

CRiATIVOS DA ESCOLA

DESIGN FOR CHANGE

MATERIAL

DE APOIO

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

APRESENTAÇÃO



Criar um grupo de apoio entre estudantes para mediar conflitos na escola. Promover o aprendizado intergeracional por meio da contação de histórias entre jovens e idosos. Revitalizar espaços de convivência na escola e em seu entorno, mobilizando a comunidade e valorizando as potencialidades do bairro.

Essas são algumas das iniciativas de crianças e jovens de diversos países para transformar a realidade onde vivem. O que todos eles têm em comum? Fazem parte do Design for Change, movimento global que surgiu na Índia em 2006 e hoje está presente em 65 países, inspirando mais de 2,2 milhões de crianças e jovens ao redor do mundo.

No Brasil, o Design for Change ganhou o nome de **Criativos da Escola**. A iniciativa foi lançada em 2015 pelo Instituto Alana e, desde então, o movimento já conta com a participação de milhares de estudantes e educadores de todo o país.

O **Criativos da Escola** inspira-se nos princípios do Design Thinking, ferramenta simples e inovadora que estimula a criação com base na interação, na experimentação e na colaboração. As crianças e os jovens são estimulados a elaborar uma alternativa para melhorar algum aspecto que os incomode na escola ou na comunidade. Por meio da observação cuidadosa da situação e da troca de ideias com os envolvidos, são encorajados a ir além da solução mais óbvia e encontrar algo que, de fato, seja impactante e inovador.

Este material é um convite para que você desenvolva este projeto com um grupo de crianças e jovens e desta forma contribua para que eles fortaleçam habilidades fundamentais para o século 21, como o **autoconhecimento, a boa comunicação, o pensamento crítico, a colaboração, a criatividade, a ética e a capacidade de se relacionar com outras pessoas, resolver problemas e tomar decisões**. Além disso, é um poderoso instrumento para encorajá-los a seguir engajados e ativos em sua comunidade ao longo da vida.

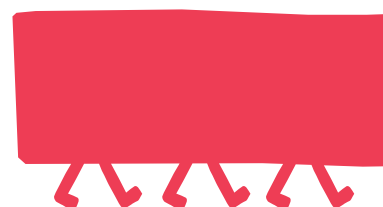
Como usar este material

Nas páginas a seguir, você encontra sugestões de atividades e ferramentas para facilitar o trabalho com seu grupo. São 13 passos divididos em quatro grandes etapas (SENTIR, IMAGINAR, FAZER E COMPARTILHAR). Ao final de cada etapa, trazemos histórias inspiradoras que estão sendo realizadas por crianças e jovens de todo o país.

Para ajudá-lo a programar as atividades, sugerimos o tempo de duração de cada uma delas e se podem ser realizadas num único encontro (tempo contínuo) ou divididas em vários (tempo interrompido). Lembre-se que são apenas referências para ajudá-lo a se planejar. Na prática, a turma poderá demandar mais ou menos tempo.

Adapte este material conforme suas intenções e recursos. Use-o como lhe convier. O importante é começar – e experimentar!

Quer saber mais? Visite a página **www.criativosdaescola.com.br** e acesse a área Para o Educador do site. São notícias, vídeos, artigos e outros materiais para inspirar, sensibilizar e motivar você a fazer parte deste movimento!





★ PARTICIPE DO DESAFIO

O **Desafio Criativos da Escola** reconhece e celebra as histórias de transformação que estão acontecendo em todo o Brasil. Participe e concorra a prêmios:

- Viagem para um destino surpresa no Brasil, com muita diversão, trocas e experiências inesquecíveis
- R\$ 500 reais para o educador responsável pela equipe
- R\$ 1,5 mil para todo o grupo celebrar a conquista e/ou investir no projeto

**VOCÊ NÃO PODE FICAR FORA DESSA!
ACESSE O SITE E INSCREVA-SE!**

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

VEJA O QUE CRIANÇAS E JOVENS

AO REDOR DO MUNDO ESTÃO FAZENDO

PARA TRANSFORMAR SUA REALIDADE



MÉXICO

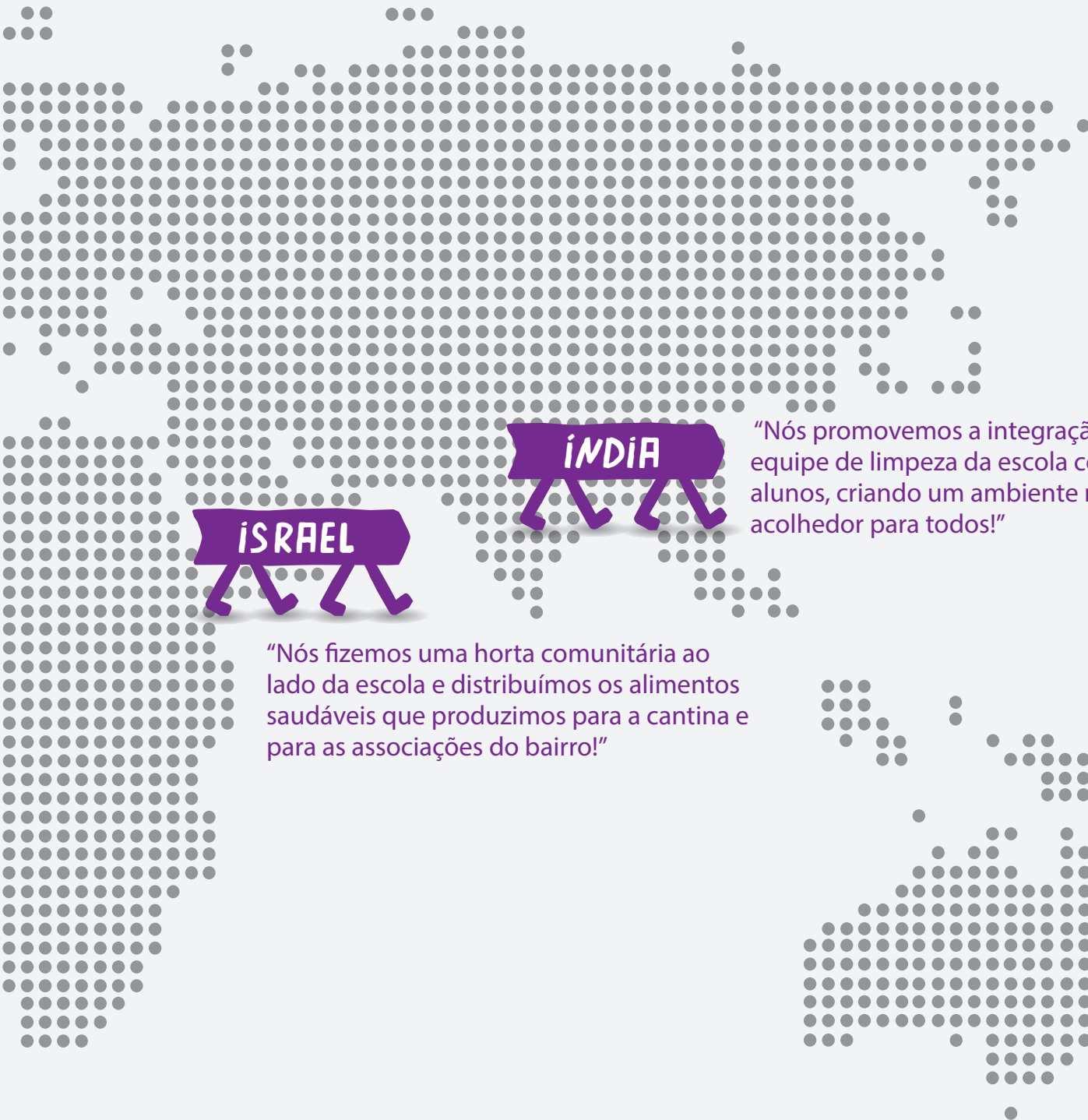
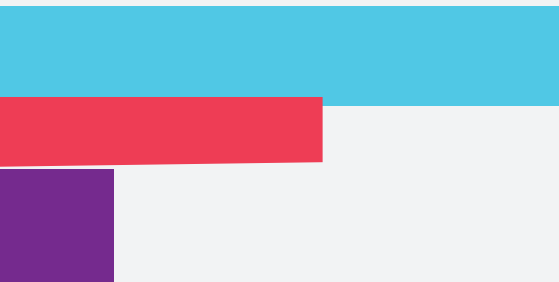
“Nós revitalizamos uma área abandonada da escola e a transformamos em uma praça com jardim e espaço para brincar!”

COLÔMBIA

“Como forma de promover a valorização da cultura local, nós incluímos a transmissão de histórias ancestrais no currículo da escola!”

BRASIL

São milhares de histórias transformadoras protagonizadas por crianças e jovens de todo o país. Acesse nosso site para conhecer algumas delas e inspire-se!



iSRAEL

“Nós fizemos uma horta comunitária ao lado da escola e distribuimos os alimentos saudáveis que produzimos para a cantina e para as associações do bairro!”

iNDiA

“Nós promovemos a integração da equipe de limpeza da escola com os alunos, criando um ambiente mais acolhedor para todos!”

DÚVIDAS

Quero implementar o projeto na minha escola. O que devo fazer?

