Caderno do Educador(a)







REALIZAÇÃO





Convidamos vocês, educadores e líderes, a embarcar nessa jornada de transformação com a metodologia Design for Change.

Descubra como é possível inspirar seus alunos e todos da sua comunidade a acreditarem que elas podem ser agentes de mudança! Aqui nós vamos disponibilizar ferramentas para você despertar o protagonismo, a empatia e a criatividade nas pessoas.

Juntos, podemos transformar a educação e o mundo ao nosso redor!



Etapas de Aprendizagem

Você vai vivenciar uma jornada de aprendizagem para a empatia, desenvolvimento da sua criatividade, pensamento crítico, colaboração e responsabilidade, além de inspirar outras pessoas — características essenciais para a formação de cidadãos conscientes, engajados e preparados para os desafios do presente e do futuro.

sentir	imaginar	fazer	compartilhar	celebrar!
Perceber o mundo ao redor.	Criar soluções possíveis.	Colocar em prática.	Mostrar ao mundo.	Reconhecer o esforço.
Objetivo: Ajudar os participantes a identificarem problemas com os quais se importam.	Objetivo: Estimular ideias criativas e viáveis para resolver os problemas identificados.	Objetivo: Aplicar as soluções propostas, com ações reais no ambiente escolar.	Objetivo: Divulgar o impacto das ações e inspirar outras pessoas.	Objetivo: Valorizar a dedicação dos alunos e celebrar o impacto do projeto.

Sentir

Objetivo

Desenvolver empatia e escuta ativa para identificar um problema real na escola ou na comunidade.

Atividades sugeridas

(seguir plano de sessão disponibilizado para download)

1.Roda de conversa sobre "o que me incomoda"

Estudantes compartilham situações que os afetam na escola, em casa ou no bairro.

2.Mapa da empatia

Os participantes pensam e registram: "O que sentem? O que escutam? O que veem? O que fazem?" em relação a um problema.

3.Entrevistas com colegas, professores ou comunidade

Investigam causas e sentimentos relacionados ao desafio escolhido.

4.Competências desenvolvidas

Empatia, escuta ativa, respeito, curiosidade social.



Objetivo

Estimular a criatividade para pensar em soluções possíveis e desejáveis para o problema.

Atividades sugeridas

(seguir plano de sessão disponibilizado para download)

1.Tempestade de ideias (brainstorming)

Os alunos escrevem ou desenham todas as soluções que imaginam - sem julgamento.

2.Filtro criativo: "Posso fazer agora?"

Seleção de ideias com base em três critérios: viabilidade, impacto e propósito.

3.Criação de uma solução coletiva

Os grupos votam ou combinam ideias para chegar a uma proposta concreta.

4.Competências desenvolvidas:

Criatividade, colaboração, pensamento crítico, visão de futuro.



fdZ:Pr

•

Objetivo

Colocar em prática a solução escolhida.

Atividades sugeridas

(seguir plano de sessão disponibilizado para download)

1.Planejamento das ações

Os grupos organizam o que será feito, quem fará, quando e com quais materiais.

2.Execução do plano de ação

Exemplo: pintar um mural na escola, organizar campanha de doação, criar um espaço de escuta.

3.Registro do processo

Participantes tiram fotos, escrevem relatos ou gravam vídeos das ações realizadas.

4.Competências desenvolvidas:

Responsabilidade, trabalho em equipe, resolução de problemas, organização.



compartilhar

Objetivo:

Inspirar outras pessoas a partir da experiência vivida.

Atividades sugeridas

(seguir plano de sessão disponibilizado para download)

- 1.Produção de apresentações, vídeos ou cartazes Os alunos mostram o que fizeram e como foi o processo.
- 2.Feira de Projetos ou Exposição Escolar Momento para apresentar os resultados à comunidade escolar.
- 3.Compartilhamento nas redes sociais da escola Incentivar que os próprios estudantes contem a história.
- 4.Competências desenvolvidas:

Comunicação, expressão oral e escrita, consciência socioambiental.



celebrar

Objetivo:

Valorizar o esforço, reconhecer conquistas pessoais e coletivas, e fortalecer o protagonismo.

Atividades sugeridas

(seguir plano de sessão disponibilizado para download)

1.Roda de celebração e depoimentos

O que mais gostei? O que aprendi? O que faria diferente?

2.Certificados simbólicos ou elogios públicos

Professores e colegas reconhecem as contribuições de cada um.

3.Jornada da Transformação

Alunos constroem uma linha do tempo com fotos, frases e objetos da jornada.

4.Competências desenvolvidas:

Autorreflexão, autoestima, reconhecimento do outro, alegria de contribuir.



Caderno do Educador(a)







REALIZAÇÃO



