



# LIGA

## CRiATIVOS DA ESCOLA



Iniciativa



Parceria Institucional



Liga Criativos da Escola

Iniciativa



Realização



Parte do movimento global



Parceria Institucional



Parceiros de Mobilização



# SUMÁRIO

<b>Prefácio</b> .....	04
<b>Introdução</b> .....	06
<b>Quem somos</b> .....	09
Criativos da Escola	
Desafio Criativos da Escola	
<b>Um estudo vivo</b> .....	12
A Liga	
Em perspectiva	
<b>Descobertas da Liga</b> .....	22
Perfil dos(as) participantes	
Contexto dos projetos	
Temáticas que mais mobilizam os(as) estudantes	
Notas metodológicas	
<b>Protagonismo estudantil e pandemia</b> .....	69
<b>Sonhar e construir novos mundos</b> .....	73
Transformação que transborda	
<b>Um chamado para ação</b> .....	77
E se nos juntarmos a este movimento?	
<b>Expediente</b> .....	83



# PREFÁCIO



Mesmo em tempos difíceis, como estes que estamos passando devido à pandemia da covid-19, em que se amplia a desigualdade social e problemas estruturais de nosso país, milhares de estudantes, gestores e professores continuam acreditando que a educação transforma pessoas e estas transformam suas escolas e seus territórios.

E essa crença é confirmada com o lançamento da Liga Criativos da Escola, pela qual observamos a obstinação desses jovens que, de forma colaborativa e responsável, expandem possibilidades em locais inimagináveis. Com um fôlego de esperança por uma sociedade mais justa e equânime, a Undime sente-se honrada em escrever o prefácio deste estudo realizado pelo programa Criativos da Escola, do Instituto Alana, organização que tem se mostrado ao longo dos anos uma grande parceira da educação pública. Isso nos motiva muito, pois ter uma parceria que acredita no trabalho compartilhado, na força e na criatividade dos estudantes aumenta nossa responsabilidade em promover uma educação pública de qualidade, excelência e equidade.

Os dados apontados neste estudo evidenciam o quanto a mobilização social promove ações para solucionar problemas para além da sala de aula, mostrando que os estudantes, quando se envolvem de fato, encontram saídas para questões sociais complexas. A pesquisa também mostra o impacto social do programa Criativos da Escola desde 2015, em diálogo com projetos desenvolvidos por 48 mil estudantes, de 1.172 municípios, em 26 estados e no Distrito Federal. Iniciativas que alcançaram cerca de 400 mil pessoas em suas escolas e comunidades.

Outro ponto importante revelado pela pesquisa diz respeito à necessidade da escuta para acessarmos os estudantes, a fim de que tenham oportunidade de revelar seus desejos e necessidades e, assim, fazerem parte dos projetos organizados pela escola alinhados aos seus projetos de vida. Para isso, essa instituição precisa se autoavaliar e encontrar estratégias para colocar os discentes no centro do processo de construção de conhecimento e valores, reconhecendo-os como agentes ativos que participam da construção de uma educação de qualidade e que, conseqüentemente, promovem uma sociedade mais justa e humana.

A Liga Criativos da Escola levanta pontos importantes que precisam ser colocados como pauta de discussão nos espaços escolares, juntamente com os(as) alunos(as), levando em consideração a diversidade, o território e a coletividade. Movimento que deve promover, assim, o que está assegurado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ou seja, a educação integral e inclusiva de todos(as) os(as) alunos(as).

Ao longo do estudo destacam-se também depoimentos de alunos(as), em que verbalizam o que esperam da instituição escolar, mostrando que os(as) educadores(as) precisam rever suas práticas de modo que elas estejam mais alinhadas aos sonhos dos(as) estudantes. E vale reforçar aqui: precisamos de uma escola que admita sonhadores!

A pesquisa apresenta ainda dados sobre o que as crianças e os adolescentes pensam e querem da escola. Chama atenção, por exemplo, que 32% dos projetos de iniciativa dos(as) estudantes têm por objetivo aperfeiçoar o ensino e que 13% buscam melhorias para o espaço escolar. Ou seja, 45% dos projetos alertam que a escola precisa promover avanços, tanto no ensino quanto na infraestrutura. Cabe o sinal de atenção a nós, gestores(as) e docentes, em nos comprometermos com a criação de condições nos sistemas de ensino para que a qualidade da educação seja uma busca coletiva, em diálogo com os(as) estudantes.

A Liga Criativos da Escola anuncia-se, portanto, como uma pesquisa que auxiliará escolas e redes de ensino a rever, a partir do direito à participação dos(as) estudantes, sua gestão, seu currículo e sua prática pedagógica. Além disso, traz exemplos de projetos e materiais que poderão ser usados por professores(as) e alunos(as), inspirando-os(as) a buscar alternativas para superar os danos causados pelo afastamento dos espaços escolares durante a pandemia.

Atenciosamente,

**Luiz Miguel Martins Garcia**

***Dirigente Municipal de Educação de Sud Mennucci/SP***

***Presidente da Undime***



# INTRODUÇÃO



Juliana Lauton (Rio do Antônio, BA), premiada no Desafio Criativos da Escola 2019 com o projeto "Filhos do deserto".

Um chamado para a vida, para o aprendizado compartilhado e para uma educação que reconheça e valorize não só as necessidades dos(as) estudantes, mas também suas criações e potenciais. Essa é a motivação deste estudo, que está sendo lançado pelo Criativos da Escola, programa do Instituto Alana, em parceria com a Undime.

Uma visão de milhares de estudantes, educadores(as) e gestores(as) que, mesmo em um contexto de crise social e acirramento de desigualdades, seguem acreditando na importância da educação para a transformação das pessoas e na importância das pessoas para a transformação das escolas e territórios.

**Do ensino presencial no chão da escola ao ensino híbrido ou remoto dos últimos meses, estudantes e professores(as) desenvolvem projetos de mudança. É a partir dessas iniciativas que se estrutura o estudo Liga Criativos da Escola.**

A Liga Criativos da Escola é resultado da análise de **6.271 projetos** recebidos desde 2015, iniciativas oriundas de **cerca de 10 mil escolas** de quase **1.200 municípios de todos os estados do país**.

São ações que chamaram atenção e apresentaram propostas e soluções para problemas de dentro e de fora das salas de aula. A partir das informações enviadas, estima-se que as iniciativas realizadas pelas crianças e adolescentes tenham alcançado mais de 400 mil pessoas em suas escolas e comunidades.

O lançamento da Liga convoca todos(as), então, a reconhecer que os(as) estudantes se mobilizam não apenas para reclamar dos problemas que os(as) incomodam, mas também para propor soluções e construí-las na prática. Os exemplos e desafios, sabemos, são muitos, mas este estudo traz contribuições para diversos questionamentos, como os seguintes:

**Qual a necessidade que mais mobiliza os(as) alunos(as) a desenvolverem projetos?**

---

**Quais as temáticas que mais cresceram nos últimos anos?**

---

**Como os(as) estudantes estão agindo para mudar suas realidades?**

---

**Como é a escola com que sonham e constroem com os(as) colegas?**





Estudantes premiados(as) no Desafio Criativos da Escola 2019 festejam em viagem de premiação para Roma (Itália).

São temas como esses que são abordados neste estudo, que pretende contribuir com os diagnósticos e as ações que têm sido realizadas nos últimos anos com e para os(as) estudantes brasileiros.

Após uma breve introdução com conceitos e marcos legais que reforçam a importância do protagonismo de crianças e adolescentes, a Liga mostra as principais descobertas realizadas, passando pelo perfil dos(as) envolvidos(as), por elementos de contexto dos projetos e abordando os principais destaques com relação aos temas das iniciativas transformadoras feitas pelos(as) alunos(as).

Dado esse panorama, parte-se para um olhar (não menos importante) sobre os impactos na vida dos(as) estudantes, escolas e comunidades, evidenciando como os projetos reverberaram no entorno.

Por fim, a Liga diz a que veio: faz um chamado para que todos(as) possam se comprometer ativamente com a valorização do protagonismo de crianças e adolescentes.

Com propostas diretas e objetivas para cada grupo, este estudo convoca estudantes, educadores(as), gestores(as) escolares, representantes do poder público e demais integrantes da sociedade a agir hoje e somar esforços ao movimento de crianças e adolescentes que já começaram a transformar nossas realidades.

# QUEM SOMOS

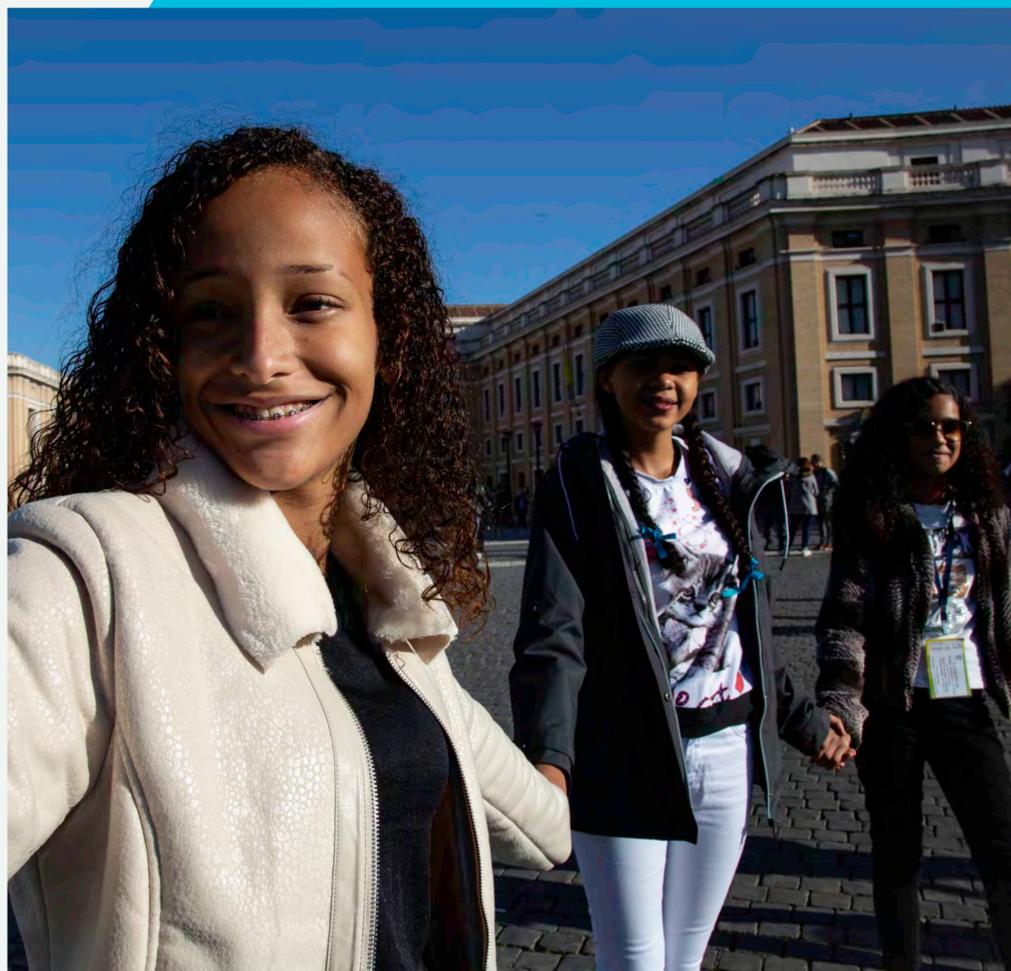


# CRIATIVOS DA ESCOLA

## **Protagonismo, empatia, criatividade e trabalho em equipe.**

Esses são os pilares do Criativos da Escola, programa que encoraja crianças e adolescentes a transformarem suas realidades por meio de projetos criados por eles(as) mesmos(as). A iniciativa faz parte do Design for Change, movimento global de educação presente em 65 países que já impactou mais de 2,2 milhões de crianças e jovens ao redor do mundo.

No Brasil, o Criativos da Escola foi lançado em 2015 pelo Instituto Alana e, desde então, conta com a participação de cerca de 60 mil estudantes e educadores(as) de todo o país.



As estudantes premiadas no Desafio Criativos da Escola 2019 Ana Caroliny Ribeiro (Itabira, MG), Silmara Nésio (Triunfo, PE) e Maria Clara Lacerda (Itabira, MG) no encerramento da conferência global "Eu posso", em Roma (Itália).

## **Sobre o Instituto Alana**

Somos uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, cuja missão é honrar a criança. Fazemos um trabalho nacional de advocacy com foco em questões sensíveis para a vivência plena da infância e nos estruturamos a partir de quatro eixos: comunicação, educação, relações governamentais e ações jurídicas. Atuamos por meio de programas e plataformas, que podem ser acessados em [www.alana.org.br](http://www.alana.org.br).

# DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA

O Desafio Criativos da Escola mobiliza estudantes na construção de projetos transformadores realizados por alunos(as) com apoio de seus educadores(as). A premiação é uma forma de reconhecimento de ações que promovem mudanças e trazem soluções para problemas que os(as) estudantes querem resolver. As recompensas incluem, entre outras, prêmio em dinheiro e nomeação como embaixador(a) Criativos da Escola, além da divulgação nacional do projeto para que inspire ainda mais pessoas Brasil a fora. O Criativos divulga regularmente por meio de seu site, redes sociais (Facebook, Instagram e YouTube) e assessoria de imprensa não só as iniciativas selecionadas, mas também aquelas que foram destaque a partir dos pilares do programa. Algumas dessas iniciativas podem ser conferidas em [www.criativosdaescola.com.br](http://www.criativosdaescola.com.br).

ABRANGÊNCIA DA AMOSTRA DO ESTUDO  
LIGA CRIATIVOS DA ESCOLA

## Desafio Criativos da Escola (de 2015 a 2020)

48.009

estudantes envolvidos(as)

10.228

educadores(as) orientadores(as)

6.271

projetos

400 mil

pessoas alcançadas pelos projetos

6.792

escolas ou organizações

1.172

municípios

26

estados + Distrito Federal



# UM ESTUDO VIVO



# A LIGA



A Liga Criativos da Escola é um estudo feito a partir de mais de 6 mil projetos realizados por crianças e adolescentes da educação básica brasileira entre 2015 e 2020. Com o objetivo de transformar a realidade em que vivem, **milhares de estudantes promoveram iniciativas para enfrentar os problemas que mais os(as) incomodavam** em suas escolas e comunidades e as inscreveram na premiação Desafio Criativos da Escola.