Este **Material de Apoio** é direcionado para todos os educadores do país: é totalmente gratuito e pode ser adaptado conforme sua realidade. Para começar, sugerimos que você apresente a iniciativa a outros professores e à equipe gestora da escola, ou aos integrantes do movimento ou à instituição social em que trabalha (ONG, entidade que atende crianças e jovens no contraturno da escola etc). Se outros educadores se interessarem em realizar o projeto, vocês poderão trabalhar juntos, seja com a mesma turma de estudantes, seja com uma diferente. No caso de atividades em escolas, o apoio da coordenação pedagógica ou da direção poderá facilitar bastante sua implementação.

Não se preocupe se não houver engajamento da sua organização: implemente o projeto individualmente com suas turmas. Ao compartilhar os resultados, muitos se surpreenderão e poderão se mobilizar da próxima vez. Este material de apoio contém todas as informações necessárias para que você possa começar. Acesse também a área de formação no nosso site e inspire-se nas histórias e nos materiais de referência que compartilhamos.

Quem pode participar do Criativos da Escola?

A abordagem do **Criativos da Escola** pode ser utilizada em todas as faixas etárias. Nossa sugestão é que o projeto seja desenvolvido com crianças e jovens do Ensino Fundamental e/ou do Ensino Médio –, lembrando que você pode adaptar o material de apoio de acordo com a faixa etária do grupo.

Quando devo começar o projeto? Qual o tempo estimado para implementá-lo?

Você pode iniciar o projeto em qualquer período do ano, e pode transformá-lo em uma prática permanente.

Para realizar o projeto seguindo as orientações deste material, o tempo total estimado é de cerca de 15 horas – mais ou menos 20 aulas. Lembre-se que ele é apenas uma referência, assim como o tempo de cada uma das atividades. Nessa estimativa, optamos por não incluir o tempo necessário para realizar o passo 6 (“Colocar em prática”), já que o número de horas pode variar muito de acordo com a ação escolhida por cada grupo. Você poderá adaptar os passos sugeridos e coordená-los com sua programação de aulas e projetos.

O Criativos da Escola deve ser realizado no horário de aula ou fora dele?

Você decide. É possível incluir a iniciativa na programação de suas aulas ou aproveitar espaços fora do horário regular. Avalie qual seria a melhor opção para você. Se conseguir mobilizar outro educador que trabalhe com a mesma turma que você, as atividades poderão ser divididas nos dois horários de aula – no seu e no dele.

Além disso, o **Criativos da Escola** pode se tornar uma proposta de trabalho no âmbito de atividades que ampliem o tempo de permanência dos alunos na escola ou de outra iniciativa que vise à educação em tempo integral na sua rede de ensino. Também pode ser adaptado para o desenvolvimento de projetos junto a conselhos de escola ou grêmios estudantis. As possibilidades são muitas – e todas são válidas!

O que é o Desafio Criativos da Escola? Como participar?

O **Desafio Criativos da Escola** é uma premiação anual que celebra e premia projetos protagonizados por crianças e jovens de todo o país que, apoiados por seus educadores, estão transformando as escolas, os alunos e suas comunidades. Caso decida iniciar um projeto a partir da leitura deste material, inscreva-o no Desafio! E, se você já desenvolve algum projeto em sua escola ou instituição, não deixe de inscrevê-lo também. Confira mais detalhes na página 3 deste material e no site www.criativosdaescola.com.br/#desafio

Ficou com alguma dúvida? Escreva para nós pelo e-mail contato@criativosdaescola.com.br

ÍNDICE

SENTIR 11

1. Conhecer o Criativos da Escola 13
2. Listar o que gostaríamos de mudar 15
3. Chegar a um consenso 17
4. Criar um título para nosso projeto 19

IMAGINAR 23

5. Observar, pesquisar e entrevistar 24
6. O que aprendemos? 31
7. Ter (muitas!) ideias 35
8. Escolher o que fazer 37

FAZER 41

9. Bolar um plano 42
10. Colocar em prática 46

COMPARTILHAR 51

11. Apresentar o projeto 52
12. Divulgar o projeto 53
13. Avaliar o processo e os resultados 54

SENTIR



Na primeira etapa do processo, as crianças e os jovens vão identificar situações em seu entorno que os afetem e que gostariam de mudar.

É o momento de encorajar os alunos a expressar seus sentimentos, perguntando como se sentem diante das questões que trouxeram e ajudando-os, inclusive, a nomear seus sentimentos (por exemplo: "Isso me deixa triste", "Eu estou decepcionado", "Eu fico com raiva").

A escolha de uma situação que afete os participantes e com a qual eles estejam realmente preocupados irá garantir o engajamento do grupo no projeto. Portanto, dedique tempo e energia para criar um espaço onde eles percebam que sua opinião é importante e se sintam à vontade para se expressar.

Um exercício importante, não só nesta etapa como nas demais, é treinar a escuta. Para isso, silenciar as palavras e, principalmente, os pensamentos é primordial. Enquanto uma pessoa fala, podemos nos colocar em seu lugar e buscar entender seu ponto de vista, ou nos perder pensando se concordamos ou não com o que está sendo dito e preparando nossa fala para quando ela terminar. Converse com a turma sobre esse desafio, que é comum a todos nós. Aproveite o momento para avaliar como está a sua escuta, afinal as crianças e os jovens também aprendem a ouvir quando percebem que são ouvidos.

Consideramos que existem dois caminhos possíveis para definir o tema que mobilizará os estudantes. O primeiro tem como ponto de partida o interesse dos estudantes.

Portanto, a temática a ser trabalhada pelas crianças ou jovens será escolhida por eles próprios sem qualquer tipo de interferência. Nesse caso, as amarrações entre o tema escolhido pelos alunos e os conteúdos curriculares serão feitas por você ao longo do projeto.

Já a segunda possibilidade considera que você sugerirá um determinado conteúdo aos alunos, por exemplo, os desafios das mudanças climáticas ou o processo de urbanização das cidades brasileiras, e os estudantes escolherão uma problemática dentro desse macrotema.

Esses caminhos serão detalhados mais adiante, mas vale reforçar que a escolha de um deles vai depender da forma como você pretende adaptar a proposta do Criativos da Escola aos seus objetivos pedagógicos. Independentemente do percurso escolhido, o processo dos projetos deve ser semelhante na medida em que eles têm um objetivo final único: engajar crianças e jovens na transformação da realidade e na resolução de um problema.

Desde o início do projeto é importante que os encontros de todas as etapas – **SENTIR, IMAGINAR, FAZER e COMPARTILHAR** – sejam registrados por meio de fotos e vídeos e que guardem tudo o que for produzido. Esse material será utilizado para compor a apresentação final do projeto, na etapa COMPARTILHAR.

Imagens do “antes” e “depois” ilustram o impacto da ação que será realizada na etapa FAZER. Por isso registrem tudo o que o grupo achar pertinente. Também é interessante gravar as impressões da comunidade, de familiares, de professores e de outros estudantes sobre a problemática escolhida e o projeto desenvolvido. Os depoimentos poderão ser transcritos ou exibidos no final, reforçando ainda mais o potencial de transformação do projeto desenvolvido pelos participantes.

Verifique se a instituição onde você irá desenvolver o projeto tem máquina fotográfica ou filmadora e peça emprestado durante o processo. Se alguns alunos tiverem celular, essa também pode ser uma ótima oportunidade para incentivá-los a usá-los. Produzir conteúdo – e democratizar essa produção – passa pelo uso de ferramentas que, hoje, estão mais disponíveis, como os celulares com câmera.

Caso não tenham nenhuma ferramenta digital disponível, também é possível ilustrar o trabalho com desenhos, colagens, maquetes e outros recursos.

PASSOS

- 1. Conhecer o Criativos da Escola**
- 2. Listar o que gostaríamos de mudar**
- 3. Chegar a um consenso**
- 4. Criar um título para nosso projeto**

1. CONHECER O CRIATIVOS DA ESCOLA

Tempo: 40 minutos (1 horário-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: se o espaço onde você se encontra com as crianças e jovens tiver computador e projetos, entre no site (www.criativosdaescola.com.br), no qual é possível ter acesso a notícias, fotos e vídeos que contam histórias brasileiras e de outros países. Baixe e grave num DVD ou pen drive, ou assista diretamente na internet, se for possível. Se a escola não tiver esses recursos, você pode contar alguns dos projetos que apresentamos na seção “Histórias para inspirar”, no final de cada uma das etapas (SENTIR, IMAGINAR, FAZER E COMPARTILHAR).

Grupo completo

Para mobilizar as crianças e os jovens, é importante contar o que é o **Criativos da Escola**, onde ele surgiu e quem participa dele ao redor do mundo. Aproveite os materiais disponíveis no site. Se puder, leve um mapa-múndi ou um globo terrestre e mostre onde fica a Índia – país no qual surgiu o projeto – ou mesmo os outros países cuja história de transformação você escolheu contar.

O compartilhamento dessas iniciativas fará com que eles compreendam a amplitude do movimento e se mobilizem a participar.

“Se tem tantas pessoas pelo mundo provando que é possível transformar a realidade, eu também posso!”

É essa sensação de “Eu posso!” que queremos despertar nesse momento.

Aproveite para antecipar algumas etapas do projeto e dar uma visão geral do que virá pela frente. Conte também que no final eles terão a chance de dividir o que fizeram com outros colegas, com a família e com crianças e jovens de outros cantos do mundo – essa perspectiva funciona como uma motivação durante o processo e estimula o engajamento e a qualidade do projeto. Afinal, o que está sendo criado será apresentado e visto por outras pessoas.

