

CONCURSO CULTURAL

O futuro eu que invento

MATERIAL DE APOIO PARA
PROFESSORES/RESPONSÁVEIS



O QUE VOCÊ
PODERIA
CRIAR
PARA MELHORAR
O MUNDO
ONDE VIVE?

magazineluiza

O concurso



Mecânica:

Para participar do concurso “O futuro eu que invento”, siga o passo a passo:

1. Forme grupos de até 5 alunos da mesma série.
2. Leia o material de apoio para saber mais como a abordagem do Design Thinking pode contribuir para a realização das atividades com os estudantes, incentivando a empatia, a colaboração e a experimentação.
3. Registre em vídeo ou fotos a invenção/inação das crianças.
4. Insira o material no hotsite (www.magazineluiza.com.br/concursocultural) com uma explicação sobre o projeto.
5. Agora é só esperar a seleção dos dois melhores grupos.

Prêmios:

Serão dois grupos premiados: um de alunos da 1ª a 4ª série e o outro de alunos da 5ª a 9ª série. Os trabalhos selecionados valem muitos prêmios para alunos, escolas, professores/responsáveis.

O professor/padrinho
GANHA:



1 smartphone
+
10 mil reais
+
Curso de Design Thinking
para Educação

Cada aluno **GANHA:**



Kit tecnologia + bicicleta

A escola **GANHA:**



1 TV de 40"

Informações importantes:

Critérios de seleção: **inclusão digital, inovação, criatividade, viabilidade e explanação.**

Período de inscrições: **1º de setembro a 31 de outubro de 2018.**

Apuração: **1º de novembro a 30 de novembro de 2018.**

Anúncio dos vencedores: **1ª semana de dezembro de 2018.**

Regulamento e mais informações:

www.magazineluiza.com.br/concursocultural

Introdução

magazineluiza

E se a gente pudesse inventar um futuro? Esse é um convite para você e seus alunos experimentarem o processo de Design Thinking. Em primeiro lugar, é importante saber que você, como educador, já age como um designer todos os dias. Quer saber como? No momento em que encontra formas de ensinar um conteúdo de maneira mais efetiva, quando desenvolve novas abordagens para envolver melhor os pais nas atividades dos alunos ou se cria novas configurações na sala de aula e usa espaços diferenciados da escola. Com o Design Thinking o grupo vai acreditar na própria criatividade para transformar desafios em oportunidades.

Preparação de texto: Priscila Gonsales / Instituto Educadigital



Passo a passo de cada etapa

Etapa 0: Crie um desafio!

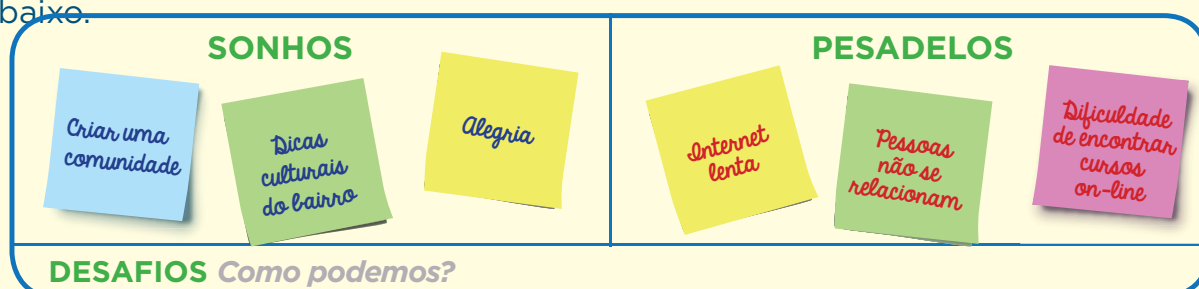
Material utilizado: canetas hidrográficas coloridas, papel branco grande (flipchart) ou cartolina, post-its, fita-crepe.

Duração: 40 – 60 minutos ou 2 aulas de 50 minutos.

Passo 1: Converse com o grupo para definir um tema para o desafio. Por exemplo: a escola, o bairro, a comunidade ou um espaço público. O ideal é que seja algo próximo à realidade dos estudantes.

Passo 2: Entregue ao grupo cartolina ou uma folha branca grande, canetinhas hidrográficas e papéis coloridos colantes (tipo post-it). Varie as cores dos materiais, elas são estimulantes.

Passo 3: Peça que os jovens façam uma divisão na cartolina e escrevam bem grande de um lado: “Sonhos”; e do outro; “Pesadelos”, como na ilustração abaixo.