Com esse rico banco de projetos, foi realizado um **estudo inédito em âmbito nacional**: um diagnóstico a partir não apenas da opinião, mas das necessidades e soluções que mobilizaram ativamente grupos de alunos(as) de realidades, condições e contextos diversos.

Neste relatório, estudantes, educadores(as), representantes do poder público e demais integrantes da comunidade escolar poderão conferir dados e informações que ganham identidade e vida com exemplos de projetos e depoimentos de seus(suas) participantes.

## A Liga mostra:

- As necessidades que mobilizam estudantes a promoverem mudanças com o apoio de seus(suas) educadores(as).
- Como os grupos têm criado alternativas para solucionar problemas.
- Temas e subtemas que mais têm provocado a realização de projetos.
- Perspectivas para refletir sobre a ação transformadora de crianças e adolescentes.
- Provocações para pensar os sentidos da educação a partir de desafios e dificuldades em diálogo com o contexto atual.
- Exemplos de projetos e depoimentos de participantes.

### **Dando vida às estatísticas:**

Além da análise estatística dos 6.271 projetos, a partir da codificação e do agrupamento das informações enviadas por estudantes e professores(as), a Liga apresenta histórias e depoimentos dos(as) jovens que promoveram melhorias em suas comunidades em prol de uma educação de qualidade, da preservação do meio ambiente, do combate à discriminação, entre muitas outras intervenções.

Para isso, foram realizadas entrevistas em profundidade com estudantes que protagonizaram projetos nas cidades de:

**Alagoinhas (BA)**

**Barreirinha (AM)**

**Candangolândia (DF)**

**Canindé de São Francisco (SE)**

**Itabira (MG)**

**Santana do Cariri (CE)**

**Sapiranga (RS)**

**São Gonçalo (RJ)**

**São Gonçalo do Amarante (RN)**

**Sumaré (SP)**

Para saber mais detalhes sobre os procedimentos metodológicos, recomendamos a leitura das "[Notas metodológicas](#)".

Os dados e as informações apresentadas a seguir evidenciam o potencial de ações que já estão ocorrendo todos os dias e que expressam a vontade e a capacidade que alunos(as), apoiados(as) por seus(as) professores(as), têm de criar e implementar soluções efetivas para dificuldades complexas e que, em muitas vezes, expressam problemas estruturais da sociedade.

***“Confiam e estejam junto dos alunos. Apoiem. É preciso abraçar esses alunos e suas ideias, senão as iniciativas não vão pra frente.”***

Ana Beatriz Aurélio, 16 anos, Sumaré (SP). Apoiou suas colegas no projeto “Cabelo, autoestima e construção da identidade da menina negra”

# EM PERSPECTIVA

## Centralidade dos(as) estudantes e marcos legais

Por meio da escuta do que está por dentro dos projetos do Criativos na Escola, acessamos e revelamos necessidades e desejos de alunos(as) de todos os estados do Brasil. O resultado da Liga conecta, então, todos(as) os(as) agentes envolvidos(as) [docentes, estudantes, gestores(as), administração pública, comunidade escolar e pesquisadores(as)] de forma a potencializar novos projetos e colaborar com adoção de práticas e formulação de políticas públicas no caminho de uma escola em que crianças e adolescentes sejam, de fato, protagonistas.

A pandemia da covid-19 impôs novos problemas para a garantia do direito à educação. Para além das condições práticas relacionadas à preservação da vida, à segurança alimentar e à garantia de condições de acesso à internet e aos materiais didáticos, por exemplo, intensificam-se desafios que não são novos para quem pensa e realiza a educação no dia a dia:

1. Como vincular os(as) estudantes à prática educativa e à escola?

2. Como sensibilizá-los(as) para que participem ativamente do processo de ensino e aprendizagem?

3. Como, principalmente, reconhecer sua importância não como “público-alvo”, mas como agentes ativos(as) e que contribuem para a construção de uma educação de qualidade e de uma sociedade mais justa e igualitária?



Educadoras e estudantes premiados com os projetos "Dicionário indígena ofaié e guarani" e "Cinezito: a educação através do cinema" comemoram em evento de celebração do Desafio Criativos da Escola 2018, em Fortaleza (CE).

***“Quanto mais se problematizam os educandos como seres no mundo e com o mundo, mais se sentirão desafiados. Tanto mais desafiados quanto mais se vejam obrigados a responder ao desafio.”***

Paulo Freire\*

A Liga não pretende, de forma alguma, apresentar receitas e manuais pré-formatados que possam responder a essas perguntas. Pelo contrário! O lançamento deste estudo busca valorizar iniciativas diversas que já estão ocorrendo por todo o país e que conectam ao mesmo tempo saberes, emoção e prática, desafiando e convocando os(as) estudantes à ação.

Espera-se, nesse sentido, que caminhos para os questionamentos levantados anteriormente possam ser traçados de maneira complexa, reconhecendo as diferenças de cada pessoa, comunidade e território e valorizando a diversidade na construção coletiva de uma educação transformadora e integral. Educação esta que garanta o desenvolvimento dos(as) estudantes nas suas múltiplas dimensões: intelectual, emocional, física, social e cultural.

\* FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 60ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016. p.122.

## Educação integral: centralidade dos(as) estudantes

Com um panorama da ação estudantil no país, a Liga fortalece a perspectiva de educação integral ao valorizar as iniciativas realizadas ativamente pelos alunos(as). Busca-se incentivar, com isso, a construção de projetos pedagógicos (currículo, práticas educativas, recursos, agentes educativos, espaços e tempos) que possam ser construídos, permanentemente avaliados e reorientados a partir do contexto, interesses, necessidades e perspectivas de vida dos(as) estudantes.

Tal centralidade está prevista, por exemplo, nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) da Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 4/2010), que possui na gestão democrática um “instrumento de horizontalização das relações, de vivência e convivência colegiada, superando o autoritarismo no planejamento e na concepção e organização curricular, educando para a conquista da cidadania plena e fortalecendo a ação conjunta que busca criar e recriar o trabalho da e na escola” (artigo 55).

***“Prestem atenção nos alunos. Eles podem ter ideias que vão fazer uma diferença enorme em suas comunidades.”***

Betina Pacheco, 15 anos, Sapiranga (RS). É uma das idealizadoras do projeto “E se fosse com você?”, que ampliou o debate sobre a violência contra a mulher nas escolas

Este estudo apresenta, então, um diagnóstico que pode contribuir para que educadores(as), gestores(as) e comunidade escolar ampliem seus repertórios sobre as perspectivas de crianças e adolescentes e a pluralidade de intervenções que vêm sendo colocadas em prática por eles(as) e que podem inspirar outras iniciativas no contexto das escolas e da gestão pública.

O grande destaque, nesse sentido, é que a Liga é fruto do que os(as) próprios(as) estudantes estão dizendo e fazendo, o que por si só fortalece a concepção de educação integral que os(as) reconhece enquanto sujeitos de direito, atores sociais com expressão e linguagens singulares.



Mateus Camargo (Lagoa Vermelha, RS), premiado no Desafio Criativos da Escola 2016 com o projeto "O uso do papel reciclado para a produção de embalagens para mudas".

Essa perspectiva é legitimada pelo princípio da gestão democrática, imprescindível para garantir que o processo educativo esteja de fato orientado pelos(as) protagonistas dessas histórias de mudança.

Prevista e regulamentada amplamente na legislação nacional, a gestão democrática na educação e participação dos(as) alunos(as) está presente em documentos como: Constituição Federal (CF), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Plano Nacional de Educação (PNE), Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC) e Estatuto da Juventude (EJ), entre outros.

Confira a seguir como cada uma dessas regulamentações dialoga diretamente com o princípio da gestão democrática e com a importância do fortalecimento da participação e do protagonismo dos(as) estudantes:

### **Constituição Federal (CF)**

Promulgada em 1988, a CF prevê, em seu artigo 206, princípios básicos para o oferecimento do ensino no país. Entre eles estão: a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber; o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; a valorização dos profissionais da educação escolar; e a gestão democrática do ensino público.

## Plano Nacional de Educação (PNE)

Promulgado pela Presidência da República em 2014, com metas até 2024, o PNE retoma a proposta de uma escola democrática e aponta, entre suas estratégias, duas dimensões para alcançá-la:

// a participação das pessoas em instâncias consultivas e deliberativas, tais como conselhos, grêmios, associações e fóruns;

// a gestão e a educação democrática para além de espaços institucionais, com estímulo à autonomia pedagógica e à participação ativa dos(as) estudantes e demais integrantes da comunidade escolar na construção de projetos político-pedagógicos, currículos escolares, planos de gestão escolar e regimentos escolares.

## Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)

Desde 1990, o ECA estabelece que crianças e adolescentes “têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais” (artigo 15).

Entre outras coisas, prevê o direito de participarem da vida política, familiar e comunitária, sem discriminação (artigo 16); direito de serem respeitados(as) por seus(suas) educadores(as); e direito de organização e participação em entidades estudantis (artigo 53).

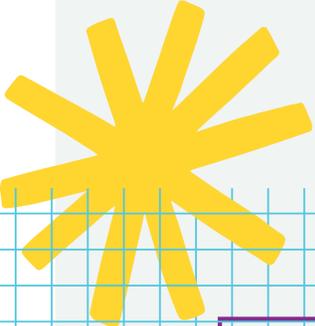
## Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)

Como uma das três finalidades para a educação básica, citada no artigo 22 da LDB, a formação para a cidadania está vinculada à construção de uma escola democrática e aberta à participação e ao diálogo em diferentes âmbitos: dentro da sala de aula, no conselho escolar, nos espaços formalizados de participação, no projeto político-pedagógico, entre outros.

Em seu artigo 3º, a LDB apresenta dois incisos que dialogam diretamente com o conteúdo apresentado pela Liga:

X - valorização da experiência extraescolar;

XI - vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.



## Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC)

Ratificada por 196 países, foi adotada pela Assembleia Geral da ONU em 1989. O artigo 12 garante às crianças e adolescentes não só o direito de expressarem suas opiniões livremente, mas também de terem sua opinião ouvida e devidamente levada em consideração.

## Estatuto da Juventude (EJ)

Instituído pela Lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013, dispõe sobre os direitos dos(as) jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude (Sinajuve). Prevê, no artigo 2, a promoção da autonomia e a emancipação dos(as) jovens e a valorização e promoção de sua participação social e política.

## Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Fortalecer a construção de projetos transformadores pelos(as) estudantes, como os que fundamentam a Liga, é colocar em prática, também, o conjunto de aprendizagens essenciais previsto na BNCC\*.

Para a concretização dessas aprendizagens, a BNCC define 10 competências gerais que podem ser identificadas, também, nos projetos inscritos no Desafio Criativos da Escola e na base deste estudo. Confira a seguir!

---

### 10 competências gerais desenvolvidas por uma base curricular para a educação básica:

1. Conhecimento
2. Pensamento científico, crítico e criativo
3. Repertório cultural
4. Comunicação
5. Cultura digital
6. Trabalho e projeto de vida
7. Argumentação
8. Autoconhecimento e autocuidado
9. Empatia e cooperação
10. Responsabilidade e cidadania

\* BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Em diálogo com as competências apresentadas pela BNCC, confira abaixo algumas das habilidades observadas com a inscrição dos projetos no Desafio Criativos da Escola:

**Protagonismo e autonomia**

**Empatia e solidariedade**

**Criatividade**

**Trabalho em equipe**

**Consciência cidadã e de potencial de intervenção social**

**Autoconhecimento**

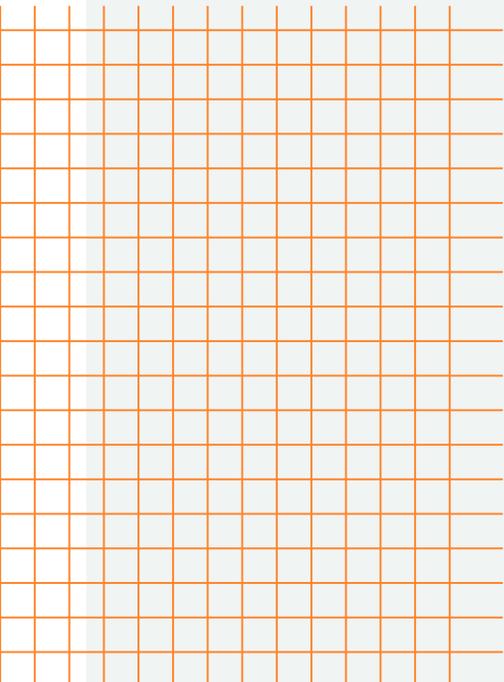
**Desenvolvimento de autocrítica**

**Valorização de habilidades e desafios**

**Expansão de círculo de convivência e visão de mundo**

**Senso de coletividade**

**Diversificação de repertório pessoal e profissional**



Thiago da Silva  
(Itabira, MG),  
premiado no Desafio  
Criativos da Escola  
2019 com o projeto  
"Fora da bolha".

# DESCOBERTAS DA LIGA



# PERFIL DOS(A) PARTICIPANTES

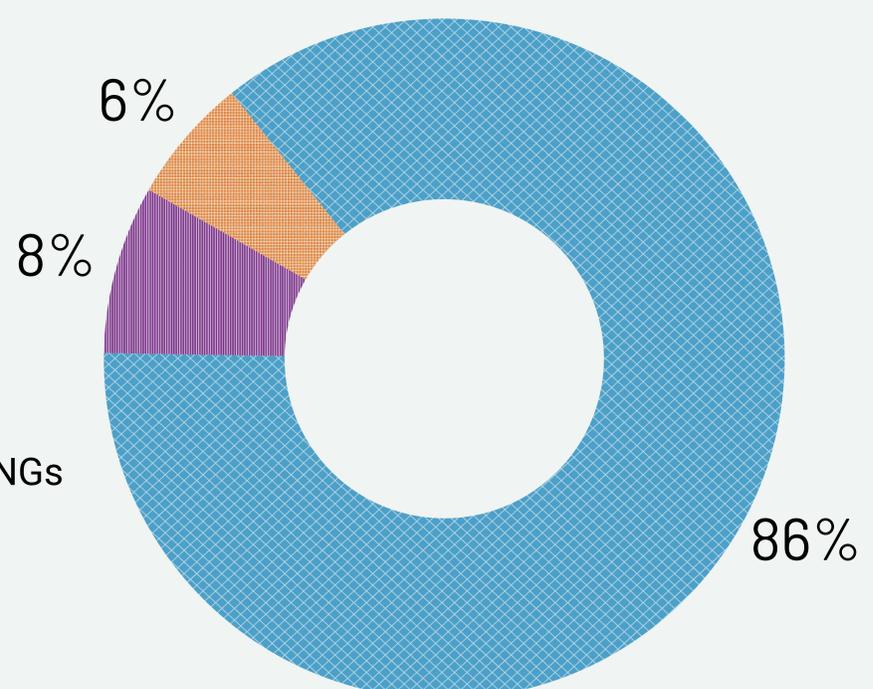
Antes de apresentar as temáticas dos projetos, vale conhecermos o perfil dos(as) estudantes e educadores(as) e das escolas e organizações que enviaram projetos para o Desafio Criativos da Escola e que compõem a amostra desta pesquisa.