O **Criativos da Escola** é um movimento mundial do qual vocês passam a fazer parte a partir de agora. Apresentar suas etapas e sua amplitude tornará a aprendizagem mais significativa e garantirá engajamento desde o começo.

+ DICIA

Sugerimos que, desde o primeiro encontro, o espaço seja organizado no formato de “roda de conversa”, sempre que você optar por trabalhar com o grupo inteiro (e não em sub-grupos). As rodas favorecem a inclusão de todos, já que nelas é possível que as pessoas se olhem e sejam vistas, além de promover o sentimento de pertencimento ao coletivo e a sensação de que estão todos juntos neste projeto.

Às vezes, a tarefa de dispor as cadeiras em círculos não é fácil e acaba ocupando um tempo precioso. Caso ache mais prático, avalie a possibilidade de reservar outra sala ou mesmo o pátio para esses encontros.

2. LISTAR O QUE GOSTARIAMOS DE MUDAR

Tempo: 80 minutos a 120 minutos (2 a 3 horários-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: blocos autoadesivos (tipo post-it) ou pequenos pedaços de papel colorido, fita crepe, canetinha e, se quiser, rolo de papel kraft

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Nesta etapa do projeto é essencial criar um ambiente favorável para que os participantes possam expressar seus sentimentos. No nosso dia a dia, nem sempre falamos como nos sentimos ou estimulamos as crianças e os jovens que o façam. Acabamos guardando as emoções para nós mesmos – o que, em alguns casos, dificulta as relações interpessoais e nosso próprio processo de autoconhecimento.

Por isso, antes de pedir às crianças e aos jovens para que comentem situações que gostariam de mudar, uma sugestão é abrir o encontro com uma roda de conversa sobre os sentimentos.

“O que lhe deixa feliz? O que lhe deixa triste? Você tem medo do quê? Quando você sente raiva? Quando você se sente orgulhoso?” Para encorajá-los, você pode iniciar a conversa contando situações que lhes despertam esses sentimentos. Aproveite para perguntar quem já se sentiu assim e, com o tempo, traga para a conversa novos sentimentos. À medida que outras pessoas forem se expressando, mais os colegas se sentirão encorajados a fazê-lo. Essa rodada ajudará a aquecer o grupo e a prepará-lo para a atividade principal do dia.

Peça às crianças ou aos jovens que pensem e sintam situações que os incomodam. Se você tiver escolhido como ponto de partida o interesse dos estudantes, optando por dar a oportunidade de escolherem as situações que desejam trabalhar livremente, uma das formas de estimulá-los a pensar nos aspectos que os incomodam é sugerir que todos fiquem em silêncio por alguns minutos, com os olhos fechados, e procurem lembrar de situações da escola, da vizinhança e do bairro. Vale também falar da cidade e do país! Incentive-os a pensar não só no espaço físico, mas também nas atitudes das pessoas e na maneira como se relacionam e se sentem. Eles podem (e devem!) considerar qualquer coisa que surja - o momento é o da expressão livre, sem filtros.

Caso você tenha escolhido um conteúdo curricular como ponto de partida para o desenvolvimento de um projeto, sugira aos alunos que fechem os olhos e pensem em sentimentos que esse determinado tema lhes desperta. Vamos considerar, por exemplo, que você queira trabalhar o tema “urbanização das cidades brasileiras”. Sugira aos alunos que relembrem de situações nas quais se depararam com problemas sociais ou

decorrentes da falta de organização das cidades – por exemplo, as pessoas em situação de rua ou a má qualidade do transporte público – e pensem em sentimentos que aquela situação despertou neles e por quê. Por exemplo: “Ver as pessoas que vivem nas ruas me deixa muito triste e com vontade de ajudá-las”. A ideia é que todos levantem o máximo de aspectos que lembrarem em relação à temática escolhida.

Em ambos os casos, a reflexão sobre as situações que incomodam deve acontecer em três dimensões. A dimensão física inclui o espaço, os móveis, o meio ambiente, a estrutura e os recursos disponíveis (salas, computadores, parques, hospitais etc.). A dimensão social está relacionada à maneira como nos comportamos (por exemplo, se há discriminação, preconceito, conflitos, desperdício). E, por fim, existe a dimensão emocional, na qual podemos comentar como nós e os demais nos sentimos (ansiedade diante das provas na escola, medo diante da violência no bairro, entre outros). Durante a atividade, reforce com os participantes a importância de recordarem situações dentro dessas três dimensões.

Distribua pedaços de papel colorido ou blocos autoadesivos e oriente-os a escrever suas ideias de forma clara e sucinta. À medida que forem surgindo, cole todas as propostas na parede, na lousa ou em um pedaço grande de papel kraft, o que facilitará que o material seja guardado e usado nos próximos encontros.

Solicite aos alunos que se aproximem para ler as observações que foram coladas e para que as agrupem por semelhança. Como todos farão essa atividade simultaneamente, é possível que discordem em algum momento sobre os critérios de agrupamento. Nesse caso, estimule-os a colocar seu ponto de vista para o colega e a chegar a um acordo com ele. É importante que todos participem e se envolvam na tarefa. Não é preciso orga-

nizar a dinâmica, todos falarão e trabalharão ao mesmo tempo.

No final, todas as observações estarão agrupadas em “nuvens”. Repasse com o grupo os pontos de cada uma delas e peça que nomeiem cada nuvem de maneira que possam identificá-las mais facilmente. Escreva a frase escolhida num pedaço de papel e cole-a junto à nuvem correspondente. As crianças e os jovens poderão sugerir novas mudanças nos agrupamentos.

+ DICAS

1| Durante todo o processo do **Criativos da Escola**, você pode trabalhar com a classe inteira ou dividir a turma em grupos de cerca de cinco estudantes e deixar que cada grupo escolha um tema diferente. Se optar por um grupo único de trabalho, mesclar dinâmicas também é possível. Por exemplo: comece a etapa **SENTIR** com a turma toda e divida-a no **IMAGINAR** e **FAZER** para a implementação.

2| Aproveite a oportunidade desse trabalho para que a prática de falar sobre como nos sentimos se torne um hábito no grupo. Estimule as crianças e os jovens que estiverem trabalhando com você a trazer seus sentimentos para os diálogos e as reflexões vivenciadas ao longo do projeto. Acostume-se a perguntar: “Como você se sentiu? Como você está se sentindo? Como você se sentiria se...?”.

3. CHEGAR A UM CONSENSO

Tempo: 30 a 40 minutos (2/3 a 1 horário-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: papéis da atividade anterior e fita crepe

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Depois de identificados os possíveis temas, convide os alunos a decidir quais deles serão trabalhados. Para ajudá-los a escolher algo que realmente os incomode, peça que reflitam sobre como cada ponto listado os afeta e por que resolver aquela questão é importante para eles.

Dê espaço para que as diferentes opiniões se expressem e sejam ouvidas. As crianças e os jovens deverão expor seus pontos de vista apresentando ao grupo argumentos que demonstrem por que defendem a escolha daquele tema.

Recomende que os participantes não se apeguem a uma preferência, nem critiquem as colocações dos demais. É preciso estar aberto para ouvir as justificativas de seus colegas e para repensar suas escolhas. O debate é uma experiência rica que ajuda a desenvolver a habilidade de falar em público, a organização das ideias e a construção da argumentação.

Procure ajudar o grupo a chegar a um consenso. Para isso, não apresse a tomada de decisão. Aproveite essa oportunidade para que a turma vivencie o debate. Uma escolha feita sem debate pode fazer com que os autores das ideias que não forem eleitas não compreendam a decisão, saiam chateados e se desmotivem para prosseguir com o projeto.

+ DICAS

1| Não é preciso escolher apenas um tema de trabalho. Se estiver orientando a sala inteira, talvez haja espaço para escolher mais de um foco. Mas, se forem pequenos grupos, é melhor cada um se especializar em uma questão. Se dois grupos decidirem pelo mesmo ponto, argumente que é importante que a escolha seja diferente, a fim de que os impactos sejam ainda maiores.

Caso os grupos não se convençam e prefiram trabalhar na mesma situação, recomende que troquem ideias ao longo do processo e procurem chegar a um plano de ações conjunto para alcançar resultados mais impactantes.

2| Se o consenso não for possível, antes de partir para a votação, pergunte quem quer representar cada um dos temas mais escolhidos. Dê alguns minutos para que os voluntários apresentem argumentos que possam ajudar a turma a fazer sua escolha. Só depois faça a votação.

Outra possibilidade é reunir a equipe e elaborar juntos uma lista de pontos positivos e negativos para cada uma das ideias. Em seguida, pedir que cada um vote numa delas.

4. CRIAR UM TÍTULO PARA NOSSO PROJETO

Tempo: 10 a 20 minutos (1/3 a 1/2 horário-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: cartolina e fita crepe

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Invista em um tempo com o(s) grupo(s) para criar uma frase que sintetize o tema que decidiram trabalhar. Escreva-a em uma cartolina e fixe em um lugar onde todos possam ver. Isso garantirá que as crianças e os jovens se mantenham focados ao longo do processo.

Se estiver trabalhando com a sala dividida em pequenos grupos, é interessante pedir que cada um deles apresente sua frase para o restante da turma, expondo brevemente as razões que o levaram a escolher essa questão para “atacar”.

