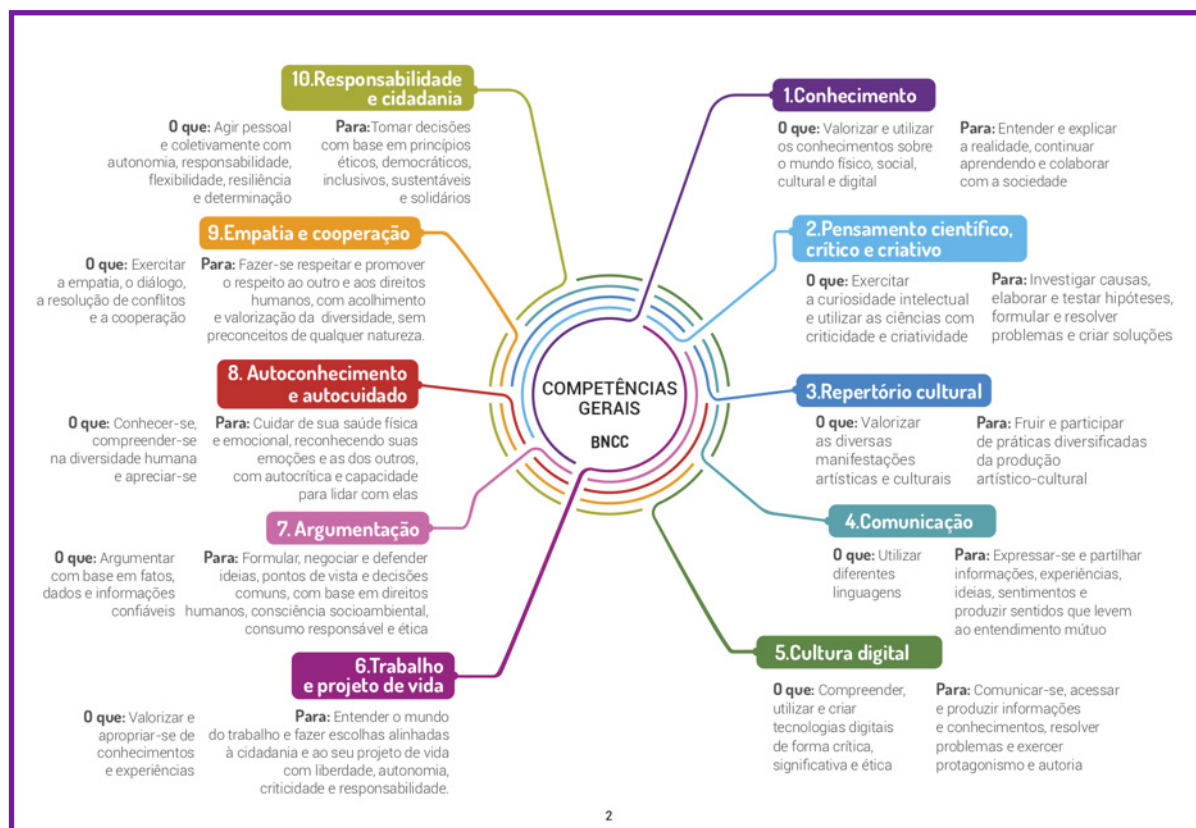
As dez competências gerais sistematizadas na BNCC são:

01 – **Conhecimento,**

02 – **Pensamento científico, crítico e criativo,**

- 03– Repertório cultural,
- 04– Comunicação,
- 05– Cultura digital,
- 06– Trabalho e projeto de vida,
- 07– Argumentação,
- 08– Autoconhecimento e autocuidado,
- 09– Empatia e cooperação,
- 10 – Responsabilidade social e cidadania.

O infográfico a seguir oferece uma sistematização do escopo central de cada uma das dez competências gerais. Esse material compõe a publicação “Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC, concebido pela parceria do Movimento pela Base com a Organização *Center for Curriculum Redesign*.”



Fonte: Movimento pela Base Nacional Comum e *Center for Curriculum Redesign*. “Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC”. p.2



## PARA SE APROPRIAR

Para se apropriar da sequência didática proposta neste documento, customizando-a conforme a área de conhecimento e as singularidades de sua rede e de seus(suas) estudantes, o(a) professor(a) pode consultar os materiais abaixo indicados.

- “Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC”, parceria do Movimento pela Base com a organização *Center for Curriculum Redesign*: publicação sobre cada competência da BNCC, indicando suas subdimensões e a progressão para cada etapa escolar. Disponível no [LINK](#).
- “BNCC comentada para o ensino médio”, do Instituto Reúna: publicação sobre conhecimentos específicos e habilidades de cada área de conhecimento. Disponível no [LINK](#).

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK OU  
USAR O QR- CODE COM A CÂMERA  
DO SEU CELULAR



## Como você, professor(a), pode se movimentar nessa trilha?

A parte flexível dos currículos contempla Itinerários de aprofundamento e componentes eletivos. Conforme a BNCC, até 20% da carga horária da parte flexível pode ser trabalhada na modalidade à distância e o Pense Grande Digital se apresenta como um parceiro para que a escola amplie as possibilidades de escolha a seus(suas) estudantes.

No ambiente da formação, o programa apresenta uma trilha de aprendizagem repleta de materiais de estudo e atividades para desenvolver a atitude empreendedora nos(as) jovens

e lhes apresentar possibilidades de empreender de forma a transformar as suas realidades. A trilha pedagógica que aqui propomos ao(à) professor(a) do Ensino Médio foi pensada para articular a vivência digital dos(as) estudantes com as aulas presenciais, explorando características do Ensino Híbrido.

O(a) professor(a) pode se sentir à vontade para transformar essa trilha pedagógica, pois ela é flexível em seus tempos e dinâmicas. Cada aula foi pensada para a duração média de 100 minutos, podendo ser dividida em tempos menores ou mesmo ter sua carga horária ampliada. Os catorze planos de aula deste volume devem ser vistos, pelo(a) educador(a), como inspirações!

A gestão das aulas foram elaboradas em alguns momentos-chave: Estimular, Conversa em volta da fogueira, Mão na massa e Pé na trilha. Esses momentos podem existir em diferentes ordenamentos em uma aula, conforme suas intencionalidades pedagógicas.





## ENTENDA AS INTENCIONALIDADES PEDAGÓGICAS POR TRÁS DOS PRINCIPAIS MOMENTOS DA AULA

- ➔ **Estimular:** momento da aula para estimular a curiosidade dos(as) estudante e/ou sensibilizá-los(as) a respeito de alguma temática ou experiência. Geralmente acontece no início da aula, mas não precisa ser sempre assim.
- ➔ **Conversa em volta da fogueira:** momento da aula destinado a debates, rodas de conversa e reflexões coletivas.
- ➔ **Mão na massa:** momento da aula em que uma atividade prática é proposta aos(às) estudantes.
- ➔ **Pé na trilha:** momento da aula em que o(a) professor(a) estabelece combinados com a turma e orienta os(as) estudantes sobre as fases da formação a serem trilhadas no ambiente digital fora do horário da aula presencial. Geralmente acontece no final da aula.

## MAPA DA TRILHA

FASE CORRESPONDENTE NO AMBIENTE ON-LINE	AULA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA AULA	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC EM DESTAQUE
<b>BEM-VINDO</b>	AULA 1 <b>PÉ NA TRILHA!</b>	Iniciar a jornada do Pense Grande Digital, estimulando a curiosidade, criando espaço para o diálogo e a troca de saberes, exercitando a criatividade dos(as) estudantes e fortalecendo os vínculos da turma.	04 – Comunicação; 05 – Cultura Digital; 08 – Autoconhecimento e autocuidado; 09 – Empatia e Cooperação.
	AULA 2 <b>PENSE GRANDE</b>	Explorar o Pense Grande Digital, estimulando o encontro de olhares e pontos de vistas e permitindo que os(as) estudantes se apropriem dos três pilares, apresentados pelo programa, que geram transformação: empreendedorismo, comunidade e tecnologia.	05 – Cultura Digital; 07 – Argumentação; 09 – Empatia e Cooperação.
<b>FASE 1 — QUEM SOU EU?</b>	AULA 3 <b>AUTO- CONHECIMENTO</b>	Promover reflexões sobre si, sobre a vida e a carreira, e como se autodesenvolver. Identificar os valores, habilidades e talentos de cada um.	08 – Autoconhecimento e autocuidado.
	AULA 4 <b>QUAL É O PLANO?</b>	Estimular os(as) estudantes na reflexão sobre seus projetos de vida, apresentando a escola como uma importante parceria nesta construção.	02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 06 – Trabalho e Projeto de Vida; 08 – Autoconhecimento e autocuidado.
<b>FASE 2 — EMPREENDEDORISMO</b>	AULA 5 <b>GIRO COLABORATIVO: EMPREENDEDORISMO</b>	Estabelecer diálogos a partir do intercâmbio de ideias, construindo relações entre o que foi estudado e problematizando a realidade. Sensibilizar os(as) alunos(as) sobre as possibilidades de empreender, debatendo os conceitos de empreendedorismo clássico e empreendedorismo social com profundidade teórica.	01 – Conhecimento; 06 – Trabalho e Projeto de Vida; 07 – Argumentação; 09 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
	AULA 6 <b>ATITUDE EMPREENDEDORA: CIRCUITO TRANSFORMADOR</b>	Possibilitar debates e troca de ideias sobre as atitudes empreendedoras. Desenvolver o senso crítico nos(as) estudantes e estimular a transformação de atitudes comuns em atitudes empreendedoras.	06 – Trabalho e projeto de vida; 07 – Argumentação; 08 – Autoconhecimento e autocuidado; 09 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania

FASE CORRESPONDENTE NO AMBIENTE ON-LINE	AULA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA AULA	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC EM DESTAQUE
<b>FASE 3</b> — <b>PENSANDO FORA DA CAIXA</b>	AULA 7 <b>PENSANDO FORA DA CAIXA</b>	Estimular os(as) estudantes a explorarem múltiplas possibilidades de criação a partir de desafios apresentados no cotidiano. Desenvolver a exploração do pensamento criativo. Ampliar a capacidade de análise crítico-criativa, reflexão e tomada de decisão dos(as) estudantes.	01 – Conhecimento; 02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
	AULA 8 <b>CULTURA MAKER</b>	Mobilizar os conhecimentos sobre cultura <i>maker</i> para refletir sobre problemas e solucionar desafios com criatividade. Tomar decisões a partir da experiência e análise de possibilidades. Estabelecer conexões com maneiras de empreender.	01 – Conhecimento; 02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 05 – Cultura Digital; 09 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
	AULA 9 <b>FESTIVAL DE GAMBIARRAS, QUE TAL?</b>	Expressar-se com clareza na apresentação de sua gambiarra para os(as) colegas. Participar da criação coletiva e da organização de um festival, colocando em prática noções e habilidades do empreendedorismo.	01 – Conhecimento; 03 – Repertório cultural, 4 - Comunicação; 05 – Cultura Digital; 09 – Empatia e Cooperação.
<b>FASE 4</b> — <b>NOSSA COMUNIDADE</b>	AULA 10 <b>CARTOGRAFIA AFETIVA DA COMUNIDADE</b>	Estabelecer relações de pertencimento à comunidade da qual fazem parte, identificando aspectos relevantes sobre o território. Exercitar a habilidade de criar representações que comuniquem o seu olhar sobre o território.	03 – Repertório Cultural; 4 – Comunicação; 09 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
	AULA 11 <b>PLANEJAR É PRECISO!</b>	Planejar uma visita exploratória, exercitando a empatia, habilidades interpessoais e escolhas estratégicas para alcançar os objetivos.	02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 04 – Comunicação; 06 – Trabalho e Projeto de Vida; 09 – Empatia e Colaboração; 10 – Responsabilidade e Cidadania.

FASE CORRESPONDENTE NO AMBIENTE ON-LINE	AULA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA AULA	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC EM DESTAQUE
<b>FASE 5</b> <b>—</b> <b>QUAL É O DESAFIO?</b>	AULA 12 <b>RAIO X DA VISITA EXPLORATÓRIA</b>	Sistematizar conhecimentos construídos durante a visita exploratória.	02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 03 – Repertório Cultural; 05 – Cultura Digital; 09 – Empatia e Cooperação.
	AULA 13 <b>QUESTÕES LOCAIS, QUESTÕES GLOBAIS</b>	Desenvolver a capacidade de organizar, sintetizar e associar ideias.  Refletir sobre questões locais na perspectiva dos desafios globais.	02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 06 – Trabalho e projeto de vida; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
	AULA 14 <b>EXPOSIÇÃO INTERATIVA</b>	Socializar as experiências e conhecimentos construídos no primeiro módulo da jornada Pense Grande Digital. Realizar uma exposição interativa, mobilizando conhecimentos, habilidades, atitudes e valores desenvolvidos durante o processo.	02 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 04 – Comunicação; 06 – Trabalho e projeto de vida; 07 – Argumentação; 09 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.

## OBSERVAÇÃO

Este documento é um pdf interativo. Você pode clicar no nome da FASE ou nome da aula para ser levado(a) direto à página escolhida. Para voltar ao sumário, basta clicar na palavra sumário no rodapé.

FASE

---

# BEM-VINDO

---

AULA 1

Pé na trilha!

AULA 2

Pense Grande!