A seguir, quatro gráficos que revelam alguns destaques:

- **86%** dos projetos foram realizados por estudantes e educadores(as) de **escolas públicas**;
- **Nordeste e Sudeste** lideram o envio de projetos – essas duas regiões somam **76%**;
- em relação à etapa de ensino dos(as) estudantes, **47%** estão nos **anos finais do ensino fundamental e 40% no ensino médio**.

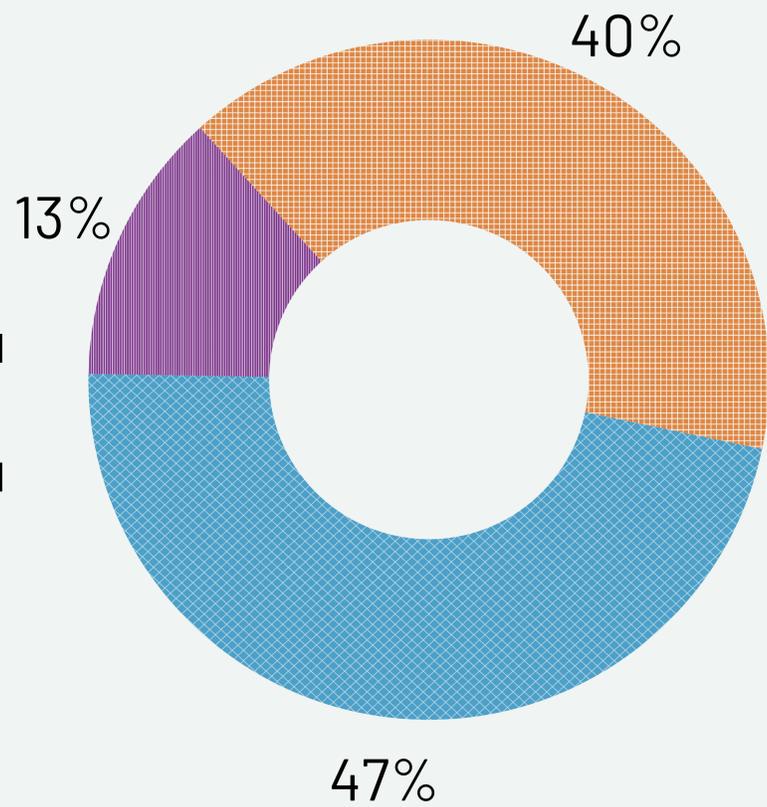
## Escolas e organizações

- Escolas públicas
- Escolas comunitárias, ONGs e outras organizações
- Escolas particulares



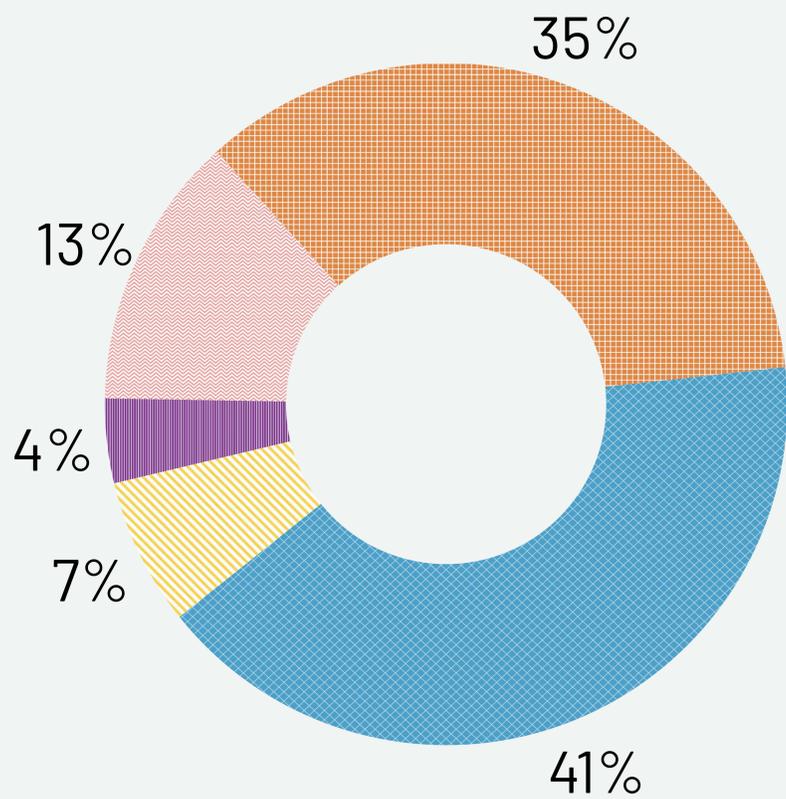
### Estudantes participantes

- Ensino fundamental (anos iniciais)
- Ensino fundamental (anos finais)
- Ensino médio

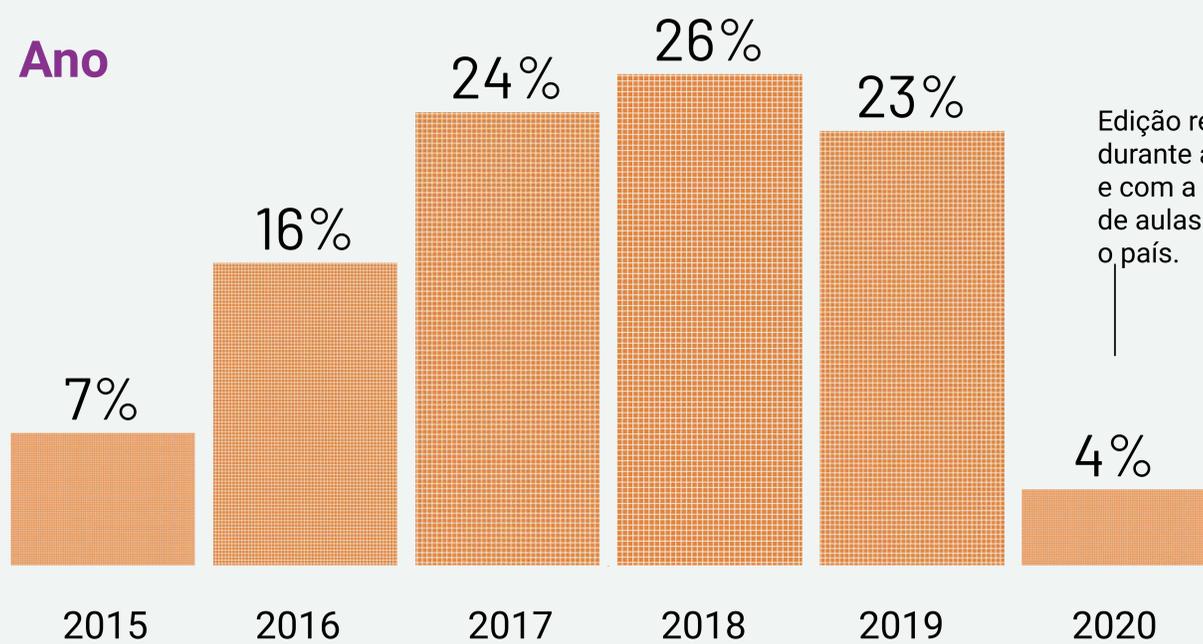


### Regiões

- Nordeste
- Sudeste
- Sul
- Centro-Oeste
- Norte



### Ano



# CONTEXTO DOS PROJETOS

Na proposta de elaboração de projetos do Criativos da Escola, a decisão do tema a ser trabalhado pelos(as) estudantes parte de uma primeira etapa, chamada “Sentir”, ou seja, quando alunos(as) têm espaço para **expressar os sentimentos** em relação à sua realidade e identificar situações em seu entorno que os(as) afetam e que gostariam de mudar.

Ainda que não tenham seguido o caminho dos quatro verbos para a transformação (Sentir, Imaginar, Fazer, Compartilhar), já que ele não é obrigatório para a inscrição na premiação, os projetos enviados ao Desafio Criativos da Escola expressam **como os grupos de estudantes estiveram mobilizados coletivamente** com o objetivo de promover mudanças efetivas.

## Um universo de possibilidades para o protagonismo!

Abaixo, algumas das possibilidades e contextos em que ocorre a ação protagonista dos(as) estudantes:

Grêmios estudantis

Feiras de Ciências

Jogos cooperativos

Oficinas e cursos

Dinâmicas extracurriculares

Ações pedagógicas em sala de aula

Pesquis(Ação)

Grupos de estudos e pesquisas

Clubes de leitura

Núcleos de Projeto de Vida

Campeonatos e olimpíadas

Rodas de conversa

Shows de talentos

Gincanas

Conferências e fóruns

Assembleias na escola

Coletivos e movimentos sociais

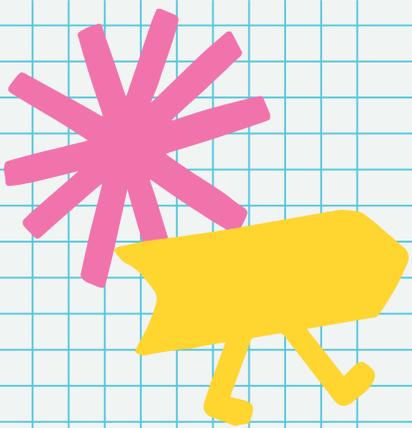
Grupos de teatro

Concursos e premiações

Rádios e jornais estudantis

Se é verdade que o protagonismo de crianças e adolescentes pode ser observado em diferentes realidades e contextos (mais ou menos favoráveis), este estudo não poderia deixar de evidenciar, também, condições importantes que podem contribuir para o envolvimento ativo dos(as) estudantes.

Buscando avaliar como os projetos promoveram o protagonismo, a criatividade, a empatia e o trabalho em equipe dos(as) alunos(as), a premiação Desafio Criativos da Escola tem identificado nos últimos seis anos oportunidades que podem facilitar esse processo.



## Princípios para fortalecer o protagonismo!

Abaixo, alguns dos princípios observados que podem fortalecer o protagonismo dos(as) estudantes:

Conexão com sentimentos e demandas dos(as) estudantes

Fortalecimento do erro como componente fundamental para aprendizado

Valorização dos(as) professores(as) e demais profissionais da educação

Valorização de território e comunidade

Estímulo a práticas de educação integral

Reconhecimento de habilidades dos alunos e alunas

Potencial de ações coletivas e cooperativas

Combate a desigualdades e opressões

Conexão com diversão e criatividade dos(as) estudantes

Reconhecimento das diferenças

Respeito aos direitos humanos e a práticas democráticas

Criação de condições para o apoio dos(as) professores(as) ao protagonismo

Abertura a temas e debates a partir dos(as) estudantes

Estímulo à empatia e à solidariedade

Garantia de boas condições de funcionamento de espaços educativos

Valorização das diversidades identitárias, culturais, sociais e políticas

Conheça também os recursos de apoio pedagógico que o Criativos da Escola criou para inspirar os(as) educadores(as) na facilitação de projetos protagonizados por alunos(as).



### Jogo "A Missão"

Um baralho que ajuda estudantes no desafio de transformar sua escola e a comunidade.

Baixe e imprima o jogo.



### Material de apoio Criativos da Escola

Um percurso com diversas atividades que podem ser adaptadas à prática docente.

Conheça o material.



### Oficinas e cursos

Por meio de parcerias com escolas, redes e Secretarias de Educação, o Criativos auxilia na formação continuada de educadores(as).

Saiba mais.

### Banco de projetos

Pesquise projetos por tema, estado, ODS, etapa de ensino e escola e se conecte a eles.



### Vídeos de projetos premiados

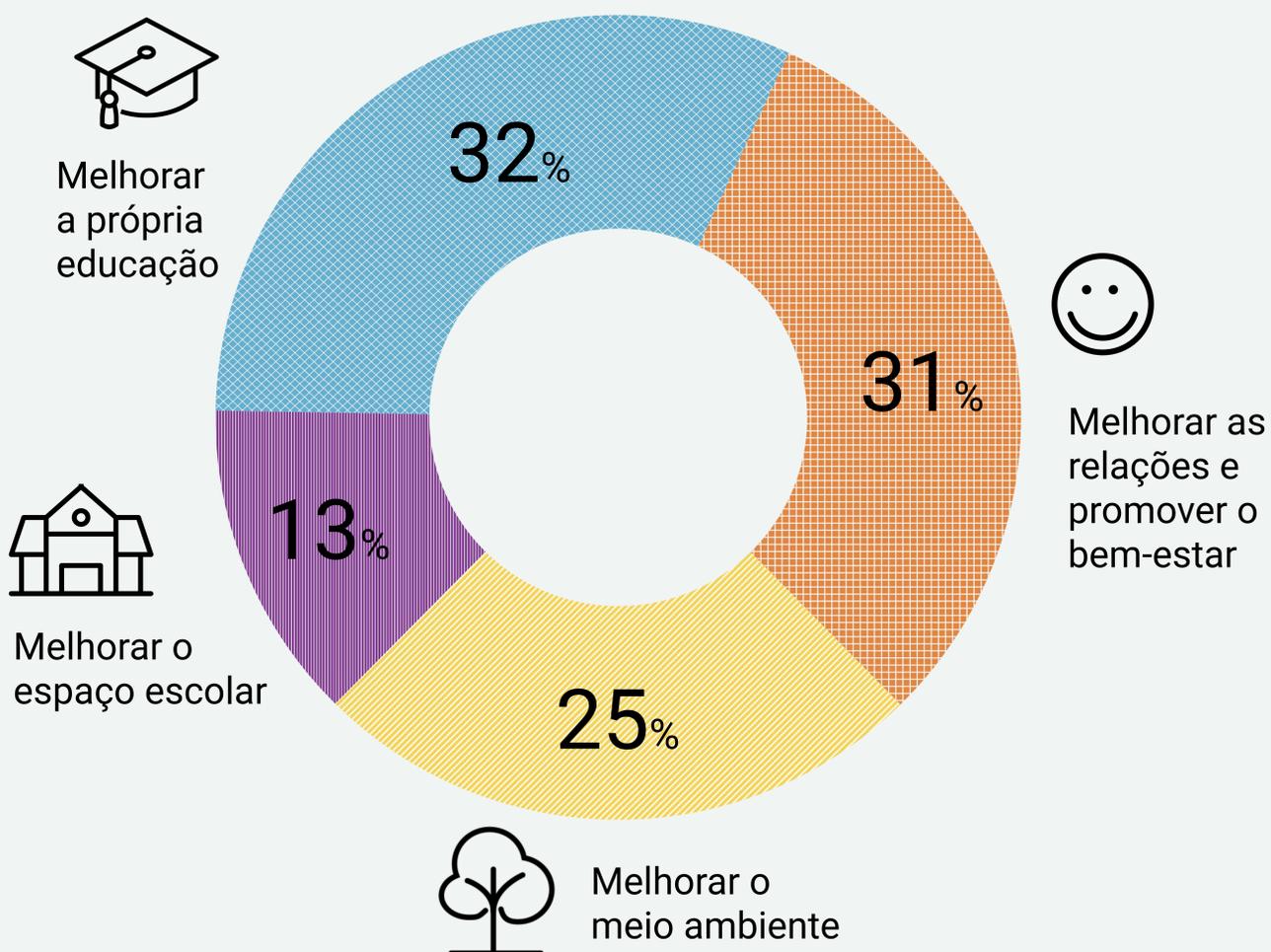
Uma galeria de vídeos com iniciativas premiadas pelo Desafio Criativos da Escola.