+ DICHA

Mais do que uma frase, a ideia é ter um título. Os versos de uma música ou de um poema podem inspirar o grupo – se quiser peça que pesquisem algumas referências de que gostem e tragam para o encontro. Criar uma rima também é uma forma de tornar o título mais forte e fácil de memorizar. Veja alguns exemplos reais de projetos inscritos no Desafio Criativos da Escola: “Solta esse black” / “Seu lixo é o nosso tesouro” / “Existe homofobia em SP” (em referência à música “Não existe amor em SP”, do rapper Criolo). Em vez de descrever o aspecto escolhido (como: “Queremos limpar os banheiros da escola e conscientizar os outros estudantes a manterem esse ambiente limpo”), estimule os alunos a criar um título para ele (como: “Banheiro limpo é mais saudável!”).

HISTÓRIAS PARA INSPIRAR

Solta esse black

Onde: Rio de Janeiro (RJ)

Quem: Estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Levy Miranda



Durante as aulas de artes visuais da escola, que tem em sua maioria alunas e alunos negros, sempre que a professora tocava em temas como sexualidade, feminismo e empoderamento, as meninas da sala se sentiam oprimidas por comentários machistas dos meninos, que emitiam suas “opiniões” de forma bastante agressiva. Além disso, elas perceberam também que a identidade negra é negligenciada em várias esferas da sociedade, e que o racismo que sofriam as deixava mais inseguras e não contribuía para que elas se fortalecessem.

Para se expressar com liberdade, as alunas criaram um espaço de conversa exclusivo no qual pudessem falar sobre suas experiências e angústias. Em um desses diálogos, chegaram a um tema muito delicado para elas: a transição capilar, ou seja, deixar de usar químicas de alisamento em seus cabelos e assumir os fios naturais. Elas perceberam que esse é um momento difícil de autoaceitação, e que muitas não aguentam e voltam a alisar os cabelos. “Todo dia você sai de casa, sabendo que tem pessoas te olhando torto”, conta uma das alunas do grupo.

Foi então que a turma começou a observar meninas no ambiente escolar e decidiu formar um coletivo para empoderar outras jovens também. Elas realizam palestras e rodas de conversa sobre empoderamento feminino, cuidados com os cabelos, racismo e machismo, promovendo transformações significativas em toda a comunidade escolar.

As jovens autoras deste projeto contam mais sobre ele no vídeo: bit.ly/2vltSMS

Libras: a voz do silêncio

Onde: Itapeva (SP)

Quem: Estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dom Sílvio Maria Dário

A chegada do novo aluno Rafael, que é surdo, em uma turma do 6º ano provocou incômodo entre os jovens, que não conseguiam interagir e se comunicar com o colega como gostariam. Durante as aulas, Rafael era acompanhado por uma intérprete de libras, mas a interação era limitada e trouxe uma inquietação generalizada. “O Rafael ficava no canto dele, fazendo as atividades, e não conversava nem brincava, ficando excluído”, lembra uma das alunas.



Foi então que o grupo teve uma ideia: e se nós também aprendêssemos libras para nos comunicarmos com o Rafael? A partir de conversas com a equipe da escola, os alunos conseguiram que fosse incluída na grade curricular da turma uma aula de libras por semana, e em pouco tempo aprenderam o básico da linguagem de sinais, motivando-os a levar isso para mais gente. Além de desenvolverem ações em eventos culturais da escola, incluindo a interpretação de músicas e brincadeiras em libras, organizaram uma caminhada em silêncio, percorrendo o trajeto da escola até o coreto na praça central da cidade.

A mobilização, que começou pequena, dentro de uma sala de aula, atingiu a comunidade e, com todas as ações, o ambiente escolar se transformou. A escola tornou-se referência na área de inclusão, e Rafael, que antes era muito quieto e solitário, agora é conhecido na turma pelo nome e tem muitos amigos.

Quer conhecer o Rafael e seus colegas de classe? Assista ao vídeo sobre esse projeto: bit.ly/2LzK5Jw

Conheça os detalhes dessas e de outras histórias no site:

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

IMAGINAR



Nesta etapa, as crianças e os jovens vão investigar a situação que escolheram trabalhar e, com base em suas descobertas, criar soluções para ela.

É o momento de exercitar a escuta e a observação, de se colocar no lugar do outro e tentar compreender a questão a partir de diferentes pontos de vista. É também a oportunidade de pesquisar e procurar mais informações e dados que ampliem o entendimento sobre o tema.

Confie na capacidade de seus alunos de criar soluções criativas e transformá-las em propostas viáveis.

PASSOS

5. Observar, pesquisar e entrevistar
6. O que aprendemos?
7. Ter (muitas!) ideias
8. Escolher o que fazer

5. OBSERVAR, PESQUISAR E ENTREVISTAR

Tempo: 120 a 160 minutos (3 a 4 horários-aula)

Tipo de tempo: pode ser interrompido

Material: bloco de anotações, celulares com câmera ou máquinas fotográficas/filmadoras

Equipes de 4 a 5 pessoas

Agora, as crianças e os jovens devem aprofundar ainda mais seu conhecimento sobre a situação que desejam melhorar. Você conduzirá o grupo em um processo de investigação. É hora de sair a campo para observar e conversar com outras pessoas para entender suas opiniões e como e por que a problemática escolhida acontece.

Nesse momento podem surgir no grupo algumas perguntas que despertem nos alunos a vontade de pesquisar mais sobre o tema. Às vezes, a situação que eles escolheram acontece em outros lugares ou até mesmo é consequência de um problema maior. Neste caso, levantar dados, ler notícias de jornal e procurar textos e vídeos que tratem do assunto ajudará a mergulhar na questão. Incentive o grupo a pesquisar esses materiais e aproveite o momento para recordar alguns conteúdos que já tenham sido trabalhados.

Esse também é um ótimo momento para convidar um professor de outra disciplina a colaborar com a pesquisa, trabalhando de forma interdisciplinar. Para haver uma prática de fato interdisciplinar é importante que você e seu colega façam um planejamento conjunto com base em um tema ou objeto de estudo, de forma que os estudantes sejam levados a estabelecer relações entre o que estão pesquisando.

O objetivo desta etapa é entender a causa principal da situação escolhida e fazer com que os alunos se coloquem no lugar do outro e entendam que a solução que vão desenvolver deve atender a todos os envolvidos - uma oportunidade para exercitar a empatia. Por exemplo, na atividade de sair a campo para observar e conversar com as pessoas envolvidas em um problema, é interessante perguntar como elas se sentem diante de tal realidade. Como aquela situação as afeta? O que pensam sobre ela? É possível notar uma preocupação com o tema? Vale também observar hábitos, comportamentos e ações das pessoas envolvidas - quanto maior o número de elementos observados, mais rico fica o exercício de colocar-se no lugar do outro.

Se, por exemplo, eles escolheram como foco o parque próximo à escola que está sempre sujo, devem ir ao parque, observar que tipo de lixo há espalhado por lá, descobrir se há lixeiras espalhadas pelo espaço ou se há pessoas responsáveis por cuidar de sua manutenção etc. Por meio de conversas com as pessoas que visitam o parque ou que cuidam dele, devem tentar entender os motivos pelos quais o lugar está nessa situação.

Convide os estudantes a planejar as etapas de sua investigação. Que locais deverão visitar? Que pessoas estão envolvidas direta ou indiretamente com a questão? Com quais delas seria interessante conversar? Que temas seria importante pesquisar?

Cada integrante do grupo tem habilidades e interesses diferentes. Ajude-o a perceber sua vocação e a dos colegas para aproveitá-las da melhor maneira nessa etapa e ao longo do projeto. Depois de elencar as etapas da pesquisa, pergunte para cada um deles qual atividade gostaria de fazer e com qual delas acredita que poderá contribuir mais. Quem gostar mais de pesquisar poderá fazê-lo. Quem tiver mais facilidade de entrevistar poderá sair a campo. O grupo também poderá colaborar com essa divisão de tarefas indicando um participante para fazer uma determinada atividade e justificando sua sugestão por meio da qualidade que acredita que ele tenha e que poderá contribuir para a realização da atividade.

Oriente-os, durante a pesquisa, a registrar tudo que lhes chame a atenção e a documentar da melhor maneira possível sua investigação. Podem anotar, fotografar e filmar, sempre pedindo as permissões necessárias. Todos esses registros serão a matéria-prima para a produção de uma apresentação ou de um vídeo sobre o projeto no final.

+ DICAS

1| Os alunos devem se preparar para essas entrevistas e estar prontos para responder perguntas e contra-argumentar. Sugira que se organizem e aproveitem as habilidades de cada um dos participantes: quem será o entrevistador, quem ficará responsável por anotar tudo, quem será o observador. Peça para que criem um roteiro de perguntas a fim de guiá-los ao longo do papo, dando preferência a perguntas abertas (e não perguntas com resposta “sim” ou “não”), que estimulem as pessoas a contar suas experiências e a expressar suas opiniões e emoções.

2| Além de entrevistar pessoas que estão envolvidas com a questão, trazer um especialista para dialogar com as crianças e os jovens pode ser interessante. Vale desde o professor de outra disciplina relacionada com o tema trabalhado até uma pessoa de fora do convívio dos estudantes. Por exemplo, se eles

estiverem trabalhando para melhorar a dieta dos alunos da escola, possibilite que conheçam a nutricionista e conversem com ela. A diversidade de pessoas permite a diversidade de visões.