## AULA 1

# PÉ NA TRILHA!



- ➔ **Duração:**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários:**  
Celulares, computadores ou *tablets* com acesso à *internet* para navegação no ambiente do Pense Grande Digital durante a aula; canetas coloridas e caderno pequeno (o caderno pequeno pode ser substituído por folhas de ofício, tesoura e linhas, agulha ou grampeador para confecção de diários de bordo artesanais).
- ➔ **Competências gerais da BNCC em destaque:**  
4 – Comunicação; 5 – Cultura Digital; 8 – Autoconhecimento e autocuidado; 9 – Empatia e Cooperação.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem:**  
Iniciar a jornada do Pense Grande Digital, estimular a curiosidade, criar espaço para o diálogo e a troca de saberes, exercitar a criatividade dos(as) estudantes e fortalecer os vínculos da turma.
- ➔ **Evidências de aprendizagem:**  
Os(As) estudantes foram mobilizados(as) a iniciar a jornada e se mostraram interessados(as) pela proposta da formação e pela temática do empreendedorismo social. Mostraram-se participativos(as) nas conversas motivadas na construção de seus *avatars*. Além disso, engajaram-se na construção de seus diários de bordo e na preparação de sua mochila de viagem.



## GESTÃO DA AULA

**Este plano de aula foi elaborado em quatro momentos: Estimular, Mão na massa, Conversa em volta da fogueira e Pé na trilha. É apenas uma sugestão para apoiá-lo(la) na gestão criativa de sua aula. Então, fique à vontade para dimensionar os tempos, inserir suas próprias referências e experiências e transformar esta aula. Só assim ela fará mais sentido para você, para os seus(suas) estudantes e para a sua escola.**

### ➔ Estimular

1. Apresente o ambiente “Pense Grande Digital” à turma, estimulando a curiosidade e a participação ativa dos(as) estudantes. Para isso, faça uma visita guiada ao ambiente digital e fortaleça a narrativa lúdico-criativa que a jornada formativa propõe.

A partir de agora, a turma integra a expedição Pense Grande Digital. O(A) professor(a) é o(a) guia que irá apoiar o grupo de jovens desbravadores(as) nesta jornada. Mas, afinal, para onde estamos indo? Qual é o propósito que conecta os nossos(as) expedicionários(as)?

Durante uma expedição, ainda que cada aventureiro(a) possua seus objetivos pessoais, há algo que os conecta na jornada. Chegar ao destino final traçado é uma meta importante para todos(as), mas o bom desbravador(a) está consciente de que a maior riqueza se encontra no

caminho: nos desafios e na possibilidade de elaborar, de forma colaborativa, soluções possíveis para vencê-los. E mais: aprendendo com isso! Isso significa que todo bom expedicionário e toda boa expedicionária valoriza os percursos, aproveita as trocas e os encontros oportunizados no caminho. Chegar ao destino é uma consequência das escolhas durante a jornada.

Ao longo da jornada Pense Grande Digital, a ideia é que os(as) estudantes trabalhem competências e habilidades pertinentes à atitude empreendedora, sendo capazes de relacionar os saberes com as necessidades locais. A jornada fortalece o empreendedorismo de impacto social, que tem a potência de transformar a vida tanto dos(as) jovens empreendedores quanto das comunidades locais.

2. Incentive a criação do *avatar* explorando a valorização da diversidade.

Acompanhar os primeiros passos dos(as) estudantes no ambiente do Pense Grande Digital pode ser importante para que todos(as) comecem juntos(as) a expedição e também para mobilizar a turma. Por isso, sugerimos que você, professor(a), reserve um momento da aula para que seus(-suas) alunos(as) acessem o *site* e percorram a Fase introdutória até a construção dos *avatars*.

Nesse momento, é importante destacar que os *avatars* são representações de cada um, são tipos de autorretratos que dizem a forma como queremos ser vistos(as) na jornada e que enaltecem aspectos de nossa identidade.





## SUGESTÃO DE ATIVIDADE INTEGRADORA

Experimente conversar com seus(suas) colegas professores(as) sobre a jornada Pense Grande Digital e a analogia criada com a expedição rumo ao Pico da Neblina.

Ao longo de todo o percurso, são feitas menções diretas à geografia e também às comunidades e à cultura dos locais percorridos. Esses aspectos podem motivar a elaboração de atividades integradoras do componente que você está ministrando com outros componentes curriculares. Em especial, diálogos interdisciplinares podem ser realizados com os componentes Geografia, História e Língua Portuguesa, explorando cartografia, cultura local e origem/significado de palavras indígenas, caso você e seus(suas) colegas professores(as) considerem pertinente.

Em parceria com outros(as) professores(as), promova a exibição do vídeo Expedição ao Pico da Neblina, disponível no ambiente da formação por meio do [LINK](#).

A exibição do vídeo\* para a turma, no início da jornada, servirá para fortalecer a atmosfera da formação e também é uma boa oportunidade para os(as) professores(as) trabalharem, com os(as) estudantes, uma postura interdisciplinar. Em outras palavras, conhecer uma experiência empreendedora de impacto social motiva a compreensão das realidades por meio de uma rede de conhecimentos: conhecimentos conceituais e técnicos de distintas áreas, além, claro, dos saberes locais que extrapolam os conhecimentos científicos.

Ao apresentar, por meio do vídeo, o cenário da jornada, estimule os(as) alunos(as) a imaginarem os desafios deste percurso. Com a participação de professores(as) de distintas áreas

do conhecimento, faça uma roda de conversa com a turma e proponha uma análise do vídeo.

- ▶ **\*O VÍDEO POSSUI DURAÇÃO DE 3'39".**  
**[clique aqui para ir direto ao vídeo.](#)**

## ➔ Mão na massa

3. Crie um diário de bordo com os(as) estudantes(as) para registrar essa travessia. É importante que o(a) professor(a) também confeccione o seu próprio diário junto com a turma para motivação e criação de vínculo com os(as) estudantes.
4. Explique que esse diário será utilizado até o final da jornada para anotação de ideias que surgirem durante as trilhas.
5. Incentive os(as) estudantes a explorarem a criatividade nessa atividade Mão na massa, personalizando seus diários de acordo com seus gostos e expectativas com relação à jornada.

### DICA!

**Para aulas presenciais, crie um “cantinho Mão na massa”, com materiais diversos, inclusive recicláveis, para promover uma oficina de criação do diário de bordo.**

6. Convide a turma para nomear esse diário, como por exemplo, “Diário de viagem dos(as) jovens empreendedores(as)”, “Caderno de possibilidades”, “Caderno para Pensar Grande”, etc. Proponha esse convite de maneira que os(as) alunos(as) exercitem a criatividade e criem um nome autoral que ajude a gerar o sentimento de pertencimento ao grupo.

- Defina se cada diário receberá um nome ou faça uma votação para que exista um nome coletivo, comum a todos os diários da turma.

## DICA!

**Caso sua aula esteja acontecendo na modalidade remota síncrona, a sugestão é fazer a votação dos nomes por meio de *emojis*, utilizando o chat. Nessa forma democrática, o nome que receber mais *emojis* será escolhido para representar os diários da turma.**

## ➔ Conversa em volta da fogueira

- Até aqui, a turma já fez seu *check in* no Pense Grande Digital, o que envolve conhecer a proposta geral da formação, dar os primeiros passos no ambiente e criar seu *avatar* (Fase Introdutória).

Os diários de bordo também já estão prontos para receber seus primeiros registros.

O momento agora é de fazer os combinados com o grupo de expedicionários(as), arrumar a mochila e pé na trilha!

- Faça os combinados com a turma.

É importante que os(as) estudantes não tenham dúvidas de como será a articulação entre a jornada no ambiente do Pense Grande Digital e as aulas presenciais (ou remotas síncronas). Conhecendo os combinados, todos caminharão juntos.

As tarefas de casa consistem em avançar na trilha do Pense Grande Digital, conforme a rota fornecida pelo(a) professor(a). Já os encontros presenciais (ou remotos síncronos) serão dedicados ao aprofundamento dos conhecimentos vivenciados na trilha digital, ampliando a experiência educativa e fortalecendo o diálogo com a realidade do(a) estudante e da escola.

- 10.** É hora de arrumar a mochila! Convide os(as) estudantes a fazerem uma lista do que cada um vai levar na mochila para essa expedição.

Para estimulá-los(as) na elaboração dessa lista pessoal, lance algumas categorias de itens que eles(as) podem considerar carregar.

- Quais habilidades eu possuo e podem ser úteis ao longo da jornada?
  - Qual(is) é (são) o(s) desejo(s) que me movimenta(m) nesta jornada?
  - Qual(is) objeto(s) não pode(m) faltar na minha mochila?
- !** **IMPORTANTE:** A mochila não pode ser muito pesada. É preciso priorizar os itens que efetivamente podem ser úteis para cada um e para o grupo se apoiar. Além disso, ao longo da caminhada, a mochila receberá novos itens, frutos das descobertas e dos aprendizados da jornada.

A lista deve ser registrada no Diário de Bordo.

Estimule os(as) estudantes a pensarem em uma forma bem criativa para mostrar as suas bagagens no próximo encontro.

## ➔ **Pé na trilha!**

Solicite aos(as) estudantes que completem a Fase Introdutória da formação Pense Grande Digital até o próximo encontro.

Peça-lhes que façam registros em seus Diários de Bordo, completando a seguinte frase:

“Para mim, as mensagens-chave do início desta jornada são \_\_\_\_\_.”

Para além do registro solicitado, esclareça que os Diários de Bordo são receptáculos para que anotem suas principais percepções da jornada. Então, todos(as) podem se sentir à vontade para produzir outros registros.



### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

A aula fomenta a utilização de metodologias ativas que promovem o protagonismo do(a) aluno(a) e a participação ativa. As atividades propostas dialogam com o exercício do autocohecimento, uma dimensão importante que fortalece o trabalho com o Projeto de Vida, empreendido no Ensino Médio. Há ainda o exercício de expressão por meio de distintas linguagens, o que amplia a dimensão comunicativa dos(as) jovens.



## AULA 2

# PENSE GRANDE!



## BÚSSOLA

No final da aula anterior, você solicitou aos(às) estudantes que concluíssem a Fase Boas-vindas no Pense Grande Digital. É exatamente a experiência de exploração de cada um que irá alimentar este segundo encontro com a turma. Vamos trabalhar, aqui, com a aula invertida, uma estratégia ativa de aprendizagem que vale a pena ser exercitada por você, professor(a).

Nesta aula, vamos conhecer as primeiras percepções dos(as) estudantes sobre as atividades propostas na formação do Pense Grande Digital. Será um momento de conversar sobre o potencial transformador da articulação dos três pilares do programa: Empreendedorismo, Comunidade e Tecnologia.



### **Duração:**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários:**

*Emojis* impressos em papel, Diário de bordo, tarjetas adesivas do tipo *Post it* para produção de painel coletivo, canetas coloridas.



### **Competências gerais da BNCC em destaque:**

5 – Cultura Digital; 7 – Argumentação; 9 – Empatia e Cooperação.

➔ **Objetivo(s) de aprendizagem:**

Explorar o Pense Grande Digital, estimulando o encontro de olhares e pontos de vistas, e permitindo que os(as) estudantes se apropriem dos três pilares, apresentados pelo programa, que geram transformação: empreendedorismo, comunidade e tecnologia.

➔ **Evidências de aprendizagem:**

Os(as) estudantes conseguiram aprofundar seus conhecimentos sobre a proposta do Pense Grande Digital, registrando de forma objetiva, em seus Diários de Bordo, as palavras-chave do conhecimento construído. Durante a construção do painel coletivo, trocaram percepções e pontos de vista, argumentando com base em suas realidades e também nos conhecimentos construídos na trilha.



## GESTÃO DA AULA

**A estratégia da aula invertida funciona assim: o(a) professor(a) disponibiliza, para os(as) estudantes, um conjunto de materiais que deve ser estudado antes da aula. Esses materiais podem ser de distintos gêneros e modalidades textuais (textos verbais, vídeos, sites, *podcasts*, etc.). O importante é que sua exploração favoreça as discussões sobre um tema ou uma concepção que se planejou trabalhar com a turma. Não por acaso, portanto, a aula invertida consiste em um método de aprendizagem ativo, em que o(a) estudante está no centro do processo de construção de conhecimento e sua participação é fundamental para que o aprendizado se realize.**

No caso específico desta aula, o conjunto de materiais disponibilizado para os(as) alunos(as) está na Fase introdutória do Pense Grande Digital, um trecho de nosso percurso formativo que você, professor(a), orientou a turma a vivenciar antes desta aula.

Então, todo o processo ativado no encontro da turma busca explorar algumas das mensagens-chave que os(as) estudantes registraram em seus Diários de Bordo quando avançavam na Fase introdutória do Pense Grande Digital. A ideia é que a aula presencial seja um momento de aprofundar os conhecimentos construídos no ambiente digital.

Este plano de aula foi elaborado em quatro momentos: Estimular, Conversa em volta da fogueira, Mão na massa e Pé na trilha. Fique à vontade para criar novas possibilidades!

## ➔ Estimular: “Sensaciômetro”

A Fase Introdutória do Pense Grande Digital termina com cada participante escolhendo uma carinha que mais o representa neste momento. Até esse momento, o(a) estudante já foi introduzido à proposta da formação e pôde conhecer alguns contornos importantes da expedição a ser trilhada.

Pode ser bem interessante que você, professor(a), reproduza, em papel, essas carinhas, conhecidas popularmente como *emojis*. Você pode adotar uma espécie de “sensaciômetro” no começo da aula para saber, de forma descontraída, o que os(as) estudantes acharam da experiência com os materiais estudados em casa no ambiente do Pense Grande Digital.



## DICA!

O “sensaciômetro” com os *emojis* pode ser usado em outras aulas, no começo, no final ou no momento em que julgar pertinente. A estratégia ajuda a descontrair e, ao mesmo tempo, serve como uma calibragem dos ânimos em relação às atividades e/ou à aula.