Vale conferir.

# TEMÁTICAS QUE MAIS MOBILIZAM OS(AS) ESTUDANTES

Os temas escolhidos pelos(as) estudantes evidenciam questões importantes para crianças e adolescentes, a ponto de mobilizá-los(as) a agir pela sua transformação.

Em primeiro lugar está o desejo de melhorar a própria educação. Depois vem a vontade de construir boas relações interpessoais e promover o bem-estar. Na sequência, criar soluções para problemas relacionados ao meio ambiente. E, por fim, outro aspecto que mobiliza os(as) estudantes é a melhoria do espaço escolar.





É interessante ressaltar que **45% dos projetos estão olhando para a escola**, quando propõem melhorias seja para a educação (32%) seja para o espaço escolar (13%).



A **preocupação com o meio ambiente** (25%) é o tema que emerge quando pensam além de sua própria educação e das relações interpessoais.



As estudantes Mércia Sena, Isabella Trindade e Ana Beatriz Maluf e a educadora Eliana Oliveira, premiadas no Desafio Criativos da Escola 2018 com o projeto "Cabelo, autoestima e construção da identidade da menina negra" (Sumaré, SP).

**Que tal construir, junto com os(as) estudantes, novos presentes para as escolas e comunidades e imaginar novos futuros?**



# MELHORAR A PRÓPRIA EDUCAÇÃO

**32%**

dos projetos propõem melhorias na própria educação dos(as) estudantes

**Dos projetos acima:**

**41%**

criam maneiras diferentes de aprender (\*)

**20%**

incentivam a leitura (\*)

**15%**

aprofundam conteúdos extracurriculares (\*)

**11%**

lidam com dificuldades de aprendizagem (\*)

**10%**

adotam recursos tecnológicos (\*)

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que propõem melhorias na educação. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

41%

**criam maneiras diferentes de aprender (\*)**

### **Novas formas de aprender**

Nestes projetos os(as) estudantes ousam e **propõem alternativas a partir das potencialidades** que enxergam em suas escolas e comunidades.

Mostram também a enorme disposição que têm para apoiar seus(suas) colegas e **assumir o protagonismo de sua aprendizagem.**

#### **Dos projetos acima:**

36%

inovam o aprendizado de conteúdos curriculares tradicionais, como matemática e ciências

25%

incentivam a pesquisa como um convite à aprendizagem

23%

tornam a aprendizagem mais divertida por meio da arte

15%

vivenciam projetos interdisciplinares

20%

**incentivam a leitura (\*)**

### **A importância da leitura**

Com o objetivo de promover a leitura para seus(suas) colegas e comunidades, estudantes montam bibliotecas itinerantes, criam audiolivros, realizam saraus e contação de histórias, entre outras atividades.

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que propõem melhorias na educação. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

**15%**

**aprofundam  
conteúdos extra-  
curriculares (\*)**

### **Educar para a vida**

Quase a totalidade destes projetos (82%) busca desenvolver competências para a vida como:

- alteridade;
- empatia;
- protagonismo.

*Entre a amostra deste estudo, as escolas particulares enviaram, proporcionalmente, quatro vezes mais projetos nessa temática do que as escolas públicas. O Sudeste teve uma maior participação frente às demais regiões.*

***“A escola muitas vezes não tem abertura para fazer algo diferente. Nós queríamos algo que não fosse só futebol. Os alunos também queriam mais convivência, conhecer outras pessoas. E, além de tudo, jogos de estratégia são divertidos! Sempre gostei de xadrez.”***

Rodrigo Cardoso, 18 anos, São Gonçalo (RJ). Com o projeto “Xeque mate”, mobilizou colegas de escola a jogarem xadrez, não só para se divertirem, mas também para aprimorarem a concentração e o raciocínio

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que propõem melhorias na educação. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR A PRÓPRIA EDUCAÇÃO

11%

lidam com  
dificuldades de  
aprendizagem (\*)

### Acolhendo as dificuldades

Atentos(as) aos impactos que as dificuldades de aprendizado podem ter na vida de estudantes, estes projetos dão enfoque a questões como:

- evasão escolar;
- distorção série-idade;
- reforço escolar.

*As escolas públicas enviaram, proporcionalmente, o dobro de projetos em relação às escolas particulares nesta temática ao longo das seis edições do Desafio. A Região Norte se destacou.*

10%

adotam recursos  
tecnológicos (\*)

### A tecnologia como aliada

As soluções propostas passam por:

- uso de ferramentas do cotidiano digital (smartphones, notebooks, jogos, aplicativos);
- robótica e programação;
- ensino a distância.

*A Região Norte é a que mais enviou projetos nessa temática quando analisamos a amostra da Liga.*

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que propõem melhorias na educação. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

## **SE LIGA!**

**Confira abaixo algumas provocações a partir dos projetos que buscam melhorias para a própria educação dos(as) estudantes:**

- Estudantes acreditam ser possível reinventar sua forma de aprender e estão cheios de ideias para tornar a escola uma experiência mais divertida.
- É possível alcançar alternativas a partir de recursos disponíveis nas escolas e comunidades, sem deixar de reivindicar e construir melhorias estruturais.
- Projetos evidenciam o interesse de estudantes em participar de forma ativa de seu processo de aprendizagem e também de construir espaços que promovam trocas de saberes com suas comunidades.
- Estudantes anseiam uma escola que os(as) ajude a aprender novos conhecimentos e a desenvolver competências que julgam importantes para a vida.
- Alunos(as) têm inovado ao:
  - sugerir formatos criativos que aproveitam desde ferramentas tecnológicas até linguagens artísticas;
  - criar soluções a partir da escuta dos(as) estudantes e suas necessidades;
  - buscar alternativas para enfrentar dificuldades de aprendizagem, tanto próprias como de seus(suas) colegas;
  - propor abordagens interdisciplinares que partam da contextualização dos conteúdos em seus territórios e realidades e do reconhecimento e valorização de seus conhecimentos e dos saberes populares.

# EXEMPLOS DE PROJETOS



## Invenções criativas e científico-tecnológicas nas aulas de matemática para o tratamento de Parkinson

Escola: Instituto Federal Goiano – Campus Avançado Ipameri  
Cidade: Ipameri (GO)

A partir de uma metodologia que une matemática e games no processo de aprendizagem, estudantes desenvolveram jogos para contribuir no tratamento de pacientes com mal de Parkinson.

**#matemática** **#games** **#saúde**

[\*Link para o projeto\*](#)

---

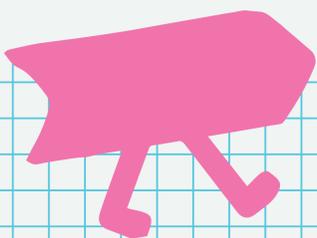
## Mamug koe ixo tig – A fala e a escrita da criança

Escola: Sertanista Francisco Meireles  
Cidade: Cacoal (RO)

Incomodados com a falta de livros didáticos em sua língua materna, Paiter Suruí, crianças e jovens indígenas elaboraram material próprio. Construíram planos de aula, que contêm brincadeiras, desenhos e histórias tradicionais contadas pelos anciãos.

**#inovação** **#cultura** **#indígena** **#arte**

[\*Link para o projeto\*](#)



[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

### Memória afetiva: o brincar ontem e hoje

Escola: EMEF Aclamado

Cidade: São Paulo (SP)

Interessados em construir uma relação de aprendizagem lúdica e afetiva, mesmo diante dos desafios impostos pela pandemia, um grupo de estudantes utilizou a aula de história para refletir sobre o brincar e suas modificações ao longo dos anos.

**#história** **#pandemia** **#brincadeiras**

*[Link para o projeto](#)*

---

### Documentando e estudando

Escola: Colégio Santa Maria Minas – Unidade Pampulha

Cidade: Belo Horizonte (MG)

Pensando o documentário como uma importante ferramenta pedagógica, um grupo de estudantes desenvolveu um aplicativo que oferece extenso catálogo de filmes sobre os mais variados temas: ciência, meio ambiente, saúde, tecnologia e esporte.

**#documentários** **#filmes** **#aplicativo**

*[Link para o projeto](#)*

---

### Mostra científica: compartilhando conhecimentos

Escola: CIEP 139 Manuel Bandeira

Cidade: São João de Meriti (RJ)

A doação de dois microscópios foi o estopim para que estudantes protagonizassem diversas transformações na escola, que culminaram na realização da primeira feira de ciências. Com apoio do grêmio estudantil, o evento contou com exposições e apresentações teatrais sobre saúde e meio ambiente.

**#pesquisa** **#feiracientífica** **#teatro**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

### **Leitura e coleta seletiva: nosso lixo vale livros**

**Escola:** Escola Netinha Castelo – Ensino Fundamental II

**Cidade:** Sobral (CE)

A partir de discussões sobre a importância da preservação do meio ambiente, estudantes passaram a realizar a separação dos resíduos e destiná-los à reciclagem. Com o dinheiro arrecadado, compraram livros para a biblioteca de acordo com os temas de interesse dos(as) alunos(as).

**#leitura #biblioteca #reciclagem**

*[Link para o projeto](#)*

---

### **Clube Desbravadores da Leitura**

**Escola:** EMEF e Laboratório de Informática Senador Carlos Jereissati

**Cidade:** Jijoca de Jericoacora (CE)

Após realizarem pesquisa que constatou baixo índice de leitura na escola, estudantes criaram um clube de leitura. Revitalizaram um espaço ocioso e passaram a dar mentorias para colegas que apresentavam dificuldade para ler. A equipe também realizou visitas a creches e colégios fazendo dramatizações e campanhas de incentivo à leitura.

**#leitura #revitalização #comunidade**

*[Link para o projeto](#)*

---

### **Coração de tinta: eu no mundo dos livros, os livros em meu mundo**

**Escola:** Centro de Educação Municipal Florindo Silveira

**Cidade:** Rio do Antônio (BA)

O que levou ao fechamento da única biblioteca da cidade? Intrigados com essa questão, estudantes aplicaram um questionário na escola, que constatou baixa adesão à leitura. Para transformar essa realidade, organizaram um festival cultural e intervenções teatrais em diversos pontos da cidade.

**#leitura #biblioteca #teatro**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

## Vamos fazer a força dos alunos na mudança cultural da escola

Escola: EE Nossa Senhora de Nazaré

Cidade: Sobral (CE)

Preocupados com a falta de projetos no contraturno da escola, um grupo de alunos organizou, com ajuda de professores, uma série de oficinas abertas a toda a comunidade: idiomas, dança, informática, design multimídia, robótica e pesquisas científicas voltadas aos recursos naturais.

**#atividadesextracurriculares** **#oficinas** **#comunidade**

[Link para o projeto](#)

---

## Projeto Potência – Intercâmbio cultural – Rede de teatro estudantil

Escolas: Colégio Central Casa Branca, Colégio Iemano, Instituto Cativeiro, EE Amélia Guimarães, EM Dona Cotinha e EE Serafim Ribeiro de Rezende

Cidades: Santo André (SP), Diadema (SP), São Bernardo do Campo (SP), Pará de Minas (MG) e Florestal (MG)

Por que depender de grandes festivais para realizar um intercâmbio cultural? Esse foi o questionamento que uniu dois grupos de teatro estudantil: o Brinquedo Torto, de Santo André (SP), e o Tatu Bola, de Pará de Minas (MG). Desde 2013, realizam um festival de teatro de forma alternada, um ano em São Paulo, o outro em Minas Gerais. O Projeto Potência reúne oficinas de escrita criativa, palhaçaria, dramaturgia e expressão corporal.

**#teatroestudantil** **#cultura** **#arte**

[Link para o projeto](#)

---

## Futuro em foco

Escola: EMEF Comendador Teixeira Pombo

Cidade: Tremembé (SP)

Em uma região de vulnerabilidade social, o colégio convivia com o crescimento de casos de gravidez e evasão escolar. Com o intuito de criar alternativas a essa realidade, estudantes organizaram uma série de oficinas: elaboração de currículo, informática, maquiagem, artesanato, edição de vídeos e música.

**#oficinas** **#habilidades** **#mercadodetrabalho**

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)



MELHORAR A PRÓPRIA EDUCAÇÃO

### Automação e robótica educacional

Escola: EM Jorge de Rezende Sobrinho

Cidade: Manaus (AM)

Com o sonho de participar de um torneio internacional, um grupo de estudantes criou, junto com professores(as), uma oficina de robótica. A partir de pesquisas na Universidade Federal do Amazonas, inventaram um jogo sobre a vida do sauím-de-coleira, sagui ameaçado de extinção. Depois de vencer as etapas regional e nacional, o grupo tornou-se o primeiro da Região Norte a se classificar para uma competição internacional de robótica, realizada na Dinamarca.

**#robótica** **#meioambiente** **#games**

[Link para o projeto](#)

.....