3| Outras dicas e recomendações para as entrevistas que você pode passar aos participantes são:

a. Ouvir com atenção o que o entrevistado diz.

b. Deixar de lado as opiniões pessoais. Enquanto o entrevistado fala, devemos aquietar nossos pensamentos, e não ficar discordando ou concordando. Apenas ouvir, sem julgamentos.

c. Questionar com frequência “por quê?”. Esse tipo de pergunta instiga o entrevistado a explicar como ele pensa e se sente.

d. Evitar interromper as pessoas. Deve-se ouvir mais do que falar.

e. Se ouvir algo surpreendente, explorar o que foi dito criando novas perguntas que deem a oportunidade do entrevistado falar mais. Não devemos ter receio de sair do roteiro de perguntas original.

f. Lembrar-se que o corpo fala. Devemos estar atentos não só ao que é dito como também aos sinais não verbais. Perceber o tom de voz do entrevistado e a postura de seu corpo enquanto fala, e anotar essas observações, são atitudes valiosas na hora de analisar a entrevista.

4| Nas páginas a seguir você encontrará duas fichas de apoio (“Guia para entrevistas” e “Roteiro de observação”) que podem ajudar tanto na realização das entrevistas e nas observações quanto na análise do que aprenderam com base nelas. Se quiser, imprima e entregue para os grupos como sugestão de roteiro.

Nas duas fichas, há um espaço para anotar o que se concluiu e aprendeu a partir das observações e das entrevistas. Peça às crianças e aos jovens que deixem para preencher esses campos no próximo passo: “O que aprendemos?”.

FICHAS DE APOIO ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Lembrem-se que é possível observar os ambientes, como as pessoas se relacionam com eles e como se relacionam entre elas. Estejam alertas a todas essas dimensões e procurem observar e anotar aspectos relacionados a todas elas.

Nem tudo o que pode ser aprendido ao observar uma situação pode ser visto. Há aspectos que são somente percebidos, por isso usem todos os seus sentidos!

Durante as observações, preencham a primeira coluna (O que observamos por meio de nossos sentidos?). Depois se reúnam e discutam o que foi observado e resumam suas descobertas na segunda coluna (O que aprendemos e concluímos a partir do que observamos?).

O que observamos por meio de nossos sentidos?

O que aprendemos e concluimos a partir do que observamos?

6. O QUE APRENDEMOS?

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: pode ser interrompido

Material: anotações ou gravações que os alunos fizeram durante as pesquisas

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

É importante reunir o grupo para discutir tudo o que foi aprendido e concluído no estudo aprofundado que foi feito. Peça para as crianças e os jovens organizar suas descobertas, pois isso irá ajudá-los a chegar a seu real desafio.

Resgate com eles as fichas de apoio que começaram a preencher na etapa anterior (“Guia para entrevistas” e “Roteiro de observação”). Eles deverão recordar o que foi dito nas entrevistas e observado. Essa é a hora de o grupo analisar o que pesquisou e começar a chegar a algumas conclusões. É possível que, nesse momento, as crianças e jovens comecem a expressar algumas de suas ideias para solucionar o problema. Isso é bom, mas, por enquanto, tente manter o foco na consolidação dos aprendizados. Acreditamos que, ao nos “apegarmos” a uma ideia, estamos limitando o desenvolvimento de uma compreensão mais abrangente do desafio. Muitas vezes, criamos soluções a partir de premissas e hipóteses nem sempre comprovadas ou unicamente baseadas em nossa visão pessoal sobre o problema, sem considerar os interesses e opiniões dos demais envolvidos.

Portanto, se você perceber que os jovens estão ansiosos para pensar em soluções nesse momento, vale explicar a eles a importância de uma investigação profunda e de se conhecer diferentes pontos de vistas, para só então criar uma solução que seja boa para todos.

Caso tenham optado por fazer uma pesquisa do tema, devem trazer os materiais a que tiveram acesso. Como cada pessoa do grupo se dedicou a uma atividade, oriente a dar espaço para que todas falem o que viram e o que aprenderam.

A seguir você encontra a ficha de apoio “Nossas descobertas e nosso desafio”. Durante o resgate das entrevistas, observações e pesquisas que foram realizadas, peça ao grupo que resuma seus achados nela.

+ DICIA

1| Depois que os alunos tiverem sintetizado seus aprendizados, use uma ferramenta simples – inspirada no Design Thinking. Os “5 PORQUÊS” vão ajudá-los a ir mais fundo na questão e a pensar suas verdadeiras causas. O número de “porquês” pode ser menor ou maior do que cinco. O importante é incentivar a reflexão nas crianças e nos jovens. Eles só devem parar de perguntar “por quê?” quando acreditarem que chegaram à raiz do problema.

Vamos usar o exemplo do projeto “Banheiro limpo é mais saudável!” para explicar essa ferramenta.

O primeiro “porquê” deve abordar a temática escolhida pelos alunos e os demais serão formulados a partir da resposta à questão anterior.

Assim:

Por que os banheiros estão sujos?
Porque as crianças jogam papel no chão.

Por que as crianças jogam papel no chão?
Porque os cestos estão sempre cheios.

Por que os cestos estão sempre cheios?
Porque as crianças estão usando muito papel a cada vez.

Por que cada criança usa tanto papel para secar as mãos?
Porque elas têm esse hábito.

Por que as crianças têm o hábito de usar tanto papel?
Porque elas não percebem as consequências do desperdício de recursos.

Isso irá mostrar ao grupo que, quando for pensar numa solução para o banheiro sujo, deverá criar algo que ajude as crianças a perceber as consequências do desperdício de recursos. Como conscientizar os alunos sobre o desperdício de papel? O banheiro não está sujo por falta de lixeiras, mas por desperdício no uso do papel.

2| Não existem respostas únicas para cada uma das perguntas “Por quê?”. Na questão “Por que os cestos estão sempre cheios?”, por exemplo, uma possível explicação seria a falta de limpeza periódica e constante do banheiro. Os alunos devem consultar os dados que levantaram para checar se a frequência de limpeza é realmente baixa. Caso não tenham essa informação, vale a pena correr atrás dela. Isso os impedirá de chegar a conclusões erradas e, portanto, criar ações que não resolvam a questão escolhida.

3| Se houver mais de um grupo trabalhando com a mesma questão ou se você tiver optado por trabalhar um único tema com a sala inteira, reserve um tempo adicional para que os estudantes compartilhem suas descobertas com os colegas.

7. Ter (muitas!) ideias

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: rolo de papel kraft ou cartolina, papéis coloridos ou post-its, canetinhas e fita crepe

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

É hora de reunir o grupo para ter ideias. Todas devem ser estimuladas – nenhuma é ruim ou inadequada. Peça para os alunos que anotem todas as sugestões, sem julgamentos. Tenha paciência e confie: as ideias surgirão!

Se toda turma estiver trabalhando na melhoria de um único aspecto, prenda uma grande folha de papel ou várias cartolinas na lousa e reúna todo o grupo diante delas. Peça aos alunos que digam em voz alta toda ideia que tiverem.

Se achar que os alunos se sentirão mais encorajados a dar suas sugestões em grupos menores, divida a sala. Peça a cada equipe que liste suas soluções, depois que compartilhe com toda a turma e monte as propostas em uma grande lista.

Se já estiver trabalhando com sala dividida em grupos com focos diferentes, peça que se reúnam. Distribua post-its ou pedaços de papel colorido e solicite que nos primeiros 5 minutos cada um liste suas ideias individualmente. Depois, que contem para os seus colegas o que pensaram. Nesse momento, o grupo poderá complementar as ideias ou mesmo criar novas propostas, sempre anotando, para não esquecer, o que as pessoas pensaram.

+ DICHA

Algumas regras podem ajudá-lo a conduzir uma sessão de “tempestade de ideias” de sucesso. Vale a pena compartilhá-las com os alunos antes do início. Confira:

a. Não julgue – nessa etapa não existem ideias ruins. Quanto mais propostas, melhor!

b. Encoraje qualquer tipo de ideia – mesmo que ela não pareça realista, pode inspirar outra pessoa a fazer uma nova sugestão.

c. Mantenha o foco – para fazer a “tempestade de ideias” render o máximo possível, concentre-se na problemática escolhida.

d. Uma fala por vez – todas as ideias merecem ser ouvidas; novas propostas podem surgir a partir delas.

e. Seja visual – se for preciso desenhe aquilo que imaginou para explicar aos amigos. Uma imagem vale mais do que mil palavras.

f. O que vale é a quantidade – uma boa ideia sempre surge com base em várias outras.

g. Construa a partir das sugestões compartilhadas pelos demais – sempre pense “e se...” em vez de “mas...”.

8. ESCOLHER O QUE FAZER

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: cartolinas ou papéis onde foram anotadas as ideias

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Reúna todas as propostas apresentadas e peça ao grupo que comece a debatê-las. Os alunos precisam escolher uma ação ou mais – para isso, é possível combinar ideias. Vale checar se elas realmente “atacam” a principal causa da situação escolhida.

Resgatar a técnica dos “5 PORQUÊS” pode facilitar a discussão, assim como recordar o real desafio que o grupo estabeleceu para seu trabalho na ficha “Nossas descobertas e nossos desafios”.

Procure estimular o grupo a chegar a um consenso a partir do debate de ideias. Mas se não for possível, adote mais uma vez a votação.