Passo 4: Agora, peça para o grupo escrever individualmente nos papéis coloridos aquilo que gostariam que acontecesse em relação ao tema escolhido, quais são os **desejos para o futuro** de cada um dentro do tema. Peça que escrevam um sonho em cada papelzinho e cole na cartolina, na área dedicada aos sonhos. Atenção: peça para que coloquem um desejo por papelzinho para que evitem escrever textos grandes em cada papel. Assim que todos encherem um dos lados de post-its, peça que organizem as informações parecidas e cole perto uma da outra.

Passo 5: Agora é o momento dos pesadelos, peça que escrevam nos papéis coloridos e cole do outro lado da folha tudo aquilo que é indesejável no tema, quais são as coisas que eles não gostam dentro daquele tema. Feito isso, mesma coisa, todos agrupam os pesadelos.

Passo 6: Reserve um espaço no pé da folha ou cartolina para escrever “Desafio”. O desafio é uma pergunta que vai trazer a oportunidade de inventarem juntos uma melhoria. Todo desafio começa com a locução “Como podemos?” e, em seguida, vem um verbo que representa uma ação pretendida. Algumas vezes, é preciso orientar o grupo a redigir vários desafios e só depois escolher um para solucionar naquele momento.

O problema é	Qual seria o desafio?
“A biblioteca da escola tem sido pouco usada, as pessoas têm reclamado que não sentem vontade de ficar lá”	“Como podemos tornar a biblioteca em um espaço mais aconchegante para a troca de ideias entre as pessoas?”
Os pais não vão a reuniões da turma de seus filhos nem a eventos comemorativos da escola”	“Como podemos estimular a participação dos pais nas atividades da escola?”

Etapa 1: Seja curioso! (Descoberta)

Material utilizado: blocos de anotações, canetinhas, gravadores de som, celular ou câmeras de fotografia e vídeo (se disponível), folhas brancas grandes ou cartolina, post-its.

Duração: 1 hora ou mais se a turma sair a campo.

Passo 1: Aqui o ideal seria “sair a campo” para mergulhar em uma grande missão investigativa. A ideia é que eles se concentrem nas características das pessoas envolvidas no desafio e também busquem informações sobre o tema escolhido. O objetivo desse momento é que os estudantes compreendam a causa principal da situação escolhida no desafio. Peça que anotem tudo em cadernos e blocos ou gravem em áudio.

Passo 2: Com a folha grande ou a cartolina, crie com elas uma “persona” para representar o perfil das pessoas envolvidas. Pode ser um aluno, professor, alguém da comunidade. E peça que eles coloquem nos post-its coloridos o que coletaram durante a pesquisa palavras, sensações, frases curtas para as seguintes perguntas:

(1) o que pensam as pessoas afetadas neste desafio? (2) o que sentem? (3) o que falam? (4) o que fazem? (5) o que escutam? (6) o que veem? (7) quais as tristezas? (8) quais os objetivos? Caso a turma não possa sair a campo (Passo 1), você pode ir direto para a construção da persona, pedindo que eles usem os seus conhecimentos sobre o público.

Etapa 2: Entenda o sentido! (Interpretação)

Material utilizado: canetas, sulfites para anotações, cartolina e canetas coloridas.

Duração: 40 a 60 minutos.

Passo 1: Os estudantes precisarão agora decifrar as descobertas e encontrar os principais elementos que poderão ajudar na hora de buscar a solução para o desafio. Incentive os alunos a conversar e fazer anotações a respeito dos seguintes pontos:

- Quais os temas ou questões que mais apareceram na fase anterior?
- Quais pontos não apareceram muito, mas merecem atenção?
- Alguns pontos que apareceram não são tão relevantes?
- O que não podemos deixar de considerar em relação a essa pessoa?

Passo 2: Com base nessa discussão, peça ao grupo para desenhar numa cartolina um esquema com os principais aspectos do problema discutido. Esse esquema pode ser uma linha do tempo, um mapa conceitual, uma tabela, um diagrama, ou até mesmo contar uma história sobre as pessoas que observaram.



Etapa 3: Gere ideias! (Ideação)

Material utilizado: canetas, sulfites para anotações, painéis utilizados nas fases anteriores, cartolina.

Duração: 40 a 60 minutos.

Nessa fase, todos terão a oportunidade de falar e expor suas ideias para solucionar o desafio.

Você pode conduzir uma discussão entre o grupo. Para isso, procure manter o ambiente agradável para que cada um possa sentir-se confortável para comunicar suas ideias.

Sugestão: vocês podem organizar coletivamente uma mesa de lanches, frutas, sucos.

IMPORTANTE: Nessa discussão, todas as ideias serão válidas!



Passo 1: Proponha uma ideação silenciosa individual. (cada um no grupo pensa sozinho em algumas possíveis ideias para o desafio e anota em um papel ou em post-it).