FELICIDADE

INDIFERENÇA

TRISTEZA

RAIVA

TUDO BEM

## ➔ Conversa em volta da fogueira

1. O que tem na minha mochila Pense Grande? Reúna os(as) expedicionários(as) em um grande círculo e peça para cada um mostrar, aos(às) colegas, como organizou a sua mochila para a expedição Pense Grande Digital.
  - Quais habilidades eu possuo e podem ser úteis ao longo da jornada?
  - Qual(is) é (são) os desejo(s) que me movimenta(m) nesta jornada?
  - Qual(is) objeto(s) não pode(m) faltar na minha mochila?
2. Após a exposição da bagagem de cada um, faça algumas perguntas para estimular relações possíveis entre o conteúdo das bagagens individuais com a trilha vivenciada no Pense Grande Digital até o momento.

Exemplos de possíveis relações a serem provocadas:

- Os desejos que nos movimentam estão profundamente relacionados aos nossos propósitos. Temos, aqui, um bom diálogo com o depoimento de Mel Duarte, poeta e produtora cultural, sobre escolher caminhos. (O vídeo da Mel Duarte está na Etapa de Apresentação da Fase Introdutória.) Uma conexão que pode ser explorada pelo(a) professor(a) é sobre a importância de construir nossos projetos de vida. Projetos de vida estão intimamente relacionados a propósito e às escolhas que fazemos.
- Em que medida os desejos que me movimentam se encontram com o(s) outro(s)? Esses desejos se relacionam, de alguma forma, com a minha comunidade?
- Sobre as habilidades presentes na bagagem de cada um: as habilidades percebidas na turma se complementam? Como as habilidades de um podem apoiar o(s) outro(s)? Há habilidades mencionadas por colegas que eu necessitaria desenvolver para concretizar os meus desejos?
- Sobre os objetos presentes nas bagagens da turma: os objetos podem assumir múltiplas dimensões. Alguns carregam significados particulares e possuem uma função afetiva e memorialística na nossa história de vida. Outros objetos podem ter sido escolhidos pela função utilitária e por sua condição de ferramenta. Todos são importantes na nossa caminhada.

## EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO

O debate realizado com a turma a respeito da mochila de cada um possui três intencionalidades pedagógicas principais:

- fortalecer os vínculos entre os(as) participantes, trabalhando a competência da Empatia e da Cooperação;
- valorizar as habilidades que reconhecem em si e identificar aquelas que precisam desenvolver, o que contribui para o desenvolvimento da Competência do Autoconhecimento e do Autocuidado;
- introduzir conexões entre as realidades dos(as) jovens e o tripé do Pense Grande Digital: Comunidade, Tecnologia e Empreendedorismo.

## Mão na massa

3. Convide os(as) estudantes a visitarem as anotações produzidas no Diário de Bordo a respeito das mensagens-chave da Fase Introdutória realizada antes da aula. Oriente-os(as) a pensar sobre a seguinte questão: das anotações que fiz, quais relações percebo entre os três pilares do Pense Grande: Empreendedorismo, Comunidade e Tecnologia? (Circular as principais no Diário de Bordo e registrá-las em tarjetas do tipo *post it* para colar em um painel).
4. Construa, com a turma, um painel coletivo, buscando relacionar as mensagens-chave destacadas pelos(as) estudantes com os três pilares do Pense Grande: Empreendedorismo, Comunidade e Tecnologia.

É importante ressaltar que o(a) estudante se envolve de forma ativa com o processo ao analisar as informações coletadas em seu Diário de Bordo e, ao registrar, em tarjetas (post its), o que considera relevante para compor o painel coletivo. É fundamental que o(a) professor(a) estimule os(as) alunos(as) a estabelecerem uma conexão sobre o que eles(as) pensam a respeito do assunto e o que está exposto no Pense Grande Digital.

Promova a confecção dialogada do painel coletivo. Para isso, ao longo da atividade, comente as colaborações dos(as) estudantes sobre os três pilares e promova “costuras” que vinculem as ideias de Empreendedorismo, Comunidade e Tecnologia com a conversa realizada no momento de explorar as bagagens de cada um: o que empreendedorismo, comunidade e tecnologia podem ter a ver com a gente?

## DICA!

**Caso a aula não seja presencial e esteja acontecendo na modalidade remota, o(a) professor(a) pode utilizar ferramentas disponíveis na web para a construção do mural coletivo. O Jamboard e o Padlet são boas ferramentas que podem ser utilizadas para a atividade na modalidade remota síncrona.**

5. Finalize a atividade com a seguinte questão para a turma:
  - Por que esses três pilares juntos podem transformar o mundo em um lugar melhor?

Neste momento, deixe aberta a possibilidade dos(as) estudantes quererem acrescentar algo ao painel coletivo.

## DICA!

Registre, com a câmera do celular, o painel coletivo construído pela turma. Estimule os(as) estudantes a também produzirem os seus registros.

O painel é uma evidência de aprendizagem dos conhecimentos construídos durante a aula e pode ser importante recuperá-lo em aulas futuras.

Se a escola tiver uma comunidade *on-line* em rede social, pode ser interessante que professor(a) e estudantes compartilhem seus registros com a *hashtag* #pensegrande

## ➔ Pé na trilha!

Antes de se despedir da turma, recomende os novos avanços que cada um deve fazer no ambiente do Pense Grande Digital.

Para aproveitar melhor o próximo encontro, todos e todas devem ter concluído a Etapa 2 da Fase 1 (“Quem sou eu?”).

Vale lembrar os(as) estudantes de alimentar seus Diários de Bordo com novos registros dos principais achados desta jornada!



## SUGESTÃO DE ATIVIDADE INTEGRADORA

Durante a Fase Introdutória da trilha do Pense Grande Digital, os(as) estudantes elaboraram uma resposta para a seguinte questão: “o que é pensar grande para você?”.

Depois desta aula, acreditamos que a ideia sobre “o que é pensar grande” pode ter se ampliado.

Caso você tenha a possibilidade de conversar com professores(as) da área de Linguagens, pode surgir uma proposta de atividade integradora. A seguir, sugerimos algumas atividades para inspirar essa conversa com seus pares!

- A. O desafio é cada estudante criar um *tweet*, texto de até 140 caracteres, respondendo à questão: “O que é pensar grande?”
- B. A turma deve votar para eleger os textos mais criativos e mobilizadores.
- C. Os textos pequeninos vão virar cartazes ou bandeiras a serem espalhados na escola.

O(A) professor(a) de Língua Portuguesa pode contribuir trabalhando, com os(as) estudantes, habilidades pertinentes às multimodalidades textuais, explorando, por exemplo, as relações possíveis entre palavra e imagem.

O(A) professor(a) de Artes poder colaborar oferecendo subsídios para que os(as) estudantes materializem suas ideias, expressando-as em instigantes cartazes, bandeiras ou outro tipo de materialidade. Nesse contexto, a depender do plano de ensino do(a) professor(a), é possível conhecer as linguagens que marcam a arte dos cartazes ao longo dos anos e/ou as bandeiras como construções simbólicas de um coletivo e/ou explorar técnicas variadas de produção visual artesanal: *stencil*, bordado, etc. Há ainda a possibilidade de trabalhar elementos da narrativa gráfica, como composição, equilíbrio, contraste, etc., usando ferramentas digitais.

Enfim, são muitas as possibilidades para uma atividade integradora com a área de Linguagens que pode comunicar a ideia de “pensar grande” para a escola toda!



FASE 1

---

# QUEM SOU EU?

---

AULA 3

Autoconhecimento

AULA 4

Qual é o plano?



## AULA 3

# AUTOCONHECIMENTO



## BÚSSOLA

**Esta aula considera que os(as) estudantes realizaram, de forma autoinstrucional, as Etapas 1 e 2, da Fase 1, no ambiente do Pense Grande Digital. A aula retoma elementos dessas etapas e convida-os(as) a fazerem a Etapa 3 da Fase 1, orientada pela ferramenta IKIGAI.**

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Celulares, computadores ou *tablets* com acesso à *internet* para navegação no ambiente do Pense Grande Digital durante a aula, Diário de Bordo.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
8 – Autoconhecimento e autocuidado.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Promover reflexões sobre si, sobre a vida e a carreira, e como se autodesenvolver. Identificar os valores que cada um carrega consigo.
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Os(as) estudantes perceberam que o autoconhecimento é importante tanto para a vida pessoal quanto profissional. Os(As) estudantes concluíram a produção do IKIGAI no ambiente da formação. Essa ferramenta contribuiu para o entendimento dos propósitos de cada um.





## GESTÃO DA AULA

Esta aula permite que os(as) estudantes reflitam, de forma mais profunda, sobre como colocar o autoconhecimento em prática. Organizamos o percurso da aula em três momentos: Conversa em volta da fogueira, Mão na massa e Estimular. Fique à vontade para proporcionar momentos adicionais, com base no conhecimento prévio que você possui da turma.

### ➔ Conversa em volta da fogueira

1. Em uma roda de conversa, estimule os(as) estudantes a refletirem sobre as perguntas disponíveis na trilha do Pense Grande Digital: “Qual é a sua história?” e “Como você se vê?”.
2. Promova uma sessão pipoca para assistirem ao vídeo do escritor Ricardo Terto, que explica a importância de conhecer a própria história. O vídeo está disponível no ambiente do Pense Grande Digital (Etapa 2 da Fase 1). A sessão pipoca pode apoiar os(as) estudantes que não conseguiram percorrer as etapas solicitadas em casa a não ficarem para trás na conversa.

Professor(a), mostre aos(as) alunos(as) que a jornada do autoconhecimento é um processo contínuo. Quanto mais praticarmos, mais conseguiremos estabelecer conexões sobre a construção da nossa identidade, e isso nos ajuda a tomar decisões e a enxergar as oportunidades com mais clareza.

3. Relembre, com os(as) estudantes, a atividade “5 coisas sobre mim”, realizada no ambiente do Pense Grande Digital

(na Fase 1, Etapa 2). Nesta atividade, cada um adicionou, a sua mochila, cinco “itens” que fazem parte de sua história de vida:

- Uma diversão de infância;
  - Uma adulta ou um adulto que o(a) inspirou quando você se tornou jovem;
  - Algo que as pessoas dizem que você faz bem desde criança;
  - Algo que deu errado, mas que você enxerga como aprendizado;
  - Um desafio que você conseguiu superar.
4. Peça aos(às) estudantes para registrarem, no Diário de Bordo, alguma outra pergunta que gostariam de ter tido a oportunidade de responder sobre si mesmos(as). Perguntas cujas respostas agregariam novos itens à lista de “coisas sobre mim”. Deixe-os(as) à vontade para socializarem ou não essas perguntas e/ou respostas e convide-os(as) para o momento “Mão na massa”.

## Mão na massa

O momento Mão na Massa será híbrido. Os(As) alunos(as) utilizarão o ambiente do Pense Grande Digital para montarem seu IKIGAI.

5. Oriente os(as) alunos(as) nessa jornada em busca do autoconhecimento, estimulando-os(as) a deixarem as críticas de lado e a mergulharem no seu próprio universo de peito aberto. Reserve um tempo, durante a aula, para que os(as) estudantes realizem toda a Etapa 3 da Fase 1. Estimule-os(as) a produzirem anotações nos Diários de Bordo.

## **DICA!**

**Crie um ambiente aconchegante com uma música tranquila de fundo ou promova uma meditação guiada antes da produção do IKIGAI.**

## **Estimular**

6. Abra espaço para que os(as) expedicionários(as) compartilhem suas experiências, demonstrando empatia com as falas de cada um.
7. Explore, com os(as) estudantes, como as questões apresentadas no IKIGAI fazem sentido para eles(as).
8. Solicite aos(às) alunos(as) que estabeleçam uma conexão entre o que construíram no IKIGAI e a bagagem que foi colocada em cada mochila desde a primeira aula. Eles(as) podem visitar seus Diários de Bordo para lembrar de tudo o que carregam consigo nesta expedição e incorporar novos itens a sua lista.
9. Dê um *spoiler* para a turma: diga que todos começarão juntos, no próximo encontro, a Etapa 4 da Fase 1, “Plano de vida”.

## DICAS!

**É interessante que a mandala do IKIGAI seja registrada nos Diários de Bordo.**

**Uma atividade muito bacana é mapear quem inspira os(as) estudantes. Peça-lhes que relatem quais são seu(suas) ídolos e o que admiram neles(as). É importante que os(as) alunos(as) consigam identificar “a marca” que essas pessoas deixam no mundo.**

### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

Para que os(as) estudantes consigam escolher o melhor Itinerário Formativo oferecido pela escola na parte flexível do currículo, é fundamental desenvolver o autoconhecimento.

Este plano de aula considera a formação integral do aluno(a), contribuindo para o desenvolvimento de habilidades necessárias para que cada estudante entenda as singulares relações que estabelece com o mundo e inicie a compreensão dos propósitos que o movem.



## AULA 4

# QUAL É O PLANO?



## BÚSSOLA

Nesta aula, vamos explorar, com a turma, a Etapa 4, “Plano de Vida”, que integra a Fase 1 da jornada formativa Pense Grande Digital. Por isso, é importante que a Fase 3, “Ikigai: sua razão de ser”, tenha sido concluída pelos(as) estudantes.

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Celulares, computadores ou *tablets* com acesso à *internet* para navegação no ambiente do Pense Grande Digital durante a aula, Diário de Bordo.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 6 – Trabalho e Projeto de Vida; 8 – Autoconhecimento e autocuidado.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Estimular os(as) estudantes na reflexão sobre seus projetos de vida, apresentando a escola como uma importante parceria nesta construção.
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Os(As) estudantes conseguiram diferenciar desejo de meta. Cada aluno(a) conseguiu realizar o exercício de definir uma meta e estabelecer estratégias claras para alcançá-la.



## GESTÃO DA AULA

A partir do trabalho sobre autoconhecimento, desenvolvido na aula anterior, vamos abordar as escolhas necessárias para direcionar o futuro dos(as) jovens empreendedores(as). Vamos orientar os(as) estudantes na construção de metas e no planejamento de ações. Esta aula foi organizada em quatro momentos: Estimular, Conversa em volta da fogueira, Mão na massa e Pé na trilha.