+ DICHA

É possível seguir o modelo de votação em dois estágios: no primeiro, peça às crianças e aos jovens que escolham três ideias de que mais gostaram. Depois, contabilize os votos de toda a turma e chegue a uma lista das três propostas mais votadas. Em seguida, no segundo estágio, solicite que escolham, dentre as ideias mais votadas, a sua preferida. Nessa etapa é importante pedir que expliquem seus votos - assim, os autores das propostas que não forem escolhidas entenderão o ponto de vista do outro (e podem até ser convencidos do resultado!) e partirão para a ação animados, e não aborrecidos.

Se toda a turma estiver trabalhando com o mesmo foco, pode haver espaço para realizar mais de uma ideia. Nesse caso, escolha com as pessoas algumas das propostas mais votadas e peça que se dividam em equipes de acordo com sua preferência individual. É importante que cada aluno escolha o grupo com o qual quer trabalhar motivado pela ideia que mais o mobiliza.

Se a turma já estiver dividida em grupos com focos de trabalho diferentes, peça que cada equipe escolha a ideia preferida.

HISTÓRIAS PARA INSPIRAR

Utilização de plantas medicinais no município

Onde: Rio do Antônio (BA)

Quem: Estudantes do 1º, 2 e 3º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual do Rio do Antônio

A partir de conversas no clube de ciências da escola, os alunos chegaram à conclusão de que grande parte do conhecimento a respeito das propriedades medicinais de plantas do município estava se perdendo e que muitos jovens não reconheciam a importância da utilização desses vegetais no auxílio da cura de determinadas enfermidades nem seus riscos se usados de maneira incorreta.

Para pensar nas formas de reverter essa situação, os alunos aplicaram questionários na comunidade e perceberam que as respostas dos entrevistados frequentemente associavam esses conhecimentos aos idosos do município. Decidiram, então, envolver os idosos e foram conversar com mais de 50 senhores e senhoras da região para entender com profundidade os aspectos relacionados às plantas e seus usos. No processo, conheceram Dona Zezinha, 65 anos, que, segundo o grupo, possui um conhecimento etnobotânico surpreendente. Com tantos aprendizados, o grupo decidiu fazer um catálogo de plantas medicinais, e Dona Zezinha ajudou esses alunos na coleta de amostras selecionadas.

Para desenvolver o catálogo, que conta com mais de 70 espécies de plantas, o grupo criou engenhocas e mobilizou talentos da comunidade. O material, assim como uma exposição criada a partir dele, foi apresentado em diversos espaços da comunidade, incluindo uma universidade e a Câmara de Vereadores. Assim, o conhecimento dos idosos agora se espalha para as gerações mais novas.

Quantas plantas medicinais você conhece? Veja quem são os jovens que catalogaram mais de 70 espécies de plantas: bit.ly/2mWdY7P



Urupet

Onde: Campo Grande (MS)

Quem: Estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola do Sesi de Campo Grande

Sensibilizados com a situação dos catadores de material reciclável, alunos realizaram entrevistas e descobriram um problema comum a esses trabalhadores: o volume que as garrafas PET ocupam no carrinho, levando-os a realizar várias viagens entre os locais de coleta e seu destino nas usinas de reciclagem. Isso os deixava mais cansados e diminuía a produtividade.

Diante disso, a sala inteira se mobilizou para pensar uma solução que ajudasse a vida dos catadores. A partir daí, desenvolveram ideias de um amassador de garrafa PET portátil para ser carregado nos carrinhos. Pesquisaram amassadores de PET existentes no mercado e descobriram que não havia nenhum que atendesse aos anseios dos catadores, pois os amassadores já inventados devem ser fixados em uma parede e exigem muita força. Era preciso algo mais leve e móvel para ser carregado no carrinho. Na produção dos três protótipos iniciais, feitos de materiais recicláveis, os alunos aplicaram até mesmo conteúdos estudados na aula de robótica.

Após testarem os protótipos, eles chegaram a um amassador de qualidade e decidiram apresentar a criação para os catadores entrevistados anteriormente, que aprovaram a invenção com entusiasmo – e hoje há catadores usando os amassadores Urupets em seu trabalho diário. O espaço ocupado por uma garrafa PET no seu volume normal é o mesmo do de quatro garrafas amassadas pelo Urupet, o que diminui os esforços dos catadores ao reduzir a quantidade de viagens realizadas e, conseqüentemente, minimiza a quantidade de resíduos nas ruas.

Os estudantes que desenvolveram o Urupet contam mais sobre o seu processo de criação no vídeo: bit.ly/2LC4SvM



Conheça os detalhes dessas e de outras histórias no site:

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR



Nessa etapa, meninos e meninas concretizam suas ideias e perceberão que são capazes de produzir mudanças e melhorar seu entorno.

Apoie o grupo nas ações que irá realizar e incentive-o a registrar os trabalhos por meio de fotos e vídeos. Esse material será muito importante para o compartilhamento dos projetos.

PASSOS

9. Bolar um plano
10. Colocar em prática

9. BOLAR UM PLANO

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: pode ser interrompido

Material: cartolinas ou papéis onde foram anotadas as ideias

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Ação definida, é hora de colocar a mão na massa! Ajude o grupo a construir um plano de execução: como a ação será realizada? O que é preciso para que ela aconteça? A equipe precisa de alguma autorização? De quem? Qual é o cronograma? Quem será responsável pelas atividades individualmente? Quais são os recursos necessários para implementar a ação? Como serão obtidos?

Esse é o momento para estimular os alunos a olharem para si mesmos e para os recursos existentes ao redor (pessoas, espaços, estruturas, materiais etc.), combinando-os de formas diferentes para intervir no cenário - ou seja, usando a criatividade! Quando forem dividir as tarefas, por exemplo, é interessante incentivar que cada um assuma as atividades com as quais tem maior afinidade. Nesse processo, podemos descobrir que alguém é um ótimo negociador ao conseguir a doação de diversos materiais com os comerciantes do bairro, ou que um aluno conhece muitas pessoas na região porque conseguiu um artista plástico para ajudar na grafiteagem dos muros da escola voluntariamente. Enaltecer esses talentos individuais e ajudar os estudantes a valorizá-los contribui para a cultura da diversidade, além de reforçar os laços de afetividade, pertencimento e colaboração.

Lembre-se de apoiar a turma na elaboração de um plano de trabalho com prazos definidos e mantenha-o em um local onde todos possam acompanhar o andamento.

+ DICAS

1| Acompanhe de perto como cada um dos grupos planejará a execução de suas ideias. Eles precisam ter claro o que pretendem alcançar, como o farão e as etapas que deverão cumprir para atingir seus objetivos. Sugerimos duas fichas de apoio: Detalhamento da ideia (pág. 44) e Plano de ação (pág. 45).

2| Pode ser interessante, neste momento, pedir que façam um protótipo do projeto. Desenhar, fazer uma maquete ou uma pequena encenação teatral pode ajudá-los a compreender melhor a visão de cada um sobre a ideia e assim definir o que querem fazer. Os protótipos devem ser simples e úteis, pois a intenção é ilustrar e comunicar o que querem para o grupo. Crie um momento para que eles expliquem suas ideias. Isso os ajudará a perceber aspectos que precisam ser mais bem planejados ou até repensados.

3 | Para aqueles projetos que precisam de recursos, incentive as crianças e os jovens a imaginar alternativas para arrecadá-los. Comece pedindo que façam uma lista do que será preciso (tintas, pincéis, mudas de árvores, madeira etc.). Depois, sugira que completem o levantamento com o nome de pessoas, organizações ou estabelecimentos comerciais que possam emprestar ou doar esses itens.

Incentive-os a entrar em contato com essa lista de indicações a fim de verificar a possibilidade de doações ou empréstimos. Os alunos deverão se apresentar, falar sobre o projeto e expor argumentos que sensibilizem as pessoas. Se nem todos os materiais forem obtidos por meio de parcerias, os participantes deverão planejar ações para arrecadar os fundos necessários para a compra do que ainda falta.

Antes de tudo, é importante fazer um levantamento do preço dos itens que precisam comprar, assim terão noção da quantia a ser arrecadada. Organizar bazares, leilões ou rifas são algumas das possibilidades. O fundamental é que todas as iniciativas partam dos participantes e sejam capitaneadas por eles.

Além de recursos materiais, pode ser que o projeto precise da ajuda de pessoas com alguma habilidade especial, por exemplo, pintor, pedreiro, costureira. Nesse caso vale a pena estimular os estudantes a pensar em sua rede de relacionamento para ver se conhecem alguém que possa apoiá-los. É muito interessante envolver a comunidade e as famílias dos estudantes nos projetos, assim os impactos das ações podem ser ainda maiores e perenes.

É hora de se organizar para implementar a ideia!

TAREFAS (O que precisa ser feito para colocar a ideia em prática?)	PESSOAS ENVOLVIDAS (Quem se responsabilizará pela tarefa?)	RECURSOS (Materiais que precisamos)	PRAZO (Até que dia cada uma das tarefas deverá ser realizada?)

10. COLOCAR EM PRÁTICA

Tempo: varia de acordo com a ação

Tipo de tempo: pode ser interrompido

Material: varia de acordo com a ação

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

A partir de tudo o que foi planejado, o grupo deve executar a ação.

É hora de ver acontecer!

+ DICAS

1| Lembre seus alunos de tirar fotos, fazer vídeos, anotações e desenhos, pois esses registros serão importantes para construir a história do projeto na etapa COMPARTILHAR.