### História construída em blocos

Escola: CENEL-COC Centro de Educação Nery Lacerda

Cidade: Brasília (DF)

Cansados da metodologia tradicional de aprendizagem, que consistia basicamente em aulas expositivas, estudantes decidiram unir tecnologia à disciplina de história. Mais especificamente, escolheram como plano de ensino o jogo Minecraft, que permite criar cenários e objetivos a partir de blocos e imagens. Resultado: a matéria, que era a segunda com maior índice de recuperação, conseguiu reduzir o número para quase zero.

**#games** **#história**

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)



# MELHORAR AS RELAÇÕES E PROMOVER O BEM-ESTAR

**31%**

dos projetos buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar

**Dos projetos acima:**

**44%**

constroem relações mais harmoniosas nas escolas (\*)

**24%**

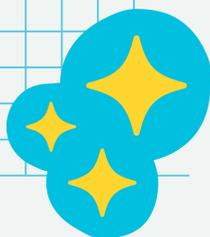
combatem preconceitos por meio da valorização das diferenças (\*)

**16%**

promovem melhorias na saúde (\*)

**12%**

buscam alternativas para questões psicológicas e emocionais (\*)



(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

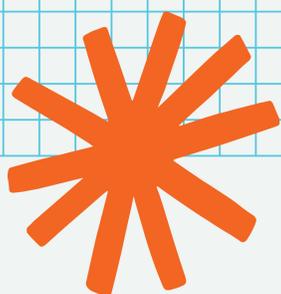
**44%**

**constroem  
relações mais  
harmoniosas nas  
escolas (\*)**

### **Para combater a violência, diálogo**

Estudantes criam espaços seguros de diálogo e reflexão a fim de buscarem coletivamente soluções para conflitos, seja entre alunos(as), seja entre alunos(as) e professores(as) ou entre equipe escolar e familiares.

*O **bullying** na escola tem mobilizado cada vez mais os(as) alunos(as) e corresponde a 18% dos projetos nesta temática.*



***“No quinto ano eu sofri bullying por causa do meu corpo, pelo meu jeito de ser, de me posicionar, pelo meu cabelo cacheado. Eu não tinha um lugar onde podia falar sobre isso. Começamos a abrir mais diálogos dentro e fora da sala de aula. A empatia hoje está no centro do debate.”***

Maria Clara Lacerda, 14 anos, Itabira (MG). Por meio de rodas de conversa e uma série de vídeos-depoimento para o YouTube, o projeto "Fora da bolha" é um exercício de empatia e conscientização sobre a prática de *bullying* e preconceitos

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR AS RELAÇÕES E PROMOVER O BEM-ESTAR

24%

combatem  
preconceitos por  
meio da valorização  
das diferenças (\*)

### Valorização das diferenças

Os(as) estudantes trazem para o debate o combate às violências cometidas por discriminações e preconceitos. Essas problemáticas são sentidas por eles(as) nas relações com seus(suas) colegas e educadores(as).

Conscientes de seu papel e potencial, os(as) alunos(as) têm ousado ao realizar ações que dão visibilidade a temas que ainda são tabus. Assim, colaboram ativamente na construção de uma sociedade mais respeitosa.

Nos últimos seis anos, a quantidade de projetos que enfrentam a problemática dos preconceitos mais do que dobrou.

#### Dos projetos acima:

37%

combatem, ainda, outros **preconceitos**: xenofobia, discriminação de idosos(as) e pessoas com deficiência, intolerância religiosa, gordofobia e muito mais

36%

estão ligados a questões **étnico-raciais**: racismo, ensino da cultura afrobrasileira, indígena e dos povos tradicionais etc.

28%

trabalham com problemáticas e ações vinculadas a **mulheres**

11%

buscam conscientizar e combater a violência contra a população **LGBTQIA+**

**“Quando se fala em África, se pensa em pobreza, escravidão e doença. Mas precisamos pensar essa identidade, trabalhar a nossa aceitação.”**

Ana Beatriz Aurélio, 16 anos, Sumaré (SP). Com o coletivo Naturalmente Cacheadas, realizou uma série de estudos e ações no projeto “Cabelo, autoestima e construção da identidade da menina negra”

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR AS RELAÇÕES E PROMOVER O BEM-ESTAR



### Saúde em foco

Os(as) estudantes trazem uma perspectiva focada na saúde integral e na prevenção de doenças por meio de hábitos saudáveis.

*No estudo da Liga, as escolas públicas enviaram, proporcionalmente, o dobro de projetos nessa temática em relação às escolas particulares. A Região Norte se destacou.*

#### Dos projetos acima:

45%

incentivam uma **alimentação saudável**

18%

buscam combater o uso abusivo de **drogas e álcool**

18%

promovem a **prática esportiva**



### É preciso falar de saúde mental

Nos últimos quatro anos, quadruplicaram os projetos nesta temática, o que revela que os(as) jovens estão cada vez mais atentos(as) à sua saúde mental e de seus(suas) colegas.

#### Dos projetos acima:

36%

ajudam a lidar com questões como **depressão e ansiedade**

22%

buscam combater o **suicídio**

19%

promovem a **autoestima** dos(as) estudantes

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

## **SE LIGA!**

Confira abaixo algumas provocações a partir dos projetos que buscam construir melhores relações interpessoais e promover o bem-estar:

- As temáticas neste bloco geram grande engajamento entre os(as) estudantes pois são vividas na pele por eles(as).
- Estudantes se somam a movimentos identitários (de gênero, sexualidade, raça, entre outros) buscando alternativas para enfrentar localmente problemas estruturais.
- Alunos(as) têm investido em ações que promovam o diálogo e a empatia como estratégia para combater preconceitos e construir relações mais respeitosas frente às diferenças.
- Projetos não se limitam a denunciar a discriminação e suas consequências, mas buscam também valorizar, por exemplo, o conhecimento e a riqueza da cultura afrobrasileira e dos povos originários e o papel da mulher na sociedade.
- Nos últimos anos tem crescido o número de projetos que buscam combater o *bullying*, a automutilação e o suicídio, da mesma forma aqueles que criam alternativas para apoiar pessoas que sofrem com depressão e outras dificuldades emocionais e psicológicas.
- Em ações voltadas à saúde física e mental, alunos(as) têm buscado fomentar a perspectiva de cuidado de si e do outro.

# EXEMPLOS DE PROJETOS

## Mar(she)-se: de 1969 a 2020 uma história de conquistas e desafios do movimento LGBTQPIA+

Escola: EE Monteiro Lobato

Cidade: Sertanópolis (PR)

Com o objetivo de desmistificar conceitos, promover atividades didáticas e divulgar os avanços e conquistas do movimento LGBTQPIA+ ao longo da história, um grupo de estudantes está desenvolvendo um podcast, que se propõe a dialogar com ouvintes de dentro e de fora da escola.

**#LGBTQIA+** **#preconceito** **#podcast**

*[Link para o projeto](#)*

---

## Sentindo na pele: um estudo dos povos africanos e afro-brasileiros pela superação do preconceito racial na escola

Escola: EEM Deputado Joaquim de Figueiredo Correia

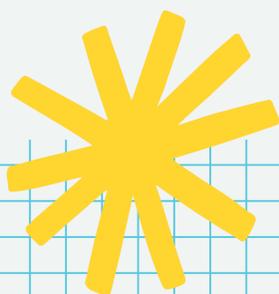
Cidade: Iracema (CE)

Quando perceberam que muitos colegas também sofriam com o preconceito étnico-racial, estudantes resolveram agir para combater o problema. Organizaram uma “gincana africana”, que envolve músicas, poesias e histórias da cultura afro. Além disso, elaboraram um caderno didático, formado por planos de aula que despertam, principalmente, a valorização da cultura negra e a conscientização sobre a importância do combate ao racismo.

**#racismo** **#cultura** **#arte**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)



## O protagonismo feminino em histórias reais narradas para crianças em um audiolivro

Escola: EMEF Alfredo Scherer  
Cidade: Venâncio Aires (RS)

Como formar meninos e meninas com base na igualdade de gênero? A partir desse desafio, um grupo de jovens decidiu produzir um audiolivro contendo a história de cinco mulheres inspiradoras: Anne Frank, Caá-Yari, Carolina Maria de Jesus, Frida Kahlo e Malala. Durante a distribuição do material em outras escolas do município, as integrantes do projeto ainda encenaram as histórias aos(as) alunos(as) mais novos(as).

[#equidadedegênero](#) [#mulheres](#) [#educação](#)

[Link para o projeto](#)

---

## Aplicativo em realidade virtual para auxílio no letramento inicial de crianças com transtorno do espectro autista

Escola: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul  
Cidade: Dourados (MS)

Sensibilizados com os obstáculos enfrentados por crianças e jovens autistas, um grupo de estudantes decidiu utilizar seus conhecimentos interdisciplinares para criar um aplicativo que auxilia no letramento inicial.

[#inclusão](#) [#aplicativo](#) [#autismo](#)

[Link para o projeto](#)

---

## Desconstruir: as percepções dos estudantes do segundo ciclo de formação em relação aos estereótipos de gênero, físico, racial e socioeconômico e suas propostas para desconstruir preconceitos

Escola: EMEF Saint Hilaire  
Cidade: Porto Alegre (RS)

Incomodados com práticas preconceituosas na escola, estudantes decidiram organizar diversas ações para transformar essa realidade. A partir de entrevistas, reuniram material que embasou a criação de um concurso audiovisual batizado de “60 segundos para desconstruir estereótipos” e produziram uma série de curtas-metragens intitulada “Me aceita como eu sou”.

[#preconceito](#) [#arte](#) [#audiovisual](#)

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR AS RELAÇÕES E PROMOVER O BEM-ESTAR

### Não bullying comigo!

Escola: EEEP Lucas Emmanuel Lima Pinheiro

Cidade: Iguatu (CE)

Para combater os altos índices de *bullying* e violência verificados na escola, estudantes criaram espaços de diálogo e reflexão que incluíram a aplicação de questionários, leitura coletiva, oficina de poesia, “semana do abraço” e palestras itinerantes em salas de aula propagando o conceito da cultura de paz. Como resultado do projeto, as ocorrências de *bullying* diminuíram em 90% no colégio.

**#bullying** **#diálogo** **#arte**

[Link para o projeto](#)

.....

### Festival Integral Matias Beck

Escola: EEMTI Matias Beck

Cidade: Fortaleza (CE)

Sensibilizados com o assassinato de dois jovens da comunidade e com o aumento dos casos de depressão e evasão escolar no colégio, participantes do grêmio estudantil passaram a promover uma série de atividades envolvendo arte, cultura, jogos e brincadeiras.

**#grêmioestudantil** **#comunidade** **#ambienteescolar**

[Link para o projeto](#)

.....

### Libras: a voz do silêncio

Escola: EM Dom Sílvia Maria Dário

Cidade: Itapeva (SP)

Decididos a incluir e interagir com um novo colega de classe surdo, estudantes se mobilizaram em uma série de ações dentro e fora da escola. Realizaram eventos culturais no colégio com apresentações de música e brincadeiras inclusivas, organizaram uma passeata silenciosa pelo centro da cidade e conquistaram aulas semanais de Libras.

**#inclusão** **#libras** **#arte**

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR AS RELAÇÕES E PROMOVER O BEM-ESTAR

### Roboticamente corretas

Escola: DoGo Maker – Escola de Tecnologia & Inovação  
Cidade: Ananindeua (PA)

Com o objetivo de combater a contaminação por coronavírus, um grupo de alunas desenvolveu uma torneira com acionamento automático de baixo custo. A partir de parcerias, elas pretendem espalhar a tecnologia em feiras periféricas da cidade.

**#saúde** **#covid-19** **#tecnologia**

*[Link para o projeto](#)*

---

### GEDS – Grupo de Enfrentamento à Depressão e ao Suicídio

Escola: Centro de Ensino Médio Escola Industrial de Taguatinga  
Cidade: Brasília (DF)

Sensibilizados com o suicídio de uma jovem que estudava em uma escola da região, estudantes criaram um grupo de enfrentamento à depressão e ao suicídio. Para isso, construíram uma parceria com o Centro de Valorização à Vida (CVV), realizaram palestras e seminários, organizaram rodas de conversa e promoveram o acolhimento usando a arte, a dança, o teatro e o “momento do abraço”.

**#saúdemental** **#suicídio** **#arte**

*[Link para o projeto](#)*

---

### No meu bairro limpo o Aedes não cresce

Escolas: EM Márcia Cristina Fioratti Javarez e EM Luciano Silvério de Oliveira, entre outras  
Cidade: Água Clara (MS)

Devido aos números alarmantes de dengue, zika e chikungunya, doenças transmitidas pelo mosquito *Aedes aegypti*, estudantes decidiram agir. Construíram uma parceria com as Secretarias de Saúde, Educação e Esportes, com as quais promoveram uma gincana de arrecadação de materiais recicláveis com todas as escolas do município, servindo para disseminar as medidas de combate à proliferação do mosquito.

**#saúde** **#sustentabilidade** **#mosquitoaedesaegypti**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

### Utilização de plantas medicinais no município de Rio do Antônio

Escola: Colégio Estadual do Rio do Antônio

Cidade: Rio do Antônio (BA)

A planta losna ajuda na digestão; a duboísia ajuda a combater cólicas menstruais; a arruda pode ser utilizada no tratamento de doenças cardíacas. Essas são apenas três das 73 descobertas de um grupo de jovens de Rio do Antônio (BA), que organizaram um catálogo de plantas medicinais da região. Grande parte das espécies foi descoberta por meio do diálogo com idosos(as) do município.

**#saúde #plantasmedicinais #saberespopulares**

*[Link para o projeto](#)*

---

### Buscando sincronismo educacional durante a pandemia

Escolas: Escola Henocho da Silva Reis e Escola Nossa Senhora de Nazaré

Cidade: Manacapuru (AM)

Os desafios de aprendizagem aumentaram durante a pandemia de covid-19. Cientes disso, um grupo de alunos(as), com a contribuição de professores(as), decidiu traduzir vídeos e apostilas em Libras para acesso remoto dos(as) colegas surdos(as).

**#inclusão #libras #educação**

*[Link para o projeto](#)*

---

### Reinaldo voluntário

Escola: EEEF Reinaldo Cherubini

Cidade: Nova Prata (RS)

Com o objetivo de contribuir na formação da comunidade, estudantes decidiram criar um projeto de voluntariado, pelo qual oferecem aulas e acompanhamento para alunos(as) mais novos(as), idosos(as) e crianças com deficiência. Além disso, espalharam bibliotecas móveis pela cidade, principalmente em pontos de ônibus.