### → Estimular

1. Utilize o material disponível no ambiente do Pense Grande Digital para apresentar, aos(às) alunos(as), a ferramenta SMART. (Fase 1, Etapa 4 “Plano de Vida”)

Professor(a), o método SMART tem o objetivo de definir metas considerando cinco conceitos: S (Específico), M (Mensurável), A (Atingível), R (Relevante) e T (Temporal).

2. Divida a turma em grupos para que possam trabalhar colaborativamente, discutindo sobre os conceitos e propostas apresentadas no material do Pense Grande Digital.
3. Solicite que cada grupo defina, coletivamente, o conceito de meta, registrando, em seus Diários de Bordo, suas conclusões.

### → Conversa em volta da fogueira

4. É importante pensarmos o termo propósito quando falamos em Projetos de Vida. Conduza um debate com os(as)

desbravadores(as), instigando-os(as) a refletirem sobre algumas questões:

- Por que faço algo?
- O que busco quando realizo algo?
- Quando faço algo, consigo definir o propósito para o que estou fazendo?
- Reconheço-me no que faço?

É importante construir, com os(as) estudantes, a ideia de que o propósito tem a ver com a identidade, e, que, de certa forma, ele se constrói quando se realiza algo. Essa reflexão pode ser uma forma potente de instigar os(as) estudantes a enxergarem as transformações que eles(as) podem gerar no mundo.

## Mão na massa

5. Chegou a hora de cada expedicionário(a) lembrar seu percurso até aqui e definir sua meta, utilizando os cinco conceitos da metodologia SMART. Convide-os(as) a abrir suas mochilas e revisitarem suas bagagens.

Professor(a), é importante deixar claro, para os(as) estudantes, que desejos não são metas. Abra espaço para discussão, promovendo reflexões que permitam essa diferenciação. Experimentar o pensamento testando ideias é fundamental para problematizar a realidade.

6. Os(As) estudantes devem se dedicar a avançar na trilha do Pense Grande Digital. Solicite que os(as) jovens organizem os passos para alcançarem a meta proposta, registrando, de forma objetiva, cada passo e o respectivo prazo de conclusão.
  7. Estimule os(as) estudantes a revisarem a sua meta, verificando as possibilidades de realização e criando novas rotas, com estratégias bem definidas, caso seja necessário.
  8. Chegou a hora de compartilhar as metas que integram seus Projetos de Vida com o Pense Grande Digital! Oriente os(as) desbravadores(as) a escreverem uma frase contando qual é o seu projeto de vida e peça-lhes para postá-la no ambiente Pense Grande Digital.
- !** **IMPORTANTE:** nossos Projetos de Vida estão sempre em construção. Falar em Projetos de Vida tem a ver com fazer escolhas conscientes, orientadas por nossos propósitos.
9. Antes de divulgar as frases que sintetizam os Projetos de Vida da turma, estimule-os(as) a testarem possibilidades escrevendo em seus Diários de Bordo.

## DICA!

**Dependendo do tempo disponível para a atividade e da possibilidade de envolvimento de professores(as) de outros componentes, a frase criada pode ser materializada de diferentes formas:**

**» pode virar uma avalanche de mensagens na rede *Twitter*, marcadas com *hashtag* #pensegrandenaescolatal;**



» pode virar um exercício de visualidades, utilizando uma ferramenta *on-line* gratuita (por exemplo, o *Canva*);

» pode virar uma oficina de cartazes artesanais, explorando uma determinada técnica (por exemplo, o *stencil*);

» pode virar uma oficina de grafite no muro da escola.

## ➔ Pé na trilha!

Oriente os(as) estudantes sobre os próximos passos no ambiente do Pense Grande Digital. Antes do próximo encontro, é importante que eles(as) finalizem a Fase 1, “Quem sou eu?” e iniciem a Fase 2, “Empreendedorismo”.

Na Fase 2, a turma precisa avançar até a conclusão da Etapa 3, “Empreendedorismo Social”, e produzir registros de dúvidas, reflexões e “achados” deste novo momento da caminhada. O próximo encontro se utilizará da estratégia da aula invertida. Por isso, o que vai alimentar a próxima aula é o conjunto de olhares que a turma irá comunicar sobre o seu percurso.



### EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO

Por meio dessa aula, os(as) estudantes conseguem unir autoconhecimento, planejamento e prática, identificando seus potenciais e interesses para definir suas metas e identificar seus propósitos. Temos, aqui, um bom início de conversa que merece ser compartilhado com o(a) professor(a) responsável pelo componente Projetos de Vida da sua escola.

## **+** Binóculo: para avistar mais longe

Professor(a), indicamos, a seguir, alguns materiais interessantes para inspirá-lo(la) na conversa com seus(suas) estudantes sobre projetos de vida.

Na plataforma do Porvir – Inovações Educacionais, a professora Renata Benedet compartilha uma prática pedagógica sobre o trabalho com Projetos de Vida. Disponível no [LINK](#).

A professora e pesquisadora Valéria Arantes, do Núcleo de Novas Arquiteturas Pedagógicas da USP, conversa sobre projetos de vida na escola em três vídeo aulas. Disponível no [LINK](#).

No vídeo “Planejar, escolher, abdicar”, Mario Sérgio Cortella nos fala sobre a importância de planejarmos o que queremos alcançar. Disponível no [LINK](#).

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA CLICAR  
**+**  
NA PALAVRA LINK.



FASE 2

---

# EMPREENDEDORISMO

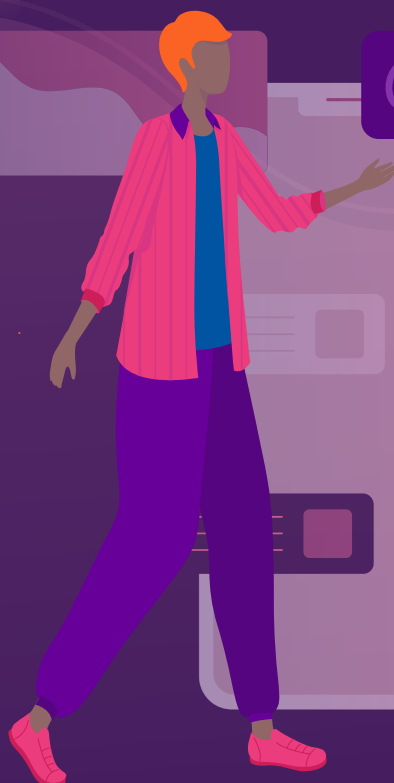
---

AULA 5

Giro colaborativo:  
Empreendedorismo

AULA 6

Atitude Empreendedora:  
Circuito Transformador



AULA 5

# GIRO COLABORATIVO: EMPREENDEDORISMO



## BÚSSOLA

Este encontro com a turma foi pensado para acontecer como uma aula invertida. Os(As) estudantes exploraram, de forma autoinstrucional, as Etapas 1, 2 e 3 da Fase 2, intitulada “Empreendedorismo”.

Vídeos e atividades disponibilizados no ambiente do Pense Grande Digital serão lembrados e problematizados pelo(a) professor(a) e pelos(as) estudantes.



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

Diário de bordo, folhas em branco, celulares (ou computadores ou *tablets*) com acesso à *internet* para pesquisa dos(as) estudantes. Se preferir, reportagens selecionadas pelo(a) professor(a) sobre empreendimentos sociais interessantes, o que dispensa o acesso à *internet* durante esta aula.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

1 – Conhecimento; 6 – Trabalho e Projeto de Vida; 7 – Argumentação; 9 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Promover reflexões sobre si, sobre a vida e a carreira, e como se autodesenvolver. Identificar os valores que cada um carrega consigo.

## ➔ Evidências de aprendizagem

Os(As) estudantes demonstraram interesse pelo assunto, e alimentaram os vários momentos da aula com as dúvidas e reflexões trazidas no estudo prévio das etapas indicadas da Fase 2 da formação. O conceito de empreendedorismo social foi debatido de forma abrangente, articulando os questionamentos com exemplos práticos significativos. Os *feedbacks* no “giro colaborativo” foram realizados de forma respeitosa entre os pares e com qualidade.



## GESTÃO DA AULA

**Este plano de aula foi pensado para gerar conexões, explorando pensamentos diferentes e promovendo a construção colaborativa do conhecimento sobre o empreendedorismo social. O percurso, no âmbito da gestão da aula, se organiza em três grandes momentos. O encontro começa e termina com uma Conversa em volta da fogueira. Entre os dois, temos um momento Mão na massa. É uma forma de reforçar a circulação de olhares que a aula propõe.**

## ➔ Conversa em volta da fogueira

1. Retome, com os(as) estudantes, por meio de uma roda de conversa, os registros feitos na aula invertida. Realize uma escuta ativa procurando extrair, dos(as) alunos(as), depoimentos que resumam a compreensão do que foi estudado até o momento e também pontos de dúvidas.

Vale lembrar que, nas etapas estudadas pelos(as) estudantes no ambiente digital antes desta aula, a concepção de empreendedorismo está no centro. Assim, é importante, aqui, estimular os(as) alunos(as) a compartilharem o que entenderam sobre este conceito e sobre a prática empreendedora.

- Estimule a troca de ideias sobre os conceitos de empreendedorismo clássico e empreendedorismo social, enfatizando os impactos que podem ser gerados por cada um. Vale reforçar que o empreendedorismo social, além de ampliar as oportunidades para o(a) jovem empreendedor(a), possui, como componente de sua missão, a transformação de uma comunidade.

## DICA!

**Na Fase Introdutória, há sínteses das diferenças entre empreendedorismo clássico e empreendedorismo social. Você, professor(a), pode retomar essas mensagens no final da conversa com os(as) estudantes, como forma de sistematizar uma compreensão sobre essa tipologia.**

FASE CORRESPONDENTE NO AMBIENTE ON-LINE	AULA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA AULA	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC EM DESTAQUE
BEM-VINDO	AULA 1 PÉ NA TRILHA!	Iniciar a jornada do Pense Grande Digital, estimulando a curiosidade, criando espaço para o diálogo e a troca de saberes, exercitando a criatividade dos(as) estudantes e fortalecendo os vínculos da turma.	04 – Comunicação; 05 – Cultura Digital; 08 – Autoconhecimento e autocuidado; 09 – Empatia e Cooperação.
	AULA 2 PENSE GRANDE	Explorar o Pense Grande Digital, estimulando o encontro de olhares e pontos de vistas e permitindo que os(as) estudantes se apropriem dos três pilares, apresentados pelo programa, que geram transformação: empreendedorismo, comunidade e tecnologia.	05 – Cultura Digital; 07 – Argumentação; 09 – Empatia e Cooperação.

Na Biblioteca Pense Grande, na seção “Empreendedorismo”, temos a recomendação de uma matéria do Sebrae, “O que é negócio com impacto social?”. É um material que vai “direto ao ponto” e pode apoiá-lo(la) na conversa com os(as) estudantes. **LINK**

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK  
OU USAR O QR CODE COM A  
CÂMERA DO SEU CELULAR



## ➔ Mão na massa

3. Divida a sala em grupos para promover um “giro colaborativo”. Dê uma folha de papel em branco para cada grupo.
4. Explique a proposta aos(às) estudantes, comentando que cada grupo deve discutir sobre projetos de empreendedorismo social que consideram relevantes. Os projetos podem ser conhecidos e estabelecidos no próprio território ou terem sido descobertos por pesquisa dos(as) estudantes.

Professor(a), se preferir, você mesmo(a) pode fazer uma curadoria de projetos para o trabalho em sala.

5. Após dialogarem sobre distintos projetos, peça que cada grupo eleja um projeto para apresentar à turma.
6. Solicite que os(as) estudantes registrem na folha em branco:
  - A. o nome do projeto,
  - B. o motivo do projeto ter sido escolhido pelo grupo,
  - C. o que faz dele importante e
  - D. de que maneira os(as) envolvidos(as) no projeto “pensaram grande”.

## DICA!

**Professor(a), durante essa atividade você pode brincar com a espacialidade, transformando sua sala de aula em um ambiente mais atrativo e colaborativo.**

**É interessante visitar a biblioteca do Pense Grande Digital ([LINK](#)). Você pode encontrar conteúdos úteis que enriquecerão suas propostas de aula. Destacamos, aqui, na seção “Empreendedorismo”, a recomendação de uma reportagem da Rede Globo com exemplos de negócios de impacto social.**

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK  
OU USAR O QR CODE COM A  
CÂMERA DO SEU CELULAR



7. Apresente, aos(às) estudantes, a proposta da atividade Giro colaborativo. (Após cada grupo preencher a folha com informações do projeto escolhido (Etapa 6), as folhas são trocadas entre os grupos, em sentido horário, para que cada grupo anote sua opinião, criando um *feedback* sobre aquela escolha).

O(A) professor(a) deve estipular um tempo para os grupos anotarem suas reflexões na folha do outro grupo. (Sugestão: 15 minutos são suficientes para a leitura, uma rápida conversa e os registros. A atividade precisa ser dinâmica). A quantidade de rodadas vai depender do número de grupos e também do tempo da aula. Sugerimos um mínimo de três rodadas, de modo que a folha de cada grupo tenha um *feedback* de pelo menos três outros grupos.

## ➔ Conversa em volta da fogueira

8. Proponha uma discussão sobre os projetos apresentados e sobre as várias visões e mudanças de olhares que surgiram



após o intercâmbio de ideias a partir da análise dos(as) colegas, ressaltando os pontos principais que merecem atenção.

## **DICA!**

**Crie um mural para expor a curadoria feita pelos(as) alunos(as). O título pode ser “Inspirações para Pensar Grande”, ou outro nome pensado pela turma.**

Esse momento de intercâmbio de ideias é muito importante para que os(as) estudantes compreendam e estabeleçam relações sobre o empreendedorismo e suas múltiplas possibilidades de transformação. Além disso, é uma forma de ampliar o repertório sobre iniciativas empreendedoras interessantes.



### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

Essa proposta de aula possibilita que o(a) estudante desenvolva um trabalho em equipe de maneira respeitosa, compartilhando saberes e ampliando sua visão a respeito do tema proposto. Além disso, o trabalho com a estratégia da aula invertida possibilita que o(a) aluno(a) vá adquirindo mais consciência do seu protagonismo.



## AULA 6

# ATITUDE EMPREENDEDORA: CIRCUITO TRANSFORMADOR



## BÚSSOLA

Nesta aula, o(a) professor(a) vai explorar algumas mensagens-chave da Etapa 4, “Empreendedor, eu?”, que compõe a Fase 2 do Pense Grande Digital. Por isso, é importante que o(a) professor(a) navegue pela etapa antes de sua aula. Já os(as) estudantes podem realizar essa parte da jornada no ambiente digital, após o encontro presencial aqui proposto.

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Projetor, caixas de som e conexão à *internet* para exibição de vídeo; canetas, papel *craft* ou lousa; Diários de Bordo.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
6 – Trabalho e projeto de vida; 7 – Argumentação; 8 – Autoconhecimento e autocuidado; 9 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Possibilitar debates e troca de ideias sobre as atitudes empreendedoras. Desenvolver o senso crítico dos(as) estudantes e estimular a transformação de atitudes comuns em atitudes empreendedoras.
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Os(As) estudantes se envolveram durante o cine debate, demonstrando engajamento com as trocas entre os pares.

A atividade de transformar atitudes comuns em atitudes empreendedoras foi desenvolvida a partir de reflexões e da tomada de decisões.



## GESTÃO DA AULA: CIRCUITO TRANSFORMADOR

Esta aula foi pensada em cinco momentos, os quais formarão o “Circuito Transformador”. Você, professor(a), continuará guiando os(as) jovens empreendedores(as) nesta jornada, impulsionando a atitude empreendedora que existe em cada um. Vamos lá!

### → Estimular: Primeira parada

Na primeira parada do nosso “Circuito transformador”, o estímulo vem da inspiração. Inspirar significa estimular a capacidade para criar algo. É exatamente isso que propomos para esse primeiro momento. Nossos(as) desbravadores(as) já conheceram os conceitos de empreendedorismo e, agora, assistirão a uma palestra do *TEDx Talk (LINK)* sobre empreendedorismo social, ministrada pela diretora e roteirista Mara Mourão.

1. Organize um cine debate para que os(as) jovens possam expor suas ideias e inspirações a respeito do que assistiram. Assim, eles(as) irão se inspirar para a próxima parada do nosso circuito.

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK  
OU USAR O QR CODE COM A  
CÂMERA DO SEU CELULAR



O cine debate pode ser realizado no auditório da escola e você pode, inclusive, criar “ingressos” para esse momento. Variar os ambientes pode ser também uma forma de estímulo para a turma.

## DICA!

**Uma estratégia para criar engajamento é confeccionar cartazes sobre esse evento, distribuindo-os em pontos estratégicos da escola.**

2. Oriente os(as) estudantes a anotar o que acharem interessante, registrando em seus Diários de Bordo.

## ➔ Conversa em volta da fogueira: Segunda parada

O que faz você se sentir vivo? Essa é a grande questão a ser explorada na segunda parada do nosso circuito transformador. Aqui, mergulhar nas questões sobre autoconhecimento e propósito serão essenciais. Você, professor(a), poderá iniciar a conversa expondo suas ideias, encorajando os(as) jovens a refletirem com profundidade e sem medo, trazendo à tona a consciência da importância de estabelecermos uma relação de pertencimento e identidade com o que fazemos.

3. Converse com os(as) estudantes sobre a frase: "Não pergunte o que o mundo precisa. Pergunte o que te faz sentir vivo, porque o que o mundo precisa é de mais pessoas que se sintam vivas!". Questione os(as) alunos(as) se essa frase, dita ao final da palestra de Mara Mourão, faz sentido para eles(as).

Continue incentivando a troca de ideias a partir de questionamentos como:

- Por que uma pessoa se alegra com o trabalho que realiza?
- Por que uma pessoa considera que seu trabalho seja um suplício?

## ➔ Mão na massa 1 (dimensão coletiva): Terceira parada

4. Na terceira parada do circuito transformador, os(as) estudantes irão discutir, em grupos, sobre o que é ter atitudes empreendedoras. Para isso, direcione-os(as) a utilizarem outros espaços da escola. A quadra, a cantina, a biblioteca; cada espaço será ocupado por um grupo de expedicionários(as). Cada grupo terá 20 minutos para a conclusão dessa atividade.
5. Solicite que os(as) estudantes registrem o brainstorming (tempestade de ideias) em seus Diários de Bordo.

### DICA!

**O *Brainstorming*, também conhecido como tempestade de ideias, é uma técnica que permite levantar o máximo de ideias sobre algo, de forma dinâmica e em um curto espaço de tempo.**

**Para você saber mais sobre essa técnica, a Biblioteca do Pense Grande Digital recomenda um vídeo disponível no canal do Youtube Viver de Blog. Acesse o vídeo pelo QR-code ou no *LINK*.**

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA CLICAR  
NA PALAVRA LINK OU USAR O QR CODE  
COM A CÂMERA DO SEU CELULAR



## ➔ Conversa em volta da fogueira

6. Após os 20 minutos, reúna os grupos para que possam compartilhar suas ideias e conclusões sobre atitudes empreendedoras.
7. Crie, junto com a turma, uma lista de atitudes empreendedoras e peça que os(as) jovens registrem em um mural colaborativo (o mural pode ser feito no próprio quadro da sala de aula ou em uma grande folha de papel *craft*).

### **DICA!**

**Caso a sua aula esteja acontecendo na modalidade remota síncrona, o painel coletivo pode ser feito em uma ferramenta *on-line* com boas versões gratuitas, como, por exemplo, o *Jamboard* e o *Padlet*.**

Comente alguns exemplos de atitudes empreendedoras, como:

- Assumir riscos com responsabilidade;
- Ter uma postura proativa, ficando atento às tendências;
- Ler a realidade enxergando possibilidades diversas;
- Ampliar horizontes exercendo a curiosidade;
- Contribuir para melhorar a vida das pessoas;
- Aprender sempre;
- Fazer *networking*.

## DICA!

Lembra da aula anterior em que as noções de empreendedorismo clássico e empreendedorismo social foram trabalhadas? É o momento de evidenciar, para os(as) estudantes, que estamos acrescentando mais uma camada nesta conversa: a atitude necessária para empreender!

### ➔ Mão na massa 2 (dimensão individual): Quarta parada

Na quarta parada do nosso Circuito transformador, vamos refletir sobre como transformar nossas atitudes em atitudes empreendedoras. Esse é o momento de colocar em evidência uma palavra poderosa para nós: transformação.

Instrua os(as) estudantes a revisitar os registros nos Diários de Bordo, analisando seu crescimento durante a trilha.

8. Oriente os(as) jovens a observar como suas atitudes podem ser empreendedoras.
9. Solicite que os(as) estudantes criem uma “tabela mágica”, onde no espaço da esquerda será colocado a atitude comum e, no espaço da direita, a transformação da atitude comum em atitude empreendedora.

ATITUDE COMUM	ATITUDE EMPREENDEDORA

Desenvolver autonomia é fundamental para tomar decisões e observar oportunidades que não são vistas por outras pessoas. Para gerar transformação, é preciso enxergar os erros como parte do processo e seguir com coragem, não desistindo. Por isso, o exercício consiste em possibilitar essa transformação, aprendendo com os erros.

## **DICA!**

**Professor(a), você pode e deve criar situações de intercâmbio de ideias durante esse momento, promovendo o desenvolvimento da empatia e do trabalho colaborativo.**

**Faça uma exposição das tabelas mágicas, incentivando os(as) desbravadores(as) a estimular uns aos outros com suas ideias transformadoras.**

## **Pé na trilha!**

Antes de finalizar a aula, combine com a turma para que todos e todas finalizem a Fase 2 do Pense Grande Digital. Vale também acrescentar às tarefas de casa, o início da Fase 3 (Etapas 1 e 2).

## **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

A proposta do Novo Ensino Médio aponta para a necessidade da formação integral dos sujeitos, desenvolvendo habilidades e atitudes transformadoras necessárias ao trabalho em múltiplas competências.





FASE 3

---

# PENSANDO FORA DA CAIXA

---

AULA 7

Pensando Fora da Caixa

AULA 8

*Cultura Maker*

AULA 9

Festival de Gambiarras,  
que tal? +



## AULA 7

# PENSANDO FORA DA CAIXA



## BÚSSOLA

**Professor(a), nesta aula, os(as) estudantes já terão iniciado a Fase 3, de forma autônoma, como parte das tarefas de casa (Etapas 1 e 2), propostas no encontro anterior. Para o momento presencial, indicamos algumas concepções que você pode recuperar das etapas já percorridas pelos(as) estudantes. A isso, somam-se conceitos e práticas atrelados à Etapa 3, que eles(as) ainda não vivenciaram na trilha.**



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

Caixa grande de papelão, Diário de Bordo, canetas coloridas, celulares, computadores ou *tablets* com acesso à *internet* para navegação no ambiente do Pense Grande Digital durante a aula.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

1 – Conhecimento; 2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 10 – Responsabilidade e Cidadania.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Estimular os(as) estudantes a explorarem múltiplas possibilidades de criação a partir de desafios apresentados no cotidiano. Desenvolver a exploração do pensamento criativo. Ampliar a capacidade de análise crítico-criativa, reflexão e tomada de decisão dos(as) estudantes.

### ➔ **Evidências de aprendizagem**

Os(As) estudantes se mobilizaram para analisar os reais problemas que inspiraram a criação de inovações e demonstraram entendimento das distintas formas de inovação (incremental e disruptiva).



## **GESTÃO DA AULA**

**Este plano de aula foi elaborado para estimular os(as) desbravadores(as) a mergulharem no universo das possibilidades, pensando em como soluções criativas são produzidas. Sinta-se à vontade para “pensar fora da caixa” e construir novas oportunidades de conexões para as suas aulas.**

### ➔ **Estimular**

1. Posicione uma caixa grande de papelão na entrada da sala de aula. Disponibilize canetas coloridas. Coloque um pequeno cartaz com as seguintes instruções: “O que significa pensar fora da caixa para você? Escreva na caixa.”

### ➔ **Conversa em volta da fogueira**

2. Convide os(as) estudantes a formarem um círculo. Pegue a caixa de papelão e comente os vários registros feitos sobre “pensar fora da caixa”. Estimule o diálogo comentando sobre as diversas possibilidades de desenvolvermos a criatividade.

3. Questione os(as) alunos(as) sobre suas referências de criatividade. “Por que você considera que esse objeto/produto/serviço é algo criativo”? “Por que você considera que tal pessoa é criativa”?

Exercite a escuta ativa demonstrando interesse por essas referências e fazendo observações, caso ache necessário. Durante essa conversa, busque conectar algumas referências trazidas pelos(as) estudantes com a ideia de “diferenciação”, abordada na Etapa 2, da Fase 3, no ambiente digital.

4. Solicite aos(às) estudantes que essas referências sejam registradas em seus Diários de Bordo.

## EUREKA!

**Sabe quando temos uma ideia fantástica? A criatividade acontece assim, quando você vai pensando e conectando referências e inspirações até criar uma ideia para chamar de sua! Por isso é fundamental você se vestir de coragem e se arriscar a encontrar a resposta que procura, a sua solução criativa.**

Professor(a), neste momento, mostre, aos(às) alunos(as), as possibilidades variadas de vivenciarmos processos criativos, levando-os(as) a descobrirem os caminhos e os métodos mais confortáveis para realizarem suas criações. Para isso, é muito importante a ampliação do repertório, o que gera a ativação de novas áreas do nosso cérebro, provocando novas conexões. Apresente suas inspirações aos(às) alunos(as) e fale um pouco sobre como funciona o seu processo criativo. Com certeza os(as) estudantes sentirão uma proximidade maior com o assunto e o engajamento fluirá de maneira ímpar.

## ➔ Mão na massa

5. Fazer a diferença tem tudo a ver com inovar. Explore, com os(as) estudantes, o vídeo sobre o livro “De onde vêm as boas ideias”, de Steven Johnson, indicado no Pense Grande Digital (Etapa 3, Fase 3). O pequeno vídeo destaca a importância dos espaços de trocas e do compartilhamento de ideias para que soluções inovadoras sejam desenvolvidas. [LINK](#)
6. Incentive a turma a registrar as palavras-chave em seus Diários de Bordo.
7. Explore os conceitos de inovação incremental e inovação disruptiva.
8. Divida a turma em grupos e peça que metade da turma escolha uma inovação incremental a partir do repertório de conhecimentos que carregam, e a outra metade, uma inovação disruptiva. (Etapa 3 da Fase 3).

A partir das escolhas, os(as) desbravadores(as) devem analisar um produto ou serviço inovador, identificando a situação-problema que gerou a criação daquela inovação.

É muito importante deixar claro que, muitas vezes, não conseguimos resolver algo porque não entendemos qual é o problema real que estamos tentando solucionar. Com esse exercício, os(as) estudantes perceberão que precisamos realizar uma boa análise dos contextos para descobrir o que realmente está acontecendo, o que pode ser melhorado ou algo que precisa de uma solução. Somente então podemos experimentar

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK  
OU USAR O QR CODE COM A  
CÂMERA DO SEU CELULAR



caminhos, elaborar soluções e realizar a nossa intervenção. Caso considere pertinente, dê exemplos de cenários que se caracterizam como problemas para os(as) estudantes em seu cotidiano e motive-os(as) a pensar além.