2| Imprevistos acontecem. Deixe-os lidar com eles na medida do possível. Isso enriquecerá ainda mais o processo.

3| Durante toda a etapa do FAZER, organize avaliações contínuas com o grupo. Se as ações não saírem da maneira planejada, encoraje os participantes a refletir sobre o que aconteceu e o que poderia ter sido feito de outra forma. Esse exercício é um ótimo instrumento para orientar eventuais “correções de rota” e é também uma oportunidade para que os alunos aprendam a lidar com os erros e valorizá-los. Contar histórias de personalidades que viveram momentos difíceis é uma ótima forma de humanizar e gerar leveza no tratamento e generosidade entre os jovens. Experimente também criar uma história coletiva com o grupo, como um registro investigativo, mapeando os pontos ou aspectos em que provavelmente houve erros e, a partir daí, dê abertura para que todos possam sugerir ideias para o conserto do erro. Além de motivador, isso pode ser muito divertido e estimula uma atitude empática!

HISTÓRIAS PARA INSPIRAR

Para além dos muros da escola: intervindo no Jardim Maringá

Onde: São Paulo (SP)

Quem: Estudantes do 6º, 7º e 9º ano da EMEF Assad Abdala

O sonho coletivo de viver em um bairro mais bonito e com opções de lazer e brincadeiras fora do horário de aula foi o ponto de partida para que os estudantes do Jardim Maringá, na Zona Leste de São Paulo, começassem a pensar em possibilidades para transformar a região. A partir de uma votação, eles elegeram dois espaços para iniciar as intervenções: uma escadaria pública que estava escura e deteriorada; e o Clube da Comunidade, um espaço de lazer com quadras de esporte e natureza que estava abandonado, sem iluminação adequada e frequentado por usuários de drogas.

Primeiro, os alunos se dividiram em grupos: Mosaico do Escadão; Pintura do Muro do Escadão; Histórico do Jardim Maringá; Comunicação e Divulgação; Lazer e Eventos e Arquitetura e Urbanismo. Após a criação de planos de intervenção, a escadaria ao lado da escola foi reformada por alunos e moradores, que a transformaram em um grande mosaico formado de azulejos e cercado por pinturas dos próprios estudantes, deixando o espaço de passagem mais agradável e bonito para todos. Agora, alguns grupos já se reúnem na escada para conversar e realizar diversas atividades, e o clube voltou a estar aberto para a comunidade, com espaços mais convidativos, melhor estrutura e muito mais vida, o que possibilitou ambientes de brincar e lazer que os alunos tanto desejavam.

“A gente não está indo ali somente para revitalizar o bairro, mas também como uma parceria para o nosso currículo e para o nosso aprendizado. Aprender não é só ficar dentro de uma sala, quatro horas por dia, escrevendo. A gente tem que ter uma visão mais ampliada do que é o mundo”, dizem os alunos envolvidos no projeto.

Veja as declarações emocionantes dos jovens que, ao mudar seu bairro, transformaram seu olhar sobre si mesmos e a escola: bit.ly/2K7jf5Z



História construída por blocos

Onde: Sobradinho (DF)

Quem: Estudantes do 6º e 7º ano do Centro de Educação Nery Lacerda

As aulas de história pareciam pouco atraentes aos alunos, que viviam dispersos, mexendo em seus celulares e não se interessavam pelos conteúdos. O professor decidiu então ter uma conversa franca com os jovens e pedir sugestões para tornar os encontros mais estimulantes. Foi daí que os estudantes propuseram implementar um projeto na escola, que reunisse tecnologia e história por meio do jogo Minecraft – que pode ser utilizado em dispositivos como celulares, computadores e videogames. A dinâmica do jogo consiste em criar cenários e objetos, com blocos e imagens que se encaixam, permitindo inúmeras combinações e “dando vida” ao conteúdo estudado nas aulas. A ideia dos alunos era aprender história jogando.

Após conseguirem a licença do jogo, os jovens se dividiram em equipes para conseguir os recursos necessários – câmeras, filmadoras, celulares, sala de aula, videogame e data show - e para pesquisar e escrever sobre os temas a serem tratados. O 6º ano construiu parte da cidade de Roma e o 7º ano, os engenhos de cana de açúcar, conforme o conteúdo aprendido em sala de aula. Eles fizeram um acordo com o professor: a cada duas aulas teóricas, haveria uma prática para a criação das cidades. Ao final do projeto, os mundos “duelaram” entre si para visualizarem de forma ampla toda a construção.

A disciplina de história, que até então era a segunda maior em índice de recuperação, conseguiu reduzir esse número para quase zero. Os alunos, por sua vez, aprenderam a agir de forma autônoma, executando atividades planejadas por eles, e o uso inadequado dos celulares passou a ser uma atividade esporádica.

Quer saber mais sobre o projeto que uniu aulas de história com videogame? Não deixe de assistir ao vídeo: bit.ly/2AmtZxv



Conheça os detalhes dessas e de outras histórias no site:

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

COMPARTILHAR



Após a realização de tantas ações, a etapa do COMPARTILHAR é o momento em que o grupo deve se organizar para divulgar o projeto para a escola, família e comunidade. Depois de executar as três primeiras etapas, provavelmente, o grupo já deve ter espalhado o que tem feito, divulgado suas ações e mobilizado diferentes pessoas dentro e fora da escola. No entanto, essa é a hora de celebrar o esforço e a dedicação de todos, além de agradecer àqueles que colaboraram.

Valorize o que foi feito, pois esse processo pode inspirar outras crianças e jovens. A mensagem é poderosa: "Se nós fizemos, vocês também podem fazer!"

PASSOS

11. Apresentar o projeto
12. Divulgar o projeto
13. Avaliar o processo e os resultados

11. APRESENTAR O PROJETO

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: cartolinas, canetinhas, fita crepe e projetor

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

Este é um grande momento! Os alunos concretizaram suas ideias de como melhorar o mundo em que vivem, e é importante que eles compartilhem o que vivenciaram. É tempo de celebrar!

Peça que eles revisitem todo o material que produziram (anotações, fotos, vídeos) e escolham os melhores registros. Com isso em mãos, deverão montar uma apresentação atrativa e que transmita de forma criativa e clara a questão que escolheram, as ações que realizaram e os resultados que obtiveram.

Planeje com os alunos também como será o encontro para a apresentação dos projetos. Quem eles querem convidar? Como essas pessoas serão convidadas? Como gostariam de receber os convidados? Onde será o evento? Seria interessante aproveitar o dia para apresentar outros projetos culturais da escola? Se sim, quais?

Prepare o espaço onde eles irão fazer suas apresentações de maneira que sintam que é um momento especial e valioso para escutar as histórias dos colegas e contar as suas.

É importante que a direção e a coordenação pedagógica da escola sejam envolvidas. O apoio da equipe gestora na organização do evento irá tornar esse momento ainda mais especial e grandioso.

Convide outros professores e alunos, a direção e a coordenação pedagógica da escola, os pais e quem mais achar importante. Estimule o público a perguntar e a comentar sobre o que achou do projeto.

+ DICHA

Possibilite que as crianças e os jovens escolham a forma pela qual querem mostrar seu projeto para a comunidade. Eles podem preparar um vídeo, uma encenação, uns cartazes, uma apresentação no computador ou realizar qualquer outra ideia criativa que tiverem. Garanta apenas que, no dia em que os grupos forem se apresentar, existam os recursos necessários, como computador, projetor, caixa de som etc. De preferência teste todos os equipamentos um dia antes junto com seus alunos.

12. DIVULGAR O PROJETO

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: pode ser interrompido

Material: todos os registros feitos do projeto

Grupo completo ou equipes de 4 a 5 pessoas

É interessante mostrar para os participantes que eles não são os únicos que estão lutando para melhorar a realidade. Há outras crianças e outros jovens pelo país e pelo mundo fazendo o mesmo!

Por isso, o material produzido pelos alunos para divulgar seus trabalhos poderá ser colocado na galeria de projetos do site **Criativos da Escola**. Avalie com o grupo se é preciso fazer alguma alteração ou melhoria. Você poderá ajudar a gravar algumas declarações dos integrantes da equipe e aproveitar outras filmagens que foram feitas ao longo do projeto para produzir com eles um vídeo. Se for possível, peça ajuda ao professor de inglês para legendar o vídeo ou crie uma versão da apresentação nesse idioma – assim um número ainda maior de participantes, de outros países, poderá conhecer a iniciativa.

Fique atento ao período de inscrição do **Desafio Criativos da Escola** no site. Inscrever o projeto é uma ótima forma de reconhecer o seu trabalho e o dos alunos.

13. AVALIAR O PROCESSO E OS RESULTADOS

Tempo: 40 a 80 minutos (1 a 2 horários-aula)

Tipo de tempo: contínuo

Material: papéis com quatro cores diferentes

Grupo completo

É hora de refletir e conversar sobre os projetos realizados. Esse momento possibilita fazer o levantamento do que foi documentado no processo de construção do projeto, aprender com os acertos e os erros e planejar os próximos passos. Apresente algumas questões para estimular o bate-papo:

Do que eles mais gostaram?

O que eles aprenderam?

O que teriam feito de diferente?

O que foi difícil?

Se achar melhor, comece a atividade com um momento individual, no qual cada um irá refletir sobre as questões e anotar suas respostas em um papel colorido. Combine uma cor para cada uma das perguntas, assim será mais fácil montar um painel com as respostas.