**#voluntariado #idososepessoascomdeficiências**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

### Asilo Santo Antônio – Escuta e registros de memórias

Escola: Colégio ECCOS

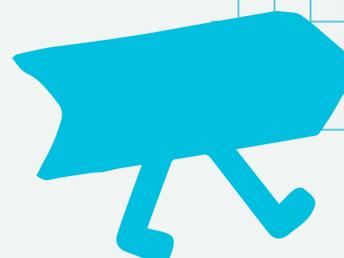
Cidade: São José dos Campos (SP)

Interessados em praticar a escuta e fortalecer os laços intergeracionais, estudantes passaram a realizar encontros mensais com idosos(as) no asilo da cidade, o que gerou um trabalho de resgate da memória. Entretanto, também se depararam com a falta de alguns produtos na instituição, o que culminou em um mutirão de arrecadação de livros, revistas, jogos e itens de limpeza e higiene pessoal junto à comunidade.

**#idosos** **#memória** **#doações**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)





## MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**25%**

dos projetos contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente

**Dos projetos acima:**

**45%**

buscam soluções para saneamento e destinação do lixo (\*)

**33%**

promovem o comportamento consciente (\*)

**32%**

enfrentam desequilíbrios ambientais (\*)



*As regiões Nordeste e Centro-Oeste submeteram a maioria dos projetos nessa temática recebidos no Desafio Criativos da Escola, enquanto a Região Sudeste teve a menor participação.*

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**45%**

**buscam soluções para saneamento e destinação do lixo (\*)**

**Lixo: uma questão que impacta a saúde humana e ambiental**

Temas presentes no cotidiano de diversos(as) estudantes e suas comunidades, o **saneamento básico precário** e o **manejo indevido de resíduos** são considerados problemas não só ambientais como também sociais. São as questões que mais mobilizam os(as) alunos(as) quando o assunto é meio ambiente.

**Quais os principais problemas abordados pelos projetos?**

**82%**

lixo e reciclagem de resíduos sólidos

**15%**

descarte correto de resíduos específicos (óleo, pilhas e baterias)

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**33%**

**promovem o comportamento consciente (\*)**

**A sustentabilidade em nosso dia a dia**

As iniciativas estão direcionadas a trabalhar a relação dos(as) alunos(as) com o consumo e a utilização dos recursos naturais. Os projetos promovem o uso consciente de água e energia, tratam de mobilidade urbana e energia renovável e estão preocupados com a origem e a destinação dos alimentos.

**Dos projetos acima:**

**37%**

fomentam a conscientização do **uso da água**

**20%**

implementam ou realizam melhorias em **hortas na escola**

**17%**

promovem o uso consciente de energia e a **adoção de fontes renováveis**

**11%**

buscam reduzir o **desperdício de alimentos**

***“O meio ambiente somos nós. Portanto, nós temos o poder de preservá-lo e transformá-lo. Faz parte das nossas vidas. Não é algo separado da gente: está tudo conectado.”***

Kamilla Alves, 19 anos, Candangolândia (DF). É uma das protagonistas do projeto “Em defesa do córrego Guará”, que promoveu ações de revitalização e reflorestamento de suas margens

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**32%**

**enfrentam  
desequilíbrios  
ambientais (\*)**

**Preocupação com o cuidado do planeta**

A temática do desequilíbrio ambiental convoca a enxergar o problema de maneira global e estrutural. A maior parte dos projetos nasce da observação do próprio entorno e do desejo de cuidar dele.

Quase metade deles aposta na conscientização da comunidade como um passo importante para conseguir aliados no enfrentamento dos desequilíbrios.

**Soluções para o desequilíbrio ambiental envolvem:**

**43%**

enfrentamento de impactos ambientais, como queimadas, desmatamentos, secas e extinção de espécies

.....

**19%**

preservação do meio ambiente como um todo

.....

**11%**

reflorestamento ou recuperação de áreas degradadas

(\*) Estes percentuais correspondem ao total de projetos que contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente. A soma não é igual a 100% porque os projetos foram classificados em mais de uma categoria. No relatório foram destacadas as categorias de maior representatividade.



## **SE LIGA!**

Confira abaixo algumas provocações a partir dos projetos que contribuem para a preservação ou recuperação do meio ambiente:

- Estudantes se sensibilizam com as temáticas relacionadas à natureza a partir do que observam em seu entorno. Pode ser desde o descarte inadequado do lixo nas ruas próximas às suas casas ou o desperdício de comida na escola até um rio poluído na comunidade ou o desmatamento de matas nativas em sua cidade.
- Apesar de, muitas vezes, cientes de que as questões relacionadas ao meio ambiente são estruturais e globais, os(as) alunos(as) assumem uma postura proativa e implementam soluções locais.
- As iniciativas evidenciam a disposição de crianças e adolescentes em se envolver em ações coletivas, como mutirões de limpeza, plantio, coleta seletiva, entre outras.
- Além de os(as) estudantes demonstrarem interesse genuíno na conscientização de seus(suas) colegas e familiares, mostram-se dispostos(as) a rever seus hábitos e estilo de vida. Nesse sentido, não é raro verificar projetos em que repensam o consumo e praticam usos conscientes dos recursos naturais.

# EXEMPLOS DE PROJETOS

## As nascentes do Rio das Mulheres: cuidar para não morrer

Escola: Colégio Estadual Eurides Santana

Cidade: Poções (BA)

Preocupadas com a seca que atingiu diversos estados em 2015, estudantes criaram um projeto para revitalizar as nascentes que formam o Rio das Mulheres – o maior da região. Participaram de audiências, realizaram palestras, desenvolveram um programa de rádio e, a partir da ajuda de agricultores e da doação de mudas pela Secretaria de Meio Ambiente, reflorestaram uma série de nascentes.

[#preservaçãoambiental](#) [#reflorestamento](#) [#nascentes](#)

[Link para o projeto](#)

---

## Economia e biodiversidade

Escola: EE Vila Rica

Cidade: Vila Rica (MT)

Preocupados(as) com os impactos da pecuária leiteira no meio ambiente, estudantes de um assentamento rural decidiram realizar um documentário (curta-metragem). Para isso, passaram 24 horas em uma reserva próxima à escola para mostrar a resistência da biodiversidade frente ao crescimento do agronegócio.

[#desequilíbrio](#) [#ameaçabiodiversidade](#) [#agronegócio](#)

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**Sou mais coral vivo**

**Escola:** DoGo Maker – Escola de Tecnologia & Inovação  
**Cidade:** Barroquinha (CE)

Ameaçados pela degradação do meio ambiente, os recifes de coral são responsáveis por quase 60% da produção do oxigênio do mundo. Preocupados(as) com sua preservação, estudantes mergulharam em uma pesquisa bibliográfica e, posteriormente, encontraram-se com pescadores, realizaram formações com alunos(as) mais novos(as), organizaram um mutirão de limpeza e aprovaram lei que determina a fiscalização da costa pela prefeitura.

**#arrecifes #legislação #degradaçãoambiental**

[Link para o projeto](#)

.....

**Conservar, transformar e brincar**

**Escola:** EE Benedito Almeida  
**Cidade:** Manaus (AM)

Estudantes moradores(as) de um bairro banhado pelo Rio Amazonas incomodavam-se com a grande quantidade de lixo descartado indevidamente nas ruas. Após processo de escuta junto à comunidade, construíram e distribuíram mais de 50 lixeiras customizadas em diversos locais estratégicos do território. Além disso, realizaram palestras com fantoches em escolas sobre consumo e reciclagem e confeccionaram brinquedos a partir do lixo.

**#lixo #meioambiente #arte**

[Link para o projeto](#)

.....

**Forte em ação: reduzindo, reutilizando e reciclando**

**Escola:** EM João Dias  
**Cidade:** São Francisco (SC)

Estudantes criaram um projeto de sensibilização em relação à importância da reciclagem, com uma série de ações envolvendo a comunidade escolar. Desenvolveram uma moeda social chamada Forte, que é trocada por materiais recicláveis levados tanto por alunos(as) como por moradores(as) locais. Com as moedas, é possível “comprar” lanches ou mudas cultivadas na própria escola.

**#reciclagem #moedasocial #economialocal**

[Link para o projeto](#)

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**Reciclar: ação para sustentabilidade**

Escola: EMEBS Helen Keller

Cidade: São Paulo (SP)

Alunos da primeira escola pública bilíngue para surdos a contemplar todas as etapas da educação básica decidiram se mobilizar em torno do tema da sustentabilidade. A partir de extensa pesquisa, instalaram contentores de resíduos no colégio, organizaram uma campanha de arrecadação de óleo, construíram uma horta orgânica com garrafas PET e elaboraram uma peça teatral.

**#resíduos #reciclagem #arte**

*[Link para o projeto](#)*

**URUPET**

Escola: Escola do Sesi de Campo Grande

Cidade: Campo Grande (MS)

Ao conversarem com catadores de materiais recicláveis, estudantes descobriram que um dos principais obstáculos enfrentados por eles era o grande volume das garrafas PET, porque os amassadores convencionais são chumbados nas paredes. Com isso, criaram um amassador portátil, que diminui em quatro vezes o tamanho das garrafas, permitindo o transporte de maior carga com menos deslocamentos.

**#reciclagem #catadores #tecnologia**

*[Link para o projeto](#)*

**PANC – Plantas Alimentícias Não Convencionais**

Escola: EMEF Guerreiro Lima

Cidade: Viamão (RS)

A partir dos conceitos de agroecologia e permacultura, praticados na horta e na escola de forma transversal, um grupo de estudantes decidiu investigar e desenvolver receitas usando plantas alimentícias não convencionais, as chamadas PANC.

**#alimentação saudável #permacultura #agroecologia**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)



MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**AgroSaúde: educando para respeitar a vida e cuidar da natureza**

Escola: EEEP Guilherme Teles Gouveia  
Cidade: Granja (CE)

Preocupados(as) com o uso indiscriminado de agrotóxicos em áreas que circundam a escola, estudantes realizaram oficinas com agricultores sobre os equipamentos de proteção necessários para aplicação dos pesticidas e, além disso, mostraram alternativas de defensivos naturais. Também produziram documentário e organizaram palestras em outros colégios alertando sobre os prejuízos causados pelos agrotóxicos.

**#alimentaçãosaudável #permacultura #agroecologia**

*[Link para o projeto](#)*

**Boas práticas na cultura e beneficiamento do café**

Escola: EEEFM Virgínia Nova  
Cidade: Rio Novo do Sul (ES)

A escola está próxima a um secador de café, que libera muita fumaça quando está funcionando. Pensando em criar soluções para esse problema, um grupo de alunos(as) decidiu pesquisar maneiras de tornar o cultivo de café mais sustentável. Desenvolveram um protótipo para filtrar a fumaça que é liberada na torra do grão, pensaram em maneiras de reutilizar a casca do café torrado como adubo orgânico e elaboraram um sistema conectado à internet para controlar a irrigação da lavoura.

**#cultivosustentável #aduboorgânico #café**

*[Link para o projeto](#)*

**FabDev – Fábrica de desenvolvimento de ideias inovadoras**

Escola: Instituto Federal do Mato Grosso – Campus Campo Novo do Parecis  
Cidade: Campo Novo do Parecis (MT)

Um grupo de estudantes busca tornar a cidade mais inteligente e sustentável a partir da criação de um aplicativo. A intenção é conectar cidadãos com serviços públicos e privados para evitar filas, engarrafamentos e deslocamentos desnecessários.

**#cidadesustentável #aplicativo #mobilidadeinteligente**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR O MEIO AMBIENTE

**Jovem explorador e o ecomuseu**

**Escola: EEM Menezes Pimentel**

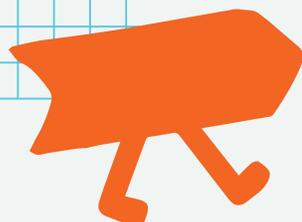
**Cidade: Pacoti (CE)**

Estudantes de Pacoti, uma “ilha verde” de Mata Atlântica no meio do sertão, criaram uma expedição para explorar a fauna, a flora e os costumes locais. Para isso, mapearam trilhas ecológicas, participaram de oficinas sobre metodologia científica, memória oral, biologia e museologia, catalogaram espécies raras e coletaram objetos antigos por meio de doações. Todo esse processo deu origem ao Ecomuseu de Pacoti.

**#meioambiente #educação #cultura**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)





# MELHORAR O ESPAÇO ESCOLAR

**13%** dos projetos promovem melhorias no espaço escolar

**Iniciativas que estão relacionadas às condições estruturais da escola e seu entorno, tais como:**

jardim

biblioteca

reformas em geral

grafite no muro da escola

revitalização de praça

grêmio estudantil

*As escolas públicas enviam significativamente mais projetos em relação a melhorias estruturais da escola do que as particulares, quando analisamos a amostra do estudo da Liga.*

### **SE LIGA!**

Confira abaixo algumas provocações a partir dos projetos que promovem melhorias no espaço escolar:

- Estudantes usam a criatividade para tornar suas escolas espaços mais acolhedores e inspiradores.
- Alunos(as) criam e implementam ações a partir dos talentos e habilidades de suas comunidades e também dos recursos disponíveis em seus territórios.
- Para além da melhoria do espaço em si, muitas vezes os projetos buscam alternativas para consertar e/ou reutilizar materiais que seriam descartados, como pneus, garrafas PET, mobiliários escolares danificados, entre outros.
- Após se envolverem ativamente em ações de melhoria de suas escolas, estudantes relatam mudança na relação com o espaço, favorecendo o senso de pertencimento e disposição da comunidade escolar na preservação e manutenção dos espaços coletivos.

# EXEMPLOS DE PROJETOS

## Voluntariado para a transformação de uma escola

Escola: Centro Educacional do Lago

Cidade: Brasília (DF)

Por meio de um programa de voluntários, estudantes atuam de forma autônoma buscando o aprimoramento das condições da escola, da convivência e da formação de crianças e jovens. Eles(as) melhoraram o serviço de refeições, realizaram mostras de filmes, reformularam a biblioteca e criaram novos espaços de descanso e lazer.

**#espaçoescolar** **#mobilizaçãocomunitária**

*[Link para o projeto](#)*

---

## Nossa escola, nosso patrimônio

Escola: EM Anita Merhy Gaertner

Cidade: Curitiba (PR)

Incomodados com a degradação de uma rua ao lado da escola, decorrente do abandono do poder público, estudantes fizeram uma série de fotos e construíram uma maquete que demonstra como imaginavam a reforma do local. Depois de pronta, apresentaram a proposta à prefeitura.