Passo 2: Faça uma rodada em que cada um conte todas as suas ideias, um dos participantes pode ir anotando numa cartolina cada uma das ideias em uma linha diferente.

Passo 3: Na segunda rodada, cada pessoa pode apontar quais das ideias ou aspectos das ideias dos colegas mais apreciou ou achou que podem ser combinadas.

Passo 4: Finalmente, o grupo deverá eleger uma das ideias ou uma combinação de ideias (com as modificações que desejarem) – **o importante é gerar uma ação**. O grupo anota em uma cartolina qual a ideia escolhida (com as modificações necessárias). Sugestão: se houver tempo, vale chamar pessoas de fora do grupo para darem um feedback para a ideia.

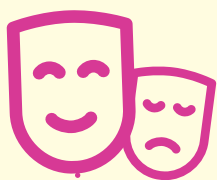
Etapa 4: Invente algo! (Experimentação)

Sugestão de material: variado, de acordo com o modo de representação escolhido pela equipe.

Vale separar brinquedos, blocos de montar, fantasias, sucata, canetinhas, papéis e cartolinas.

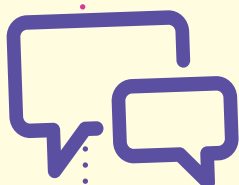
Duração: 40 a 60 minutos

Passo 1: Agora vem a hora de solucionar o desafio! A primeira decisão a se fazer é escolher o formato para representar a ideia: Uma maquete? Um vídeo? Um infográfico? Uma história em quadrinhos? Para decidir, o grupo deve considerar os recursos disponíveis e os talentos que o grupo possui que podem contribuir para o melhor trabalho possível. Algumas possibilidades de protótipo:



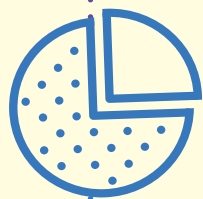
Dramatização

Encenar a experiência da ideia. Representar as pessoas que vão interagir com a ideia. Os alunos deverão pensar num roteiro para contar a história que represente as fases de apresentação do problema, crise e resolução. Podem usar adereços, fantasias etc.



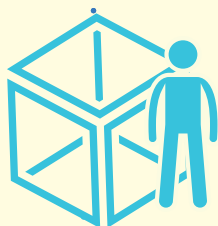
História em quadrinhos ou desenhos

É uma forma de visualizar a experiência completa da sua ideia ao longo do tempo ou ao longo da trajetória de uso das pessoas num espaço de tempo.



Infográfico

Expressão de uma ideia em desenho, esquema ou esboço gráfico para facilitar a visualização da ideia na prática.



Maquetes

Uma maquete representa de forma tridimensional a sua ideia. Vocês podem usar materiais reciclados diversos, objetos, bonecos, brinquedos variados, peças de montar etc.



Material digital

Claro que não poderia faltar essa opção, com tantos celulares à mão, computadores, tablets, dá pra fazer várias investidas.

Passo 2: Agora é a hora da execução. Nessa parte, vale pensar com o grupo um plano de ação que pode passar pelo seguinte roteiro:

QUEM PODE NOS AJUDAR?	O QUE VAMOS FAZER?	COMO NOSSA IDEIA VAI AJUDAR?	COMO VAMOS INTERAGIR COM AS PESSOAS?	QUEM VAMOS AJUDAR?
	QUAIS RECURSOS TEMOS?		COMO VAMOS COMUNICAR?	
QUAIS CUSTOS TEREMOS?		QUAIS RESULTADOS QUEREMOS?		

- Como a ação será realizada? Quais serão as atividades necessárias?
- O que é preciso para que essas atividades aconteçam? São necessários alguns recursos específicos?
- A equipe precisa de alguma autorização? De quem? (para sair da escola ou para interferir em um espaço público)
- Qual é o cronograma de ação? (Como organizar as ações no tempo?)
- Quem será responsável por cada uma das atividades? (divisão de tarefas)
- Como vamos avaliar se a ideia deu certo ou precisa ser refinada?

Etapa 5: Inscreva-se no concurso “O futuro eu que invento!”

Após finalização do protótipo pelo grupo, reúna algumas informações de registro do processo, fotos ou um vídeo de um minuto (até 10 MB), que ilustre a criatividade e o envolvimento das crianças na construção da invenção, não é obrigatória a presença das crianças no vídeo ou foto. Na participação através de foto o professor/responsável deverá escrever um texto explicando a invenção das crianças.

Parabéns! Que essa iniciativa semeie nos jovens a vontade de mobilização para a cidadania, utilizando a empatia, a colaboração e a capacidade criativa. Boa sorte!!!

CONCURSO CULTURAL

O futuro
eu que invento

magazineluiza

Regulamento do concurso e mais informações veja em:
www.magazineluiza.com.br/concursocultural