Depois, abra uma roda de conversa onde todos terão a oportunidade de se expressar. Mostre para os alunos como o projeto os ajudou a ver as situações de uma maneira diferente e como eles aprenderam a ter uma atitude ativa diante do que não gostam. Esse novo olhar e essa postura diferente os acompanharão pela vida!

+ DICHA

Se tiver a oportunidade de continuar trabalhando com essa turma e estiver motivado para ampliar os projetos – e sentir que a equipe também está –, aproveite esse momento para fazer uma reflexão com o grupo sobre os próximos passos.

O que não foi feito durante o projeto que vocês gostariam de ter feito?

O que vocês fizeram mas acreditam que não merece ser feito novamente?

O que foi realizado e que vocês acreditam que deveria ser feito novamente da mesma forma ou de maneira ainda melhor?

HISTÓRIAS PARA INSPIRAR

Entre versos e rimas - história e cultura local

Onde: Cascavel (CE)

Quem: Estudantes do 3º ano da Escola de Ensino Médio Ronaldo Caminha Barbosa

Durante um encontro no município de Cascavel (CE), turistas perguntaram sobre a origem do nome da cidade e ninguém soube responder. Mas como assim? Nem os estudantes, nem os professores, nem mesmo representantes da prefeitura sabiam explicar de onde surgiu o nome “Cascavel”.

Incomodados, os alunos realizaram entrevistas em escolas e no centro histórico da cidade para analisar o nível de desconhecimento da população sobre Cascavel. Foram também até a biblioteca para pesquisar se havia algum livro sobre a história da cidade e conversaram com historiadores e memorialistas locais. Para reunir todas as descobertas ao longo desse percurso, os jovens criaram o livreto *Cascavel em Cordel*, que conta a história do município por meio de versos rimados.

Os estudantes têm feito parcerias para divulgar o projeto com alunos de outras escolas, professores, historiadores e memorialistas locais, gestores escolares, comunidade civil e Secretaria Municipal de Educação. Também foram convidados para gravar vídeos sobre o projeto para televisões locais e internet, e deram entrevistas para uma revista. Ao todo, já foram distribuídos cerca de 15 mil exemplares do cordel pela cidade. Todas essas ações fizeram com que o grau de desconhecimento sobre o nome e a história de Cascavel caísse de 86% para 17%.

Ouçã trechos do cordel cantado que mostra a história de Cascavel e conheça mais detalhes de como surgiu essa ideia no vídeo: bit.ly/2v1PGOh



Jovem Explorador e o Ecomuseu

Onde: Pacoti (CE)

Quem: Estudantes do 1º, 2º e 3º ano da Escola de Ensino Médio Menezes Pimentel

Após descobrirem que a população local desconhecia as histórias e os recursos naturais da região, alunos criaram uma expedição para registrar todas as riquezas da Mata Atlântica em pleno sertão cearense.

Divididos em cinco equipes, os alunos realizaram expedições, mapearam trilhas ecológicas nas matas serranas, coletaram memórias nas ruas e catalogaram espécies nativas, além de coletar objetos antigos por meio de doações. O resultado do processo foi tão rico que surgiu a ideia de reunir todo o material em um único espaço: nascia o primeiro ecomuseu da cidade. Com um projeto em mente e com a ajuda de um engenheiro da comunidade, os estudantes conseguiram que um terreno fosse cedido para viabilizar a construção da estrutura física do museu.

Para divulgar o projeto e conseguir os recursos necessários para finalizar o ecomuseu, o grupo gravou um vídeo sobre o projeto e criou uma campanha virtual. A “vaquinha” foi bem-sucedida e os jovens conseguiram atingir a meta necessária! Enquanto o museu não ficava pronto, os alunos organizaram exposições abertas ao público dentro da própria escola, nas quais decidiam as temáticas, organizavam o acervo e realizavam visitas guiadas. Agora, com o museu finalizado, as ações educativas e de divulgação do espaço continuam a todo vapor. “Esse museu não vai ser só nosso, do Jovem Explorador, nem da nossa cidade, ele vai ser do Brasil e do mundo inteiro”, afirma um dos jovens exploradores.

Assista a uma animação que traz fotos do ecomuseu e dos jovens exploradores:
bit.ly/2NTjmEk

Conheça os detalhes dessas e de outras histórias no site:

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

QUEREMOS SABER SUA OPINIÃO!

O que você achou deste material de apoio?

Como lhe ajudou?

Como o melhoraria?

Gostaríamos de saber o que você achou dessa experiência. Isso nos ajudará a melhorar esse material e as ferramentas de formação que temos. Por isso, que tal aproveitar as quatro perguntinhas que você usou no Passo 13 para fazer uma avaliação e enviar para nós suas respostas e sugestões? Escreva para contato@criativosdaescola.com.br

Do que você mais gostou?

O que aprendeu?

O que teria feito de diferente?

O que foi difícil?

Essas reflexões podem ajudá-lo a pensar: como adaptar melhor essa metodologia para os seus estudantes e para a sua prática pedagógica? O que fluiu bem e o que “emperrou” o processo? Ou mesmo: como essa filosofia pode possibilitar outras mudanças em sua vida? Divida com a gente!

E MUITO obrigado! ;-)

ALANA

Presidente

Ana Lucia Villela

Vice-Presidentes

Alfredo Villela Filho

Marcos Nisti

CEO

Marcos Nisti

Diretora Administrativo-Financeira

Lilian Okada

Diretora de Advocacy e Direitos Humanos

Isabella Henriques

Diretora de Comunicação e Educação

Carolina Pasquali

INSTITUTO ALANA

Diretoras Executivas

Carolina Pasquali

Isabella Henriques

Diretora de Educação e Cultura da Infância

Erika Pisaneschi

Diretora Alana Rio

Laís Fleury

Diretor Tesoureiro

Daniel Vieira da Costa

Conselho Consultivo

Carlos Alberto Libânio Christo (Frei Betto)

Claudia Leme Ferreira Davis

Jordana Berg

Maria Lúcia Zoega de Souza

Paulo Velasco

Conselho Fiscal

Eduardo Marchetti Rios

Henri Penchas

Richard Lyon Thorp Bilton

PROGRAMA CRIATIVOS DA ESCOLA

André Gravatá, Angélica Garcia (coordenadora), Fernanda Tavares, Gabriel Maia Salgado (coordenador) e Luiza Geiling.

MATERIAL DE APOIO

Redação e edição: Angélica Garcia e Marianne Estermann

Revisão: Regina Pereira e Rosana Tanus

Projeto gráfico: Helaine Oliveira

Consultoria pedagógica: Ana Cláudia Arruda Leite, Carlos Amorim, Diego Navarro, Márcia Totti, Marta Espírito Santo, Maria Eunice Campanha, Renata Cardoso e Sônia Sampaio.

CRÉDITO DAS IMAGENS

As imagens foram cedidas pelos seguintes projetos inscritos no Desafio Criativos da Escola 2015/2016:

Sentir (pág. 11)

- Curtas CEI / EMEF Centro de Educação Integrada - Campo Bom (RS)
- Connect / EMEF Lúcia Mossmann - Campo Bom (RS)
- Solta esse black / Escola Municipal Levy Miranda - Rio de Janeiro (RJ)
- Cruzando os sertões da mata branca: educação e sustentabilidade na caatinga / Escola Estadual de Educação Profissional Lucas Emmanuel Lima Pinheiro - Iguatu (CE)

Imaginar (pág. 23)

- Tenda Móvel / Escola de Ensino Médio Professor Milton Façanha Abreu - Mulungu (CE)
- Entre versos e rimas: história e cultura local / Escola de Ensino Médio Ronaldo Caminha - Cascavel (CE)
- Para além dos muros da escola: intervindo no Jardim Maringá / EMEF Assad Abdala - São Paulo (SP)
- Urupet / Escola do Sesi de Campo Grande - Campo Grande (MS)

Fazer (pág. 41)

- Ar refrigerado e água: uma combinação que dá vida / Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Muriilo Braga - Porto Velho (RO)
- Existe homofobia em SP / EMEF Professor Roberto Plínio Colacioppo - São Paulo (SP)
- Jovem Explorador e o ecomuseu / Escola de Ensino Médio Menezes Pimentel - Pacoti (CE)
- Para além dos muros da escola: intervindo no Jardim Maringá / EMEF Assad Abdala - São Paulo (SP)

Compartilhar (pág. 51)

- Grajaú: onde minha história começa / EMEF Padre José Pegoraro - São Paulo (SP)
- Utilização das plantas medicinais do município do Rio do Antônio - Colégio Estadual do Rio do Antônio - Rio do Antônio (BA)
- Pequeno grande dicionário / Colégio Estadual de Correntina - Correntina (BA)
- Jornal da Escola - conhecendo e transformando seu entorno / Escola Estadual Professor Jamil Pedro Sawaya - São Paulo (SP)

Participe do Desafio (pág. 59)

- Vivência da celebração do Desafio 2016 - Salvador (BA) - Foto: Fernanda Tavares
- Cerimônia de premiação do Desafio 2015 - São Paulo (SP) - Foto: Ricardo Toscani

 /CRIATIVOS DA ESCOLA

WWW.CRIATIVOSDAESCOLA.COM.BR

realização



iniciativa



parcerias institucionais

instituto
VOTORANTIM