## → **Conversa em volta da fogueira**

9. Chegou a hora de compartilhar as descobertas a respeito das inovações escolhidas. Realize um debate envolvendo todos os grupos, abordando diálogos possíveis entre empreendedorismo, diferenciação e inovação.

Ao finalizar essa aula, enfatize, aos(às) estudantes, a importância da autonomia para Pensar Grande, de desenvolver habilidades que irão gerar competências para criar o seu próprio empreendimento.

## → **Pé na trilha!**

Peça aos(às) estudantes para concluírem, em casa, a Etapa 3 da Fase 3.

### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

Esta aula estimula o pensamento crítico, científico e criativo, bem como a análise de situações-problema reais que irão servir de base para os(as) jovens protagonizarem ações que buscam solucionar desafios do cotidiano com boas ideias.



## AULA 8

# CULTURA MAKER



## BÚSSOLA

Esta aula explora as Etapas 4 e 5 da Fase 3: “O que é uma gambiarra?” e “*Hackers e makers*”. De forma descontraída, vamos exercitar, com os(as) estudantes, soluções possíveis para desafios cotidianos, articuladas à cultura do “faça você mesmo(a)”.

O mais interessante é pedir que os(as) estudantes percorram essas etapas da trilha no final da aula. Assim, garantimos o frescor das descobertas, que farão, deste encontro da turma, um momento mais instigante.



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

Diário de Bordo, canetas coloridas, materiais diversos de baixo custo, materiais recicláveis, régua, tesoura, cola, lápis, borracha.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

1 – Conhecimento, 2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 5 – Cultura Digital; 9 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Mobilizar os conhecimentos sobre cultura *maker* para refletir sobre problemas e solucionar desafios com criatividade.

Tomar decisões a partir da experiência e análise de possibilidades. Estabelecer conexões entre maneiras de empreender.

### ➔ **Evidências de aprendizagem**

Os(As) estudantes demonstraram capacidade de ressignificar o uso de materiais e de testar possibilidades para a resolução de desafios. O(a) professor(a) percebeu o desenvolvimento de autonomia criativa dos(as) estudantes na mobilização de conhecimentos, habilidades e atitudes ao prototipar suas gambiarras.



## GESTÃO DA AULA

**Este plano de aula foi organizado em dois grandes momentos, que podem ser alterados segundo as necessidades da sua turma: Estimular e Mão na massa. Será uma aula que despertará o potencial inventivo dos(as) estudantes, criando oportunidades de pensar fora da caixa, de resolver problemas, de testar ideias e de articular os conhecimentos construídos sobre o empreendedorismo.**

### ➔ **Estimular**

1. Convide os(as) estudantes a realizarem um teste para saber se eles(as) são makers, respondendo ao *quiz* disponível no [LINK](#).

Você pode enviar o *quiz* por aplicativo de mensagem, ou mesmo solicitar que os(as) alunos(as) copiem o *link*.



## DICA!

**0 Especial Mão na Massa, organizado pelo Porvir pode servir de inspiração para ideias incríveis. [LINK](#)**

2. Após a realização do *Quiz*, mostre o Manifesto *Maker* aos alunos e reflita com eles(as) sobre a cultura do *Do it Yourself* (no português, “Faça você mesmo”). Abra espaço para que os(as) estudantes comentem sobre os resultados do *Quiz*.

O manifesto está disponível no [LINK](#).

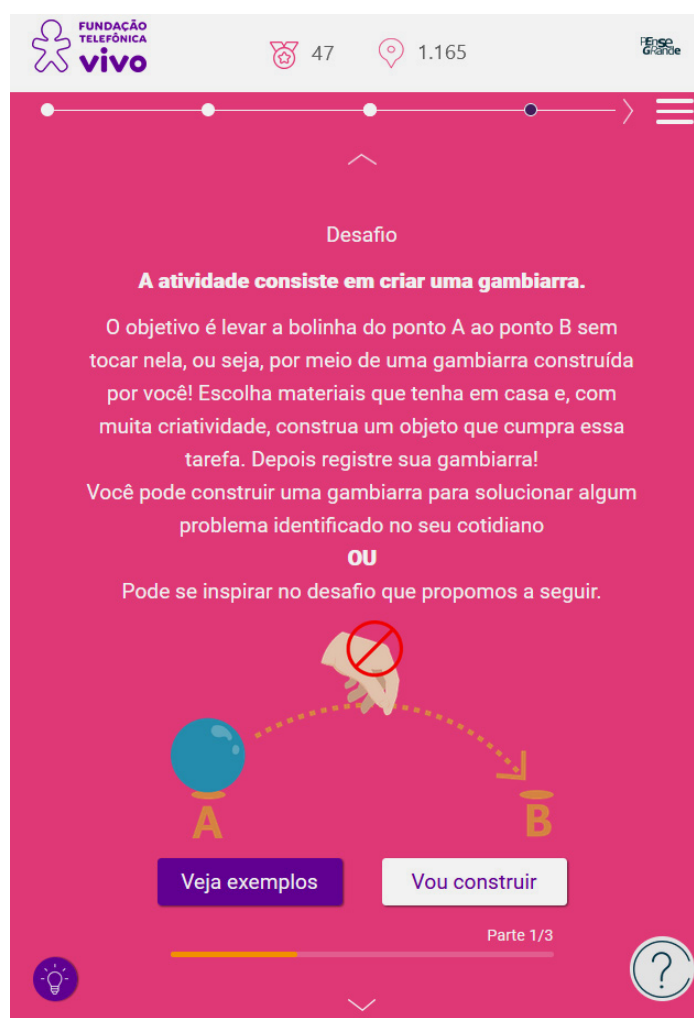
3. Aproveite os conceitos de *Hackers* e *Makers*, presentes no material do Pense Grande Digital, para reforçar a importância do Movimento *Maker* e auxiliá-los(as) na aquisição dos conhecimentos. (Esses conceitos serão trabalhados na Etapa 5 da Fase 3).

## ➔ Mão na massa

4. Convide os(as) estudantes a pensarem no conceito de *Gambiarra*. Utilize o material do Pense Grande Digital para aprofundar o assunto. (Etapa 3, Fase 3).
5. Pergunte aos(às) alunos(as) se eles(as) já criaram uma *gambiarra*.
6. Convide-os(as) a explorarem seu lado *maker*. Divida-os(as) em pequenos grupos para a criação de uma *gambiarra*. Para isso, vale seguir alguns passos:
  - Pense em uma situação-problema;

- Crie um laboratório de ideias e anote todas em seu Diário de Bordo;
- Pense em materiais de baixo custo que possam ser utilizados nessa criação;
- Faça um esboço do seu projeto em seu Diário de Bordo;
- Prototipe sua ideia pensando na aplicabilidade e no potencial inovador que ela oferece. No *Design Thinking*, prototipar é trazer nossas ideias para o mundo físico, é fazer acontecer testando possibilidades.
- É importante que você “batize” sua gambiarra com um nome bem original.

A ideia, aqui, é que você convide seus(suas) alunos(as) a fazerem o Desafio 2, da Etapa 4, da Fase 3:



## DICAS!

Lembre os(as) estudantes que a gambiarra é desenvolvida por meio da capacidade de resolver um desafio de forma criativa e possível. A experimentação é uma atitude central para a criação de uma gambiarra. O(A) estudante pode experimentar um caminho e não dar certo. Tentativa e erro fazem parte da busca em solucionar um desafio.

Estimule os(as) alunos(as) a ressignificarem a função original dos objetos, criando um toque especial para a gambiarra.

Caso não seja possível ofertar materiais diversos para os(as) alunos(as) utilizarem em aula, você pode incentivá-los(as) a prototiparem a ideia com papel e caneta. Depois, eles(as) executam a gambiarra fora do horário da aula, lembrando de produzir registros em vídeo e foto.

## ➔ Pé na trilha!

Convide os(as) estudantes a concluírem a Fase 3 do Pense Grande Digital antes do próximo encontro. É uma forma de eles(as) estudarem mais sobre gambiarra e cultura *maker*, pois, na trilha, há boas sínteses textuais, além de vídeos.

Na trilha, os(as) estudantes poderão compartilhar os registros de suas gambiarras no momento destinado ao Desafio 2 da Etapa 3. Assim, todos e todas poderão conhecer as criações dos(as) colegas!


Peça aos(as) estudantes que levem suas gambiarras na próxima aula.

## EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO

O efetivo diálogo entre teoria e prática, voltado à resolução de problemas/desafios, é o foco desta aula. Ao construir uma gambiarra, os(as) estudantes são estimulados a colocar, em prática, conhecimentos de distintas áreas, exercitando habilidades também diversas. Nesta aula, conhecimentos, habilidades e atitudes são mobilizados em diálogo com a vida cotidiana – aspecto que o Novo Ensino Médio preconiza.

### **DICA!**

**A prática de criação de gambiarras para solucionar desafios cotidianos tem muito potencial para inspirar um projeto interdisciplinar, articulando diversas áreas de conhecimento.**



AULA 9

# FESTIVAL DE GAMBIARRAS, QUE TAL?



## BÚSSOLA

Os(As) estudantes concluíram a Fase 3 do Pense Grande Digital e criaram gambiarras incríveis! Nesta aula, você, professor(a), vai mediar a socialização desta experiência entre os(as) colegas da turma e lançar uma ideia para que possam compartilhar suas criações com a escola inteira: um festival de gambiarras! Será que a turma vai se animar?



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

Gambiarras produzidas pelos grupos de estudantes, Diário de Bordo, canetas coloridas, folhas de papel.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

1 – Conhecimento; 3 – Repertório cultural, 4 – Comunicação; 5 – Cultura Digital; 9 – Empatia e Cooperação.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Expressar-se com clareza na apresentação de sua gambiarra para os(as) colegas. Participar da criação coletiva e da organização de um festival, colocando, em prática, noções e habilidades do empreendedorismo.



### **Evidências de aprendizagem**

Os(As) estudantes demonstraram satisfação em compartilhar suas criações com a turma. Eles(as) conseguiram desenvolver

um trabalho em equipe com responsabilidade e empatia, colocando, em prática, noções e habilidades do empreendedorismo. A ideia do Festival foi bem recebida e os(as) estudantes estão mobilizados para o trabalho cooperado de ideação e organização do evento para a comunidade escolar.



## GESTÃO DA AULA

**Antes da aula, é importante que o(a) professor(a) converse com a gestão da escola, pois a ideia é “disparar” a produção de um evento para envolver toda a comunidade escolar.**

### ➔ Conversa em volta da fogueira

1. Abra espaço para que os(as) alunos(as) apresentem suas gambiarras, motivando a interação entre as ideias e os *feedbacks* que receberem, identificando pontos fortes e fracos das criações. Vale, aqui, retomar algumas perguntas do ambiente digital para ativar as reflexões do grupo:



2. Estimule a reflexão sobre as potencialidades de empreender a partir de criações inovadoras que reinventam o uso de materiais.

## ➔ Mão na massa

3. Convide a turma a organizar um Festival de Gambiarras na escola! A ideia é expandir o evento para que toda a comunidade escolar possa participar.

É fundamental que os(as) alunos(as) participem ativamente do planejamento do festival e coloquem, em prática, os conhecimentos sobre empreendedorismo.

### DICA!

**O planejamento do evento deve ser pensado pelos(as) estudantes, com orientação e dos(as) professores(as) e da gestão escolar.**

**Convidar pais, familiares, alunos(as) e ex-alunos(as) é uma estratégia interessante para evidenciar o sentimento de pertencimento e a força da coletividade.**

4. Organize um momento para que todos e todas deem ideias sobre como o festival pode acontecer!
5. Convide os(as) estudantes a se organizarem em equipes, as quais serão responsáveis para a realização do festival: planejamento de *layout* do espaço, montagem no dia do evento, logística, interação com o público, comunicação, registros no dia do evento, etc.

## DICAS!

Oriente os(as) estudantes a criarem *flyers* para divulgação, a pensarem no público alvo, no *layout* dos espaços que serão utilizados para a exposição, criando estratégias para “vender a ideia” do festival, expandindo o *networking*.

O *marketing* do festival nas mídias digitais pode ser incluído como estratégia de divulgação, caso a escola permita a ação.

» Que tal criar uma *playlist* musical para embalar o festival? Estimule os(as) alunos(as) a pensarem em uma trilha sonora que estimule os(as) visitantes, dando um toque especial ao evento.

» Como será o registro desse momento? Selecione uma equipe para cuidar da filmagem e da fotografia, ou seja, para documentar o Festival.

» Estimule os(as) estudantes a fazerem uma abertura criativa desse festival, recepcionando os(as) convidados(as) de uma forma única, mostrando a importância do evento. Incentive-os(as) a buscarem ideias que eles(as) nem sabiam que existiam! Explore as potencialidades!


» Faça um *check list* com os(as) estudantes para identificarem se todos os pontos do planejamento foram concluídos.

» Após o Festival de Gambiarras, reúna-se com os(as) estudantes e os(as) estimule a pensar sobre a realização do festival, fazendo uma avaliação sobre o evento e, também, uma autoavaliação sobre a sua participação durante toda a atividade. Realize um debate/discussão evidenciando os resultados e a importância do trabalho em equipe.



 **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

Esta aula permite, aos(às) estudantes, vivenciarem a organização de um festival, colocando, em prática, suas habilidades já construídas e desenvolvendo outras, tão importantes para um aprendizado atraente e significativo. Além disso, o formato de Festival aproxima a comunidade escolar e integra, em especial, as famílias, na compreensão dos aprendizados que os(as) jovens estão construindo na escola.



FASE 4

---

# NOSSA COMUNIDADE, NOSSA VIDA

---

AULA 10

Cartografia afetiva  
da comunidade

AULA 11

Planejar é preciso!