**#espaçoescolar** **#mobilizaçãocomunitária**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)

MELHORAR O ESPAÇO ESCOLAR

**Grêmio estudantil: uma experiência de protagonismo juvenil**

Escola: EMEF Paulo Duarte

Cidade: São Paulo (SP)

Como possibilitar um espaço efetivo de participação dos(as) estudantes nas tomadas de decisão? Inspirados(as) por esse desafio, alunos(as) decidiram criar um grêmio estudantil, que passou a coordenar uma série de ações na escola: campanha de valorização dos funcionários(as), reforma dos banheiros, palestra sobre negritude, campeonato de futebol de rua, cineclube e projeto de reciclagem.

**#espaçoescolar** **#reformadebanheiros** **#mobilizaçãocomunitária**

*[Link para o projeto](#)*

**Asilo dos Pcs**

Escola: CIEP 424 Pedro Amorim

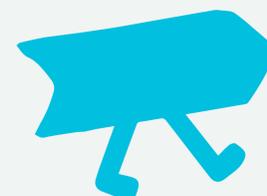
Cidade: Itaboraí (RJ)

Partindo da importância da inclusão digital nos dias atuais, estudantes se incomodaram com a situação dos computadores da escola e decidiram criar um mutirão de restauração, que elevou de 1% para 85% – em apenas um ano – a quantidade de máquinas em funcionamento. Instalaram programas básicos e forneceram acesso à comunidade.

**#inclusãodigital** **#tecnologia** **#mobilizaçãocomunitária**

*[Link para o projeto](#)*

[Confira mais exemplos em nosso Banco de Projetos](#)



# NOTAS METODOLÓGICAS

A Liga Criativos da Escola é um estudo que parte de projetos de transformação realizados por estudantes do ensino fundamental e médio no Brasil, inscritos na premiação Desafio Criativos da Escola. Nesta primeira edição da Liga, foram apresentadas as principais contribuições e aprendizados obtidos com a análise quantitativa de um **banco de 6.271 projetos recebidos entre 2015 e 2020**. Além disso, foram feitas entrevistas em profundidade com 10 jovens que protagonizaram algumas dessas iniciativas.

A seguir, trazemos mais detalhes das etapas e dos procedimentos metodológicos da pesquisa. Espera-se que novas edições deste estudo possam ser aprimoradas e que ele se consolide enquanto um diagnóstico vivo da ação transformadora que estudantes têm desenvolvido em suas escolas e territórios com o apoio de seus(suas) educadores(as).

Educadoras e estudantes premiados comemoram durante evento de celebração do Desafio Criativos da Escola 2018, em Fortaleza, CE.



## A base de dados do Criativos da Escola

Quando um grupo se inscreve na premiação Desafio Criativos da Escola, seus(suas) integrantes [estudantes ou educadores(as) orientadores(as) do projeto] preenchem um formulário. Além de dados relacionados à escola e aos(as) participantes – como etapa de ensino, localidade e tipo de organização (escola pública, particular, ONG etc.) –, os membros da equipe respondem a perguntas\* que detalham o processo de desenvolvimento de seus projetos e os impactos causados por suas ações.

Após seis edições do Desafio, foi possível extrair desse rico banco de dados, por exemplo, as temáticas que mobilizam os(as) estudantes, as estratégias que vêm sendo implementadas por eles(as) e o contexto em que as iniciativas foram realizadas. Nesta primeira edição da Liga, são apresentados os principais destaques em duas dimensões: tema/ problemas escolhidos pelas equipes e ações realizadas por elas para contribuir com a melhoria de suas realidades.



Jovens fazem a famosa dança do passinho em frente ao Coliseu, em Roma (Itália), durante viagem de premiação do Desafio Criativos da Escola 2019, em que participaram da conferência global "Eu posso".

\* Exemplos de perguntas do formulário de inscrição do Desafio 2021: 1) Qual foi a questão ou problema escolhido pelos(as) estudantes para ser resolvido ou melhorado com o projeto?; 2) Descreva as ações do projeto, citando quais já estão sendo realizadas, caso já tenham iniciado alguma, e quais ainda serão feitas pelo grupo; 3) Como o projeto tem impactado os(as) integrantes do grupo, outros(as) estudantes, a escola e/ou a comunidade?

## Etapa quantitativa

A primeira etapa da pesquisa foi a quantitativa. O **banco de projetos foi analisado em sua totalidade** e cada um dos mais de 6 mil projetos foi categorizado, ou seja, recebeu classificações indicativas para as temáticas escolhidas e para as ações de mudança propostas por cada um dos grupos.

Esse trabalho resultou na **criação de 126 categorias temáticas** que foram posteriormente agrupadas por semelhanças, gerando, assim, as categorias finais de análise apresentadas na seção "As temáticas que mais mobilizam os(as) estudantes".

Vale destacar que nessa classificação um mesmo projeto poderia receber múltiplas categorias a depender da variedade de temas e ações. Por exemplo, um projeto que propôs a criação de um aplicativo para apoiar estudantes no aprendizado de matemática pôde receber três categorizações: inovação no aprendizado de conteúdos curriculares tradicionais, como matemática e ciências; ações de apoio a dificuldades de aprendizagem; e utilização de recursos tecnológicos. Isso explica porque os percentuais dentro de cada bloco temático não somam 100%.

Ainda na etapa quantitativa do estudo, fizemos **cruzamentos entre a base de projetos categorizada por tema e o perfil das escolas** (pública, particular, ONG e outras organizações), **as regiões, o ano de envio do projeto e as ações implementadas**, buscando identificar diferenças significativas ou tendências que pudessem contribuir com a análise do banco de dados.





Gender de Souza, Graziela Alziro e Miekson Franco (todos de Brasilândia, MS), premiados no Desafio Criativos da Escola 2018 com o projeto "Dicionário indígena ofaié e guarani".

## Etapa qualitativa

Na sequência, foi realizada a etapa qualitativa. Nesse momento, **entrevistamos em profundidade 10 estudantes que integraram grupos que foram premiados** em alguma das edições do Desafio Criativos da Escola. Os(as) jovens escolhidos(as) representaram municípios de tamanhos variados, escolas de contextos distintos e ações realizadas nas cinco regiões do país, sendo que todos(as) realizaram suas iniciativas enquanto estavam na educação básica.

O propósito principal dessas conversas foi compreender de que forma a participação em projetos de transformação impacta os(as) estudantes e suas comunidades e qual a importância de criar espaços para que os(as) estudantes participem de decisões em suas comunidades e implementem ações para melhorá-las.

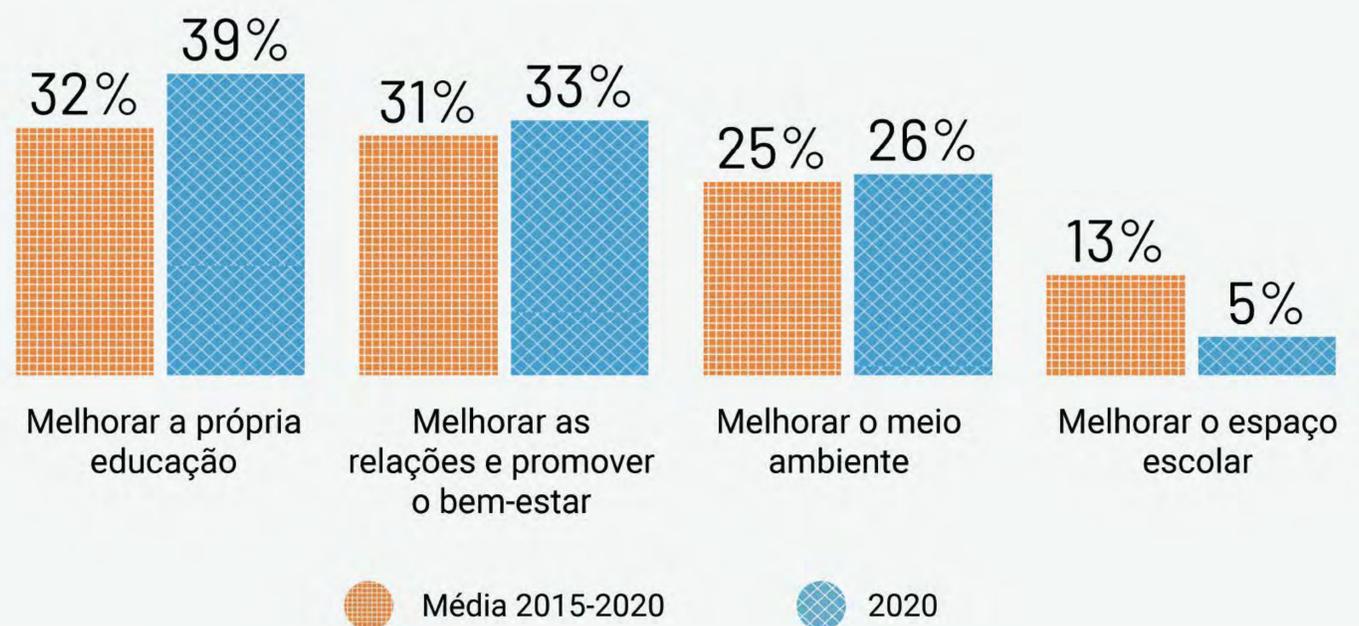
Ao longo do relatório foram destacados depoimentos de algumas dessas entrevistas.

# PROTAGONISMO ESTUDANTIL E PANDEMIA



Com a pandemia de covid-19, as aulas presenciais foram interrompidas em escolas por todo o país. Diante da crise sanitária, da necessidade de ensino remoto, do agravamento das desigualdades estruturais e das incertezas quanto ao futuro, o Criativos da Escola alterou sua premiação de forma a receber, exclusivamente em 2020, inscrições de grupos que estivessem desenvolvendo planos de ação, e não mais projetos já realizados, para a melhoria de suas realidades.

Tendo sido ou não implementadas, parcial ou integralmente, essas propostas evidenciaram, por exemplo, quais as principais preocupações dos 249 grupos de estudantes, oriundos de 123 municípios, de 23 estados e das cinco regiões brasileiras.



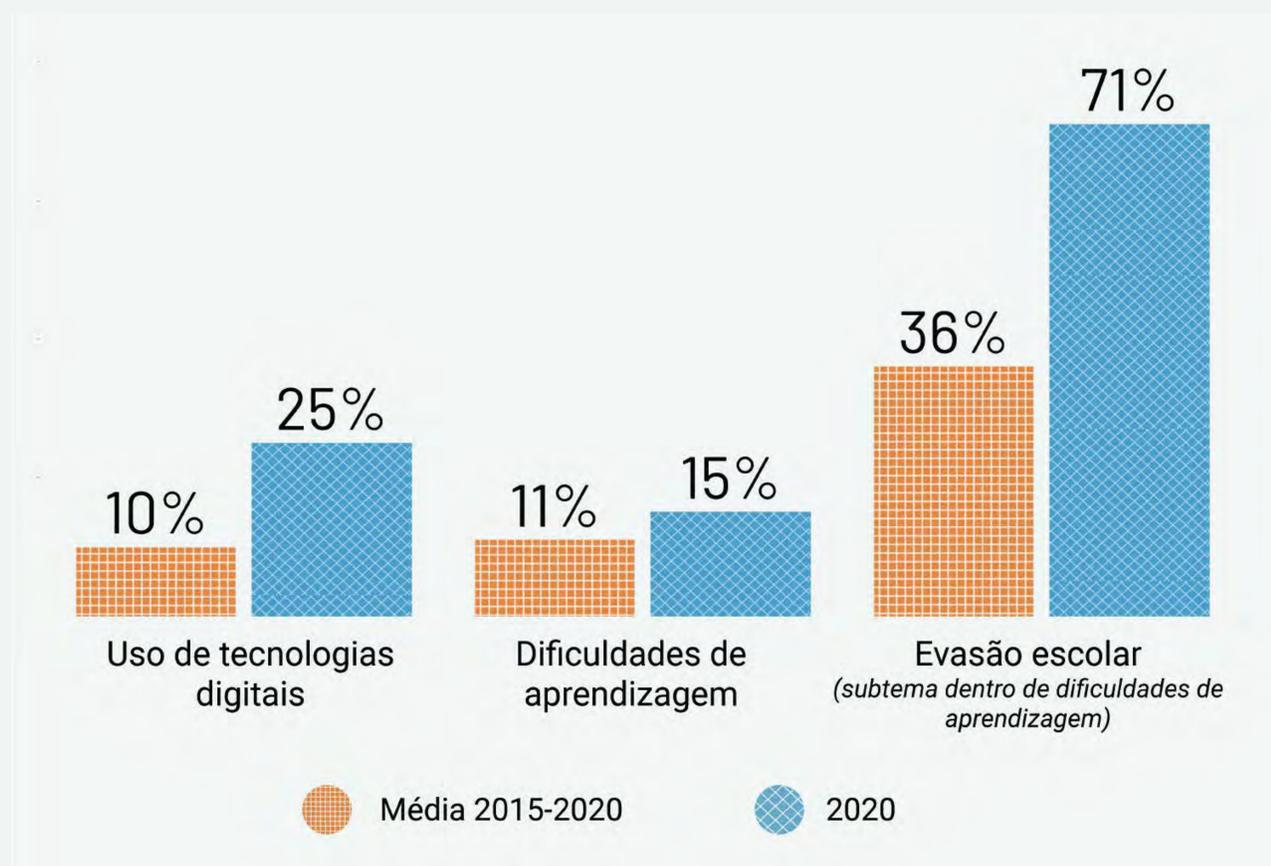
Apesar de as temáticas de interesse serem as mesmas dos anos anteriores, o contexto da pandemia mudou sua proporção em diálogo com a realidade vivida por estudantes e educadores(as). A área de maior incidência, melhoria na própria educação, por exemplo, alcançou 39% de todas as inscrições enviadas (sete pontos percentuais a mais em comparação com a média geral entre 2015 e 2020).

O segundo lugar continuou sendo de projetos mobilizados para melhorar as relações interpessoais e promover o bem-estar, com dois pontos percentuais acima da média geral (de 31% para 33%). Logo em seguida, vem a preocupação com a melhoria do meio ambiente, que se manteve, praticamente, no mesmo patamar: 26% em 2020 e 25% na média geral dos anos anteriores. Por fim, as iniciativas voltadas à melhoria do espaço escolar passaram de 13% (média geral) para apenas 5%.