## AULA 10

# CARTOGRAFIA AFETIVA DA COMUNIDADE



## BÚSSOLA

**Professor(a), oriente os(as) alunos(as) sobre a importância de realizarem a leitura e as atividades propostas nos materiais do programa Pense Grande Digital. Para essa aula, é necessário que os(as) jovens empreendedores(as) tenham estudado as Etapas 1 e 2 da Fase 4, para que você faça algumas retomadas de partes importantes para a discussão presencialmente.**

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Diários de Bordo, canetas, materiais diversos para a confecção dos mapas.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
3 – Repertório Cultural; 4 – Comunicação; 9 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Estabelecer relações de pertencimento à comunidade da qual fazem parte, identificando aspectos relevantes sobre o território. Exercitar a habilidade de criar representações que comuniquem o seu olhar sobre o território.
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Os(As) estudantes construíram mapas afetivos da comunidade, valorizando a diversidade cultural e suas potencialidades.



## GESTÃO DA AULA

Iniciaremos uma fase da jornada onde os(as) jovens voltarão seus olhares para as suas comunidades, valorizando a diversidade cultural e identificando as conexões com as suas bagagens. Para isso, os(as) desbravadores(as) irão construir mapas afetivos de suas comunidades, pensando no afeto como aquilo que nos move. Será uma etapa muito importante de descobertas e conexões!

### O QUE É UM MAPA AFETIVO?

É um mapa que estabelece relações entre pessoas e lugares. Esse trabalho facilita o acesso aos sentimentos dos(as) estudantes com relação ao território onde vivem.

Pode-se fazer um levantamento coletivo ou individual de histórias, sentimentos, impressões, experiências pessoais, potencialidades e fragilidades de determinada comunidade.

### ➔ Conversa em volta da fogueira

1. Inicie com uma roda de conversa, incentivando a reflexão sobre o significado de comunidade. No material do Pense Grande Digital, encontramos a seguinte explicação sobre comunidade: “É um grupo de pessoas que compartilham espaços, culturas, lutas, gostos, histórias e/ou rotinas”. Abra espaço para que os(as) estudantes opinem sobre os sentidos dessa palavra, observando que, hoje em dia, temos vários tipos de comunidade. Incentive os(as) jovens a pensarem sobre as comunidades das quais fazem parte.

2. Estimule os(as) desbravadores(as) a conversarem sobre a pergunta feita no Pense Grande Digital: “Por que um(a) empreendedor(a) olha para a comunidade?”. Oriente os(as) estudantes a anotarem os *insights* em seus Diários de Bordo.

## Mão na massa

3. Oriente os(as) estudantes a construírem mapas afetivos de suas comunidades. Para esse processo, os(as) desbravadores(as) podem utilizar as respostas das atividades realizadas na fase 4. Os(As) alunos(as) poderão realizar pesquisas na *internet* sobre as comunidades para inspirar suas criações.

A primeira orientação a ser dada é exercitar a empatia para o desenvolvimento deste trabalho. Com esse exercício, conseguiremos compreender a realidade do(a) outro(a), identificando experiências e singularidades.

4. Convide os(as) estudantes a desenharem um esboço de suas comunidades, identificando e destacando pessoas, histórias, lembranças, talentos, potências e fragilidades daquele território. Incentive-os(as) a “pensar grande” e a utilizar recursos que considerarem atrativos para seus processos criativos. Vale colagens, confecção de maquetes, cartazes, enfim, mostre que as possibilidades são muitas!
5. Oriente-os(as) a realizarem leituras afetuosas das suas comunidades, sem preconceitos, exercitando a empatia e renovando o olhar sobre o que os cerca.

## DICAS!

Na criação dos mapas afetivos das comunidades, estimule os(as) estudantes a categorizarem suas descobertas, usando cores, símbolos ou outros tipos de destaques gráficos. Por exemplo, usando as diferentes cores: pessoas (azul), sons (roxo), sentimentos (amarelo), estabelecimentos e outros pontos de referência (verde), etc.

Os(As) estudantes podem inserir fotos, desenhos, pequenos objetos representativos de suas descobertas afetivas, etc.

### → Estimular

Exponha os mapas afetivos em um local de destaque da escola, valorizando o trabalho dos(as) estudantes e incentivando os próximos passos da caminhada.

### → Pé na trilha!

Recomende aos(às) estudantes que percorram a Etapa 3 da Fase 4 como tarefa de casa.

### + Binóculo: para avistar mais longe

Professor(a), este trabalho com Mapas Afetivos pode inspirá-lo(la) para a realização dessa aula! [LINK](#)

 **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

A partir do trabalho com os mapas afetivos, os(as) estudantes serão capazes de estabelecer relações de pertencimento com suas comunidades, desenvolvendo habilidades como empatia, cooperação, responsabilidade e protagonismo, gerando novos *insights* para exercer o empreendedorismo.

A construção dos mapas afetivos pode estabelecer diálogos com o componente de Geografia e contribuir para os multiletramentos, aspecto que coloca a atividade em diálogo com componentes da área de Linguagens. Por isso, vale interagir com professores(as) de outras áreas, vislumbrando possibilidades de um trabalho integrado ao longo de toda a Fase 4 do Pense Grande Digital.



AULA 11

# PLANEJAR É PRECISO!



## BÚSSOLA

**A Etapa 3 da Fase 4 foi realizada pelos(as) estudantes como tarefa de casa. Nesta aula, separe um momento para comentar essa etapa e esclarecer dúvidas. Parte da Etapa 4, da Fase 4, será realizada na aula, aqui, proposta.**



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

Diários de Bordo, canetas, lápis, borracha. Se possível, celulares, computadores ou *tablets* com acesso à *internet* para navegação no ambiente do Pense Grande Digital durante a aula.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 4 – Comunicação; 6 – Trabalho e Projeto de Vida; 9 – Empatia e Colaboração; 10 – Responsabilidade e Cidadania.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Planejar uma visita exploratória, exercitando a empatia, habilidades interpessoais e escolhas estratégicas para alcançar objetivos.



### **Evidências de aprendizagem**

Os(As) estudantes construíram o planejamento detalhado da ida a campo, demonstrando consonância com a pesquisa prévia realizada sobre a comunidade.





## GESTÃO DA AULA

**Chegou a hora de irmos até a comunidade e um bom planejamento é essencial para que essa visita seja de sucesso e consiga atingir seus objetivos. Para uma ida a campo, precisamos considerar três ações importantes: preparar, realizar e avaliar. Esta aula se dedica à primeira: a preparação para o contato direto com a comunidade.**

### ➔ Estimular

Professor(a), é importante que você faça um levantamento sobre as comunidades que serão visitadas para evitar imprevistos, pesquisando melhores horários e formatos para essa ida a campo, e definindo claramente as habilidades que serão desenvolvidas.

1. Explique os objetivos da ida a campo aos(às) estudantes. Mostre como essa visita pode modificar suas visões de mundo, gerando ideias para ações que podem transformar realidades. É importante que os(as) alunos(as) consigam estabelecer diálogos entre as descobertas durante a visita e seus mapas afetivos (construídos na aula anterior). Por isso, os objetivos da expedição devem ser bem definidos.
2. Divida a turma em grupos de expedicionários(as) para essa missão.

### DICA!

**Os(As) estudantes podem nomear suas equipes de trabalho.**

## + Binóculo: para avistar mais longe

Assista, com a turma, a vídeo animação “Exploração do Território”, produzido pelo programa Jovens Urbanos. Esse vídeo de quatro minutos de duração fala da importância e do quão inspirador pode ser o exercício de circular atentamente pelo bairro e pela cidade. [LINK](#)

PARA ACESSAR O CONTEÚDO  
INDICADO NO TEXTO, BASTA  
CLICAR NA PALAVRA LINK OU  
USAR O QR CODE COM A CÂMERA  
DO SEU CELULAR



## ➔ Mão na massa:

- Incorpore o formato híbrido a esta aula e convide a turma a fazer, em sala, a Etapa 4, da Fase 4, completando o roteiro da ida a campo que está no Pense Grande Digital. A Etapa 4, “Hora de me aventurar na comunidade!”, irá ajudar a mobilizar os(as) estudantes a definirem estratégias para montar um roteiro de perguntas para a realização de entrevistas durante a visita de descobertas.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA vivo

47 1.165

Então este é seu roteiro:

- Qual é seu foco?
- Qual será o ambiente (online ou físico) da entrevista?
- Com quem você irá falar?
- Quanto tempo terá?
- Em qual dia você irá?
- Perguntas
- Materiais necessários

Ir a campo

?

Caso não haja possibilidade de trabalhar *on-line* com a turma, crie um *planner* com os(as) estudantes, inspirado no percurso do Pense Grande Digital.

## DICAS!

» O primeiro tópico do *planner* deve ser “Foco”. Defina, com os(as) alunos(as), objetivos claros para essa visita. No ambiente do Pense Grande, temos algumas opções, como “Top das Galáxias”; “Treta” e “Gamby”. Nesse momento, é importante que os(as) jovens visitem esse material para tomarem suas decisões.

» O segundo tópico é “Realizar”. Dentro desse tópico, é importante definir data e horário e, também, como será realizada essa visita: presencial ou *on-line*?

» O terceiro tópico é “Avaliar”. Os(As) estudantes devem pensar em ferramentas para registro da expedição, criando alternativas para possíveis imprevistos. É extremamente importante documentar todo o trabalho, para que, depois, seja possível realizar uma avaliação dos resultados obtidos. Defina quais serão as formas de documentação da ida a campo: fotos, vídeos, gravação de áudio pelo celular, anotações nos Diários de Bordo. Escreva, detalhadamente, dividindo funções entre os(as) integrantes do grupo.

## ➔ Conversa em volta da fogueira

4. Socialize os planejamentos entre os grupos e combine tudo para a ida a campo, que deve acontecer antes da próxima aula. A troca de ideias e a análise dos planejamentos é um momento rico para o desenvolvimento do pensamento crítico voltado para a análise da aplicabilidade do que foi planejado.

Professor(a), faça combinados claros com a turma para que o entendimento seja completo. É preciso que a ida a campo aconteça entre essa aula e a próxima, para que possamos compartilhar vivências e analisar detalhadamente as situações encontradas durante a visita exploratória no próximo encontro.

Arrumem as mochilas e #partiuparaorolênacomunidade!

## **Pé na trilha!**

Após a ida a campo, solicite que os (as) estudantes finalizem a Fase 4 inserindo algumas percepções sobre essa experiência no Pense Grande Digital.

### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

A visita exploratória permitirá aprofundar os conhecimentos dos(as) estudantes, gerando habilidades essenciais para o trabalho com o empreendedorismo. Construir a noção de que planejar interfere diretamente nos resultados do projeto é essencial para que os(as) alunos(as) entendam e se apropriem desse processo.



FASE 5

---

# QUAL É O DESAFIO?

---

AULA 12

Raio X da  
visita exploratória

AULA 13

Questões locais,  
questões globais

AULA 14

Exposição interativa



AULA 12

# RAIO X DA VISITA EXPLORATÓRIA



## BÚSSOLA

Nesta aula, serão abordados aspectos da Etapa 4, da Fase 4, após a ida a campo. Serão iniciadas as etapas 1 e 2 da Fase 5, que realiza um movimento de análise da visita exploratória.

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Diários de Bordo, canetas, lápis, borracha, registros da visita exploratória. Computadores com acesso à *internet* ou materiais diversos para a produção de um *moodboard* artesanal.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 3 – Repertório Cultural; 5 – Cultura Digital; 9 – Empatia e Cooperação.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Sistematizar conhecimentos construídos durante a visita exploratória.
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Os(As) estudantes construíram um *moodboard*, apresentando um “raio x” da comunidade visitada.



## GESTÃO DA AULA

**Chegou a hora de reunirmos a turma para compartilhar as experiências de cada visita exploratória. Esse encontro será especial. Nele, iremos transformar nossos olhares, identificando desafios como potenciais oportunidades de construir um empreendimento a partir de pensamentos inovadores.**

### ➔ Estimular

1. Faça um “microfone aberto” (*Open Mic*) para que os(as) expedicionários(as) possam compartilhar as experiências vivenciadas durante as visitas exploratórias.

É importante que os(as) estudantes levanten pontos fortes e fracos dessa expedição, para que possam realizar uma avaliação sincera do processo. Você, professor(a), deve estimulá-los(as) a observarem e refletirem se o planejamento da visita foi válido, o que foi cumprido, o que precisou ser redefinido, quais foram as dificuldades para colocar o planejamento em prática e outros fatores que você considerar pertinentes.

A ficha de análise do material da Fase 5 do Pense Grande Digital é uma boa opção de ponto de partida para iniciar as reflexões. (Ver Etapa 2, “Desafios de uma comunidade”).

## ➔ Mão na massa

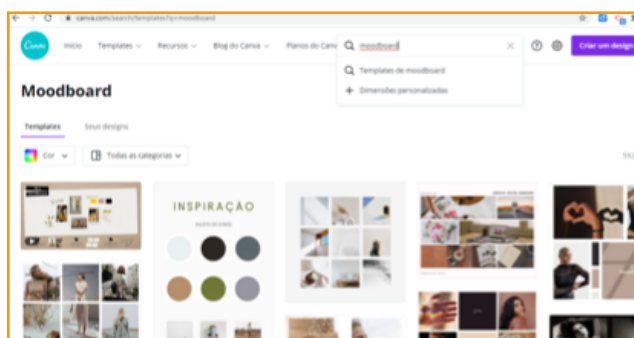
2. Os(As) integrantes de cada grupo percorrem as fichas de análise do Pense Grande Digital, fazendo anotações em seus Diários de Bordo ou no próprio ambiente.
3. Após a conversa sobre os pontos registrados, cada grupo irá criar um *Moodboard* para a sistematização verbo-visual da comunidade pesquisada. Para isso, os(as) estudantes precisarão ter em mãos todos os registros da ida a campo.

*MOODBOARD* é um tipo de representação visual de um projeto, que pode ser composto por imagens, vídeos, cores, formas, amostras de objetos; ajudando a transformar o trabalho em algo muito especial.

### DICA!

No *pinterest*, ao digitar na pesquisa "*moodboard*", você encontrará várias inspirações fantásticas! [LINK](#)

4. O *Canva* ([LINK](#)) traz *templates* prontos para serem utilizados. Basta digitar *moodboard* na caixa de pesquisa que aparecerão várias opções de *templates* para serem utilizados e modificados. Você pode orientar os(as) estudantes a utilizarem essa ferramenta.



PARA ACESSAR O CONTEÚDO INDICADO NO TEXTO, BASTA CLICAR NA PALAVRA LINK.



5. Estipule um tempo, por exemplo, 20 minutos, para que os grupos de expedicionários(as) pesquisem na *internet* sobre a criação de *moodboards*, buscando inspirações e mais conhecimentos sobre o assunto.

## DICAS!

» Professor(a), é importante que você, antes dessa aula, pesquise inspirações, fazendo uma curadoria para apresentar aos(as) alunos(as). Durante as pesquisas dos(as) estudantes, circule pela sala dando dicas e participando ativamente dessa construção com a turma. Isso faz muita diferença para o engajamento dos(as) alunos(as) com a atividade proposta.

» O *moodboard* também pode ser feito artesanalmente. Neste caso, é importante que os(as) estudantes tenham levado fotografias impressas para a aula e tenham, à disposição, revistas, jornais, canetas coloridas, tintas, etc.

6. Após a pesquisa de inspiração, os grupos de expedicionários(as) criarão um *moodboard*, com o objetivo de fazer um “raio x” da comunidade visitada, na perspectiva do grupo. Aposte na sua potência criativa e, a partir da documentação feita por cada grupo, interaja dando ideias para a seleção e utilização dos materiais.
7. Utilize esse check list para auxiliar os(as) jovens na criação de seus *moodboards*:
  - ☐ Escolha o estilo do *design* pensando na melhor maneira de representar a comunidade;

- ☒ Selecione a paleta de cores observando a relação deste item com o restante do projeto;
- ☒ Utilize texturas que agucem a memória da comunidade visitada. Essa é uma estratégia importante para dar personalidade ao seu projeto;
- ☒ Capriche no texto! Não é hora de escrever um textão, mas algumas palavras-chave podem auxiliar no entendimento do “raio x”;
- ☒ Pense em recursos além de imagens. Aposte em pequenos vídeos gravados durante a visita exploratória;
- ☒ Teste possibilidades e revise quantas vezes for necessário.

## ➔ Conversa em volta da fogueira

8. Chegou a hora de cada grupo apresentar o “raio x” da comunidade visitada. Os grupos compartilharão, por meio dos *moodboards*, as singularidades de cada comunidade, capturadas pelo olhar de cada um, sistematizando os conhecimentos construídos.
9. Após as apresentações, estimule os(as) desbravadores(as) a identificarem qual é o desafio de cada comunidade apresentada. Trabalhe na perspectiva de criação de possibilidades para transformar esse desafio em oportunidade.

Professor(a), é interessante trabalhar o material disponível na Fase 5 do Pense Grande Digital, “Desafio ou Oportunidade”,

para guiar os(as) jovens empreendedores(as) na utilização de estratégias de transformação.

## **Pé na trilha!**

Peça aos(às) estudantes para avançarem na trilha digital, percorrendo toda a Etapa 3, “Desafio ou oportunidade?”, da Fase 5.

### **EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO**

Nesta aula, os(as) estudantes perceberão que desafios podem ser grandes oportunidades de gerar inovação e empreender, observando que o empreendedorismo pode potencializar e transformar vários aspectos de suas vidas.



## AULA 13

**QUESTÕES LOCAIS,  
QUESTÕES GLOBAIS****BÚSSOLA**

Nesta aula, trabalharemos com a perspectiva da aula invertida. Ou seja, os(as) estudantes terão realizado, de forma autoinstrucional, o trecho da trilha digital referente à Etapa 3, “Desafio ou oportunidade?”, da Fase 5.

- ➔ **Duração**  
100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.
- ➔ **Materiais necessários**  
Diários de Bordo, canetas coloridas, lápis, borracha, registros da visita exploratória.
- ➔ **Competência geral da BNCC em destaque**  
2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 6 – Trabalho e projeto de vida; 10 – Responsabilidade e Cidadania.
- ➔ **Objetivo(s) de aprendizagem**  
Desenvolver a capacidade de organizar, sintetizar e associar ideias. Refletir sobre questões locais na perspectiva dos desafios globais
- ➔ **Evidências de aprendizagem**  
Construção de um mapa mental conectando informações sobre questões locais e globais.



## GESTÃO DA AULA

Nesta aula, incentivaremos os(as) estudantes a pensarem em projetos que estejam coerentes com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, criando consciência sobre a importância de exercermos a cidadania, colaborando para a geração de mudanças significativas nas comunidades.

### → Estimular

1. Como vimos no material do Pense Grande Digital, os problemas locais podem ser relacionados a questões globais. Apresente, aos(às) alunos(as), os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, retomando o conteúdo apresentado no ambiente digital.

Professor(a), você pode saber mais sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável acessando Pacto Global ([LINK](#)) e ODS Brasil ([LINK](#)).

2. Estimule os(as) estudantes a fazerem considerações sobre o tema estudado, estabelecendo um diálogo com as situações-problema de suas comunidades.

### → Mão na massa

3. Com base nos ODS identificados na atividade do Pense Grande Digital, os(as) jovens criarão um mapa mental conectando ideias, pensando sobre um projeto que poderá

PARA ACESSAR O CONTEÚDO INDICADO NO TEXTO, BASTA CLICAR NA PALAVRA LINK.

ser desenvolvido na comunidade (questão local) e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (questão global).

## O QUE É O MAPA MENTAL?

**O mapa mental foi criado na década de 70 por Tony Buzan e é uma excelente ferramenta para aprimorar o processo de aprendizagem, sintetizando os conhecimentos. O tema/ assunto é disposto no centro e, a partir daí, fazemos ramificações estabelecendo conexões entre as ideias.**

O mapa mental pode ser feito à mão ou por meio de aplicativos próprios para esse trabalho. O importante é definir seu objetivo e, com isso, utilizar cores, imagens e desenhos, para facilitar sua compreensão.

4. Os(As) estudantes podem seguir o roteiro para ajudar na elaboração dos seus mapas mentais:
  - Inicie a partir do centro da folha, com um título ou imagem bem estimulante sobre o assunto do seu mapa mental;
  - Selecione palavras-chave a serem utilizadas como categorias nas ramificações, destacando-as;
  - Utilize cores variadas em todo o mapa mental para facilitar a visualização, o entendimento e, também, promover agrupamento de ideias;
  - Desenvolva um estilo próprio, original e criativo ao fazer esse mapeamento;
  - Mostre associações em seu mapa.

## ➔ Conversa em volta da fogueira

5. Incentive os(as) alunos(as) a compartilharem as ideias sobre a construção dos mapas mentais, apresentando as conexões e as descobertas realizadas. É interessante a socialização de ideias para que todos e todas possam chegar a conclusões sobre o assunto, estimulando a tomada de decisões.
6. Proponha, aos(às) desbravadores(as), a realização de uma “Exposição Interativa” na próxima aula para fechar com chave de ouro o Módulo I da nossa jornada.
7. Organize as ideias e prepare as últimas produções da turma para a exposição (*Moodboards* e Mapas Mentais). Divida tarefas entre a equipe para que todos(as) participem.

## ➔ Pé na trilha!

Peça aos(às) estudantes que façam, em casa, a Etapa 4 da Fase 5 concluindo a jornada do Módulo Ser Empreendedor(a) do Pense Grande Digital.

### \* EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO

Os(As) estudantes finalizam essa aula conscientes dos impactos que podem gerar em suas vidas e comunidades, trabalhando com questões locais e globais. Pensar em soluções coletivas para os desafios impostos pelas diversas realidades do século XXI contribui para o desenvolvimento integral dos(as) jovens, mobilizando práticas e saberes transformadores.



AULA 14

# EXPOSIÇÃO INTERATIVA



## BÚSSOLA

**Encerramento do Módulo Ser Empreendedor(a), que compreende as Fases 1 a 5 da jornada formativa Pense Grande Digital.**



### **Duração**

100 minutos, podendo ser dividido em dois encontros.



### **Materiais necessários**

*Moodboards* e mapas mentais produzidos pelos grupos de estudantes; barbante, prendedores de roupa, papéis coloridos e canetas coloridas.



### **Competência geral da BNCC em destaque**

2 – Pensamento Científico, Crítico e Criativo; 4 – Comunicação; 6 – Trabalho e projeto de vida; 7 – Argumentação; 8 – Autoconhecimento e autocuidado; 9 – Empatia e Cooperação; 10 – Responsabilidade e Cidadania.



### **Objetivo(s) de aprendizagem**

Socializar as experiências e conhecimentos construídos no Módulo Ser Empreendedor(a) da jornada Pense Grande Digital. Realizar uma exposição interativa, mobilizando conhecimentos, habilidades, atitudes e valores desenvolvidos durante o processo.



### **Evidências de aprendizagem**

Os(As) estudantes demonstraram apropriação dos conhecimentos construídos no Módulo Ser Empreendedor(a) da jornada Pense Grande Digital. Os *moodboards* e os mapas mentais



expostos mostraram o trabalho colaborativo da turma e o bom gerenciamento de informações.



## GESTÃO DA AULA

**Estamos finalizando o Módulo Ser Empreendedor(a) da nossa jornada e precisamos comemorar! Por isso, essa aula será dedicada à socialização dos aprendizados e à troca de ideias por meio de uma Exposição Interativa. Vamos lá?.**

### → Estimular

1. Quantos caminhos percorremos para chegar até aqui! Atravessamos rios, desbravamos trilhas, vencemos desafios e, agora, aumentamos a nossa bagagem. No início do percurso, os(as) estudantes colocaram alguns itens em suas mochilas. Solicite que eles(as) revisitem esses registros.
2. Reflita com os(as) alunos(as) sobre quais foram as mudanças que aconteceram em suas bagagens.

Para apoiá-lo(la) nesse exercício, utilize algumas perguntas presentes no material do Pense Grande Digital, como:

- O que você descobriu sobre você mesmo nessa jornada?
- O que mais o(a) marcou a respeito do empreendedorismo social?

- Quando investigou sua comunidade, descobriu algo de novo sobre ela? Se sim, o quê?
- Como você poderia aplicar a atitude empreendedora em sua vida pessoal e profissional?

## Mão na massa

3. Chegou a hora de mostrar para todo mundo o que os(as) jovens construíram a partir das visitas exploratórias realizadas em suas comunidades. Para isso, reúna a turma e mãos à obra para montar a Exposição Interativa!

Professor(a), a ideia é que os *moodboards* e os mapas mentais construídos pelos(as) desbravadores(as) nas aulas anteriores sejam expostos, criando um “varal de ideias poderosas”, a partir do qual os(as) visitantes poderão interagir deixando comentários sobre o trabalho visitado.

4. É fundamental deixar claro para os(as) participantes que a ideia é que os(as) visitantes interajam com o material exposto. Crie plaquinhas divertidas incentivando essa interação!
5. Crie, logo abaixo dos trabalhos, um varal onde os(as) visitantes colocarão seus *insights*, escritos em papéis coloridos e afixados com prendedores, como forma de alimentar aquela experiência, trazendo possibilidades de remixagem.
6. Disponibilize canetas, papéis coloridos e prendedores de roupa para que as ideias sejam colocadas no varal.

## DICA!

**Que tal criar uma trilha sonora com base nas descobertas sobre as comunidades? Seria uma estratégia interessante para envolver os(as) visitantes. Proponha aos(às) estudantes e pense nisso com carinho!**

7. É hora de abrir a exposição para a visita e comemorar! Reúna os(as) desbravadores(as) para receber os(as) visitantes.

Curtam esse momento e se orgulhem do caminho trilhado até aqui!

E preparem-se, pois tem muito mais no Módulo Meu Negócio Social! Até lá!

### EM DIÁLOGO COM O NOVO ENSINO MÉDIO

Desenvolvemos a ampliação da capacidade de expressão e participação dos(as) estudantes, seu envolvimento de forma ativa e atuante durante o processo de aprendizagem, permitindo a reflexão sobre suas vivências, suas comunidades e a construção de novas bagagens.

### **Diretor-Presidente**

Américo Mattar

### **Coordenadora de Projetos Sociais**

Luciana Scuarcialupi

### **Equipe de Projetos Sociais**

Adriana da Glória e Catherine Merchan

### **Equipe de Comunicação**

Luciana Novaes e Tatiana Gimenes Pereira

---

### **Parceiro Executor do Projeto**

CENPEC

### **Coordenação Editorial**

Lilian L'Abbate Kelian

### **Autoria de Textos**

Renata Alencar

Janaina Pessoa

### **Leitura Crítica**

Bruno Olivatto

### **Revisão Textual**

Thaís Arruda Ferreira

### **Projeto Gráfico e Diagramação**

Fernanda Monte-Mór



[fundacaotelefonicavivo.org.br](http://fundacaotelefonicavivo.org.br)

ACOMPANHE A FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO PELAS REDES SOCIAIS

 [fundacaotelefonicavivo](https://www.facebook.com/fundacaotelefonicavivo)  [@fundacaotelefonicavivo](https://www.instagram.com/@fundacaotelefonicavivo)  
 [fundacaotelefonicavivo](https://www.youtube.com/fundacaotelefonicavivo)  [@FTelefonicaVivo](https://twitter.com/FTelefonicaVivo)