## Impactos da pandemia

Com as restrições impostas pela pandemia, como já citado anteriormente, ocorreu uma diminuição da quantidade de inscrições recebidas pela premiação Desafio Criativos da Escola (de 1.443 em 2019 para 249 em 2020). Apesar disso, a análise dos materiais enviados pelas equipes evidenciaram que, mesmo diante de dificuldades ainda maiores, estudantes e educadores(as) continuaram incomodados(as) e mobilizados(as) pela melhoria de suas escolas e comunidades. Esse incômodo foi identificado, por exemplo, na relação direta dos temas de preocupação dos grupos com os desafios do ensino a distância e os problemas sociais, sanitários e econômicos no primeiro ano em que a covid-19 atingiu o Brasil.

No que diz respeito aos projetos que propõem melhorias na educação, que tiveram maior destaque em 2020 se comparado aos anos anteriores, aumentou a presença de iniciativas voltadas ao uso de tecnologias digitais e ao enfrentamento de dificuldades de aprendizagem, especialmente o combate à evasão escolar.



### SE LIGA!

Confira abaixo algumas provocações a partir dos projetos recebidos em 2020 e que buscam melhorias para a própria educação dos(as) estudantes:

- Acesso à internet: muitos(as) estudantes enfrentam dificuldades para acessar conteúdos e atividades escolares online, seja por não terem internet seja por sua baixa qualidade, o que afeta diretamente o direito dessas crianças e adolescentes à educação.
- O agravamento das desigualdades sociais aumenta as chances de evasão escolar, uma vez que os(as) estudantes são pressionados(as) a trabalhar e/ou apoiar com mais intensidade suas famílias nas atividades domésticas.
- A desmotivação dos(as) alunos(as) pelas aulas no formato de ensino remoto aumentam as dificuldades de manutenção dos vínculos com a escola, prejudicando a aprendizagem.
- As dificuldades de segurança e de condições de trabalho para educadores(as) no contexto da pandemia dificulta ainda mais o apoio às iniciativas de protagonismo de seus(suas) estudantes.
- Apesar do acirramento das desigualdades e dos problemas estruturais decorrentes da pandemia, estudantes e educadores(as) seguem criando soluções e alternativas para denunciar e/ou propor melhorias para a educação e para os problemas que mais os(as) incomodam.
- Os grupos de estudantes experimentam novos formatos de aprendizagem. Entre as iniciativas, observam-se estratégias vinculadas ao uso de redes sociais, criação de conteúdos no formato podcast, articulação comunitária, consultas públicas digitais, entre outras.

**CONFIRA OS GRUPOS SELECIONADOS NO DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA 2021**



# SONHAR E CONSTRUIR NOVOS MUNDOS



# SONHAR E CONSTRUIR NOVOS MUNDOS

Promover melhorias em suas escolas e comunidades é para os(as) estudantes uma oportunidade de sonhar novos mundos e perceber-se agente de transformação de sua vida e de sua realidade. Um aprendizado valioso e potente que talvez seja um dos maiores impactos da participação de estudantes em projetos de mudança em tempos tão desafiadores.

A Liga Criativos da Escola expressa, então, um conjunto de ações que transformaram estudantes, educadores(as), demais profissionais da educação e pessoas de dentro e de fora das escolas e/ou organizações em que foram desenvolvidos os projetos.

No que diz respeito especificamente ao impacto na vida dos(as) estudantes, a participação em ações de mudança de suas realidades faz com que se sintam corresponsáveis pela melhoria da sociedade, tornando-se “sensíveis às demandas sociais, éticas e políticas do mundo em que habitam e que tenham como parte integrante de seus projetos de vida o compromisso com o bem comum”\*.



Maria Clara Lacerda (Itabira, MG), premiada no Desafio Criativos da Escola 2019 com o projeto "Fora da bolha".

***“Aprendi a me amar e a entender meus limites, meu potencial. Trabalhei minha autoestima. Percebi que sou, sim, uma jovem transformadora e que faço a diferença.”***

Maria Clara Lacerda, 14 anos, Itabira (MG). É integrante do projeto "Fora da bolha", embaixadora do Criativos da Escola e faz parte do conselho global do Design for Change

\* Para conhecer mais sobre a proposta do Criativos da Escola, leia "*Criativos da Escola: protagonismo juvenil na construção da cidadania*", produzido pelos pesquisadores Angélica Gonçalves Garcia e Marco Antonio Morgado da Silva.



Rodrigo Cardoso (São Gonçalo, RJ), premiado no Desafio Criativos da Escola 2017 com o projeto "Xeque-mate".

*“Eu queria ser professor, mas meu pai era sargento do exército e todos esperavam que eu seguisse a carreira militar. Quando comecei a ensinar xadrez para a garotada, percebi que era isso mesmo: **eu não queria acordar e servir. Eu queria estar na escola, na faculdade.**”*

Rodrigo Cardoso, 18 anos, São Gonçalo (RJ). É um dos criadores do projeto "Xeque mate" e embaixador do Criativos da Escola

*“Passamos a fazer palestras não só no nosso colégio, mas também em outras escolas. **Aprovamos uma lei na Câmara dos Vereadores e levamos o projeto para outro município vizinho.**”*

Betina Pacheco, 15 anos, Sapiranga (RS). É integrante do projeto “E se fosse com você?”. Junto com suas colegas aprovou em seu município um projeto de lei que determina que o tema da violência doméstica faça parte do currículo das escolas



Betina Pacheco (Sapiranga, RS), premiada no Desafio Criativos da Escola 2019 com o projeto "E se fosse com você?".

# TRANSFORMAÇÃO QUE TRANSBORDA

Os objetivos dos projetos variam: podem, por exemplo, gerar mudanças internas na sala de aula ou na forma como uma matéria é ensinada ou combater um problema estrutural do município ou país com a maior valorização da identidade negra em uma comunidade.

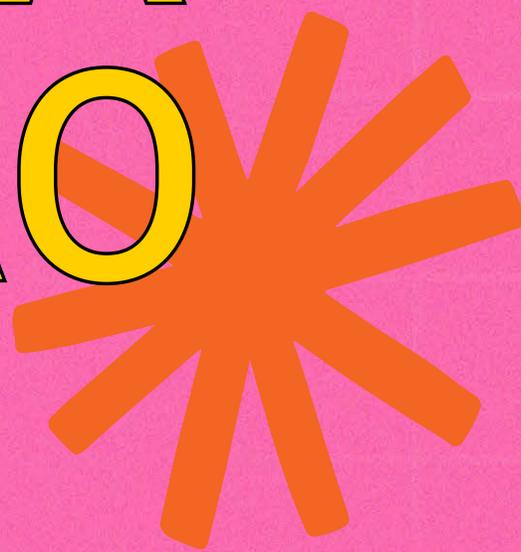
Independentemente da intenção ou ponto de partida, selecionamos alguns dos impactos que ultrapassam os muros da escola e/ou organização em que o projeto foi realizado. Confira abaixo:

## Impacto dos projetos dos(as) estudantes no mundo

→  
*da escola para a sociedade*



# UM CHAMADO PARA AÇÃO

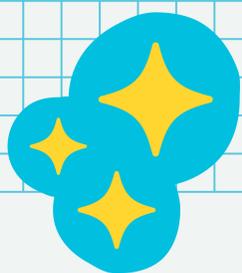


# UM CHAMADO PARA AÇÃO

A Liga Criativos da Escola vai além de uma pesquisa que faz um panorama das mais de 6 mil histórias de transformação realizadas por crianças e adolescentes em todo o país. É também um chamado para que toda a sociedade possa se inspirar nesse movimento e se engajar na construção de alternativas e soluções, principalmente diante do contexto de pandemia e crise sanitária e social. É um chamado à criação de sinergias entre estudantes, corpo docente, gestores(as) e políticas públicas em prol da educação, da participação e do protagonismo estudantil no enfrentamento de problemas emergenciais em nosso país.

Os dados apresentados nos encaminham para algumas percepções sobre possibilidades de encontros e mudanças. E uma das mais marcantes é a de que...

**...quando a escola respeita, confia, estimula, conversa e reconhece, os(as) estudantes desenvolvem projetos de mudança como formas de sonhar, criam vínculos e conectam-se ao sentido de uma educação voltada à cidadania.**





Jovens premiadas no Desafio Criativos da Escola 2019. Maria Clara Oliveira com o projeto "Missão galo" (São Gonçalo do Amarante, RN) e Laís Raquel dos Santos (Barreirinha, AM) com "Amazônia: um laboratório natural".

Os sonhos dos(as) estudantes são os que se constroem com um estar no mundo de maneira ativa, com solidariedade e com o sentido primeiro de cidadania que pode e deve se apoiar no tripé autonomia-coletividade-participação com respeito aos direitos humanos.

O estudo da Liga apresenta, dessa forma, não só exemplos pontuais, mas também a maneira como o conjunto de espaços e projetos abertos à participação ativa e ao protagonismo dos(as) estudantes pode trazer avanços para os processos educativos e para os territórios.

Amparada amplamente na legislação nacional, a perspectiva apresentada aqui reconhece os(as) estudantes no centro do processo e na formulação de uma escola democrática. O ideal democrático, nesse sentido, pode se efetivar em diferentes âmbitos, desde a participação em espaços como o grêmio estudantil e o conselho escolar, em processos de construção participativa do projeto político-pedagógico e de autoavaliação na escola, até o envolvimento em iniciativas educacionais dentro e fora da sala de aula.

# E SE NOS JUNTARMOS A ESTE MOVIMENTO?

Mais do que revelar um diagnóstico de necessidades e soluções, o estudo Liga Criativos da Escola configura-se como um panorama de histórias de transformação centradas no(a) estudante com um enorme potencial de influência e inspiração.

Esse movimento de mudança pode e deve ser ampliado com o apoio de toda a sociedade, e é por isso que terminamos este estudo com um **chamado para que todos(as) se mobilizem** para fortalecê-lo.



## ESTUDANTE

Não deixe de sonhar e, melhor, sonhe ainda mais!  
Você não está sozinho(a) e há estudantes promovendo mudanças em todo o país.

Cada um(a) pode e tem potencial para melhorar a escola e a comunidade a partir das próprias necessidades e do coletivo.

E se...

*...você convidar seus(suas) amigos(as) para iniciar uma ação para melhorar sua escola ou comunidade?*

**CONHEÇA E PARTICIPE DO DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA**



## EDUCADOR(A)

A valorização e o protagonismo de educadores(as) é essencial para que mais e mais estudantes possam se sentir convocados(as) a participar.

Junte-se a este movimento de confiança e estímulo à autonomia dos(as) alunos(as)!

**E se...**

*você abrir espaço em suas aulas para que os(as) alunos(as) expressem suas habilidades, sentimentos e desejos?*

**CONHEÇA OS MATERIAIS DE APOIO DO CRIATIVOS DA ESCOLA**



## GESTÃO ESCOLAR

A mudança pelas mãos dos(as) próprios(as) estudantes pode convocar toda a comunidade escolar para se mobilizar em prol da melhoria dos problemas enfrentados pela gestão, tanto na perspectiva pedagógica quanto administrativa. Nesse sentido, convidamos você a fortalecer uma cultura participativa e democrática dentro e fora da sala de aula e conectar a educação com o projeto de vida dos(as) estudantes.

**E se...**

*você fomentar momentos de diálogo entre diferentes integrantes da comunidade escolar e a valorização do protagonismo dos(as) estudantes dentro da escola?*

**CONHEÇA E PARTICIPE DO DESAFIO CRIATIVOS DA ESCOLA**

Uma jornada de missões, o Desafio pode apoiar estudantes e educadores(as) de sua escola ou rede de ensino no desenvolvimento de projetos de transformação!



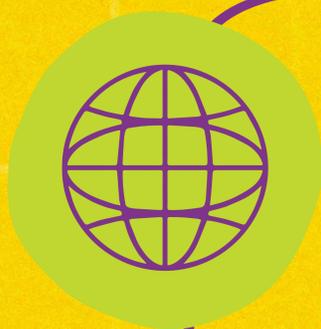
## PODER PÚBLICO

Amplamente previsto na legislação nacional, como apresentado neste estudo, o protagonismo dos(as) estudantes pode fortalecer políticas públicas participativas e convocar toda a sociedade a construir alternativas para a melhoria da escola, de seu território e da vida de toda a população.

**E se...**

*você investir na inovação de sua gestão valorizando ideias e soluções criadas pelos(as) próprios(as) estudantes?*

**CONHEÇA O BANCO DE PROJETOS E DIVULGUE EM SUA REDE**



## SOCIEDADE

A Liga Criativos da Escola é também um chamado para que toda a sociedade possa se inspirar neste movimento transformador de crianças e adolescentes e se engajar na construção de alternativas e soluções aos desafios ampliados pela pandemia e a atual crise sanitária e social.

**E se...**

*você apresentar um projeto transformador para crianças e adolescentes que esteja mais próximo da realidade deles(as)?*

**ENCONTRE SEU VÍDEO PREFERIDO E ASSISTA COM UMA CRIANÇA OU ADOLESCENTE**



# EXPEDIENTE

## ALANA

---

### Presidente

Ana Lucia Villela

### Vice-Presidentes

Alfredo Villela Filho

Marcos Nisti

### CEO

Marcos Nisti

**Diretora de Gestão  
de Pessoas e Recursos**  
Marisa Ohashi

### Diretoras-Executivas

Flavia Dória

Isabella Henriques

## LIGA CRIATIVOS DA ESCOLA

---

### Conceito

Angélica Garcia

Carla Mayumi

Carolina Pasquali

Gabriel Maia Salgado

### Categorização de dados e estatísticas

Ana Rita Sbragia

Carina Martins

Silvia Alegre

### Coordenação de produção

Angélica Garcia

### Projeto gráfico

Bruna Foltran

### Supervisão editorial

Angélica Garcia

Gabriel Maia Salgado

### Revisão técnica

Raquel Franzim

### Produção de textos

Angélica Garcia

Carla Mayumi

Carolina De Marchi

Daniel Cerqueira

Gabriel Maia Salgado

### Revisão de texto

Patrícia Calazans

### Realização de análises quantitativas

Talk Inc.

### Comunicação

Ana Luiza Vastag

Agência Maranhá

Andrea Costa

Gabriel Maia Salgado

Helisa Ignácio

William Luz

### Realização de entrevistas com estudantes

Talk Inc.

### Recursos de acessibilidade

Carolina De Marchi

Fernanda Peixoto

William Luz

