

Módulo 5

Despertar para projetar ideias

Ensino Médio



SEBRAE

EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

Curso
Despertar

© 2024. Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de Minas Gerais – SEBRAE

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

É permitida a reprodução total ou parcial deste material, desde que citada a fonte.

INFORMAÇÕES E CONTATOS

Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de Minas Gerais – SEBRAE

Unidade de Educação Empreendedora

Av. Barão Homem de Melo, 329, Nova Granada – CEP 30.341-285 – Belo Horizonte – MG

Telefone: 08005700800 Website: www.sebraemg.com.br/minasgerais

SEBRAE/MG

Presidente do Conselho Deliberativo

MARCELO DE SOUZA E SILVA

Diretor Superintendente

AFONSO MARIA ROCHA

Diretor Técnico

DOUGLAS AUGUSTO OLIVEIRA CABIDO

Diretor de Operações

MARDEM MARCIO MAGALHAES

UNIDADE DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

Gerente

FABIANA RIBEIRO DE PINHO

Equipe Técnica

WENDELL AURÉLIO RODRIGUES FERREIRA

JÉSSICA DE OLIVEIRA CARVALHO SANTOS

CONSULTORIA PEDAGÓGICA

Designer da Experiência de Aprendizagem

MANU BEZERRA

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Gestão de Projetos

VANESSA VIANA

Design e Diagramação

ANDERSON LUIZ BARBOSA ARAUJO

Redação e Locução

MARIANNA FERRY

Revisão

JULIA MAGALHÃES MATOS E SILVA

Sumário



Contextualizar
para aprender o que
faz sentido.

Já parou pra pensar em como organizar
suas ideias para resolver uma questão? _____ 02

Hora de colocar em prática:

Bastidores do empreendedorismo _____ 07

Linha do Tempo _____ 09

Brainstorm _____ 11

Rotina de pensamento: Bússola -
uma rotina para examinar
propostas e questões. _____ 12

15 _____ Entendendo o planejamento
estratégico e SCAMPER

17 _____ Hora de colocar em prática:
Corrida das Inventividades



Problematizar
para transformar
desafios em
oportunidades.



Protagonizar
para ser autor da
própria vida.

Minha vida em um filme _____ 20

Hora de colocar em prática: Plot
twist – você voltou no tempo! _____ 22

Match com Especialistas _____ 25

Módulo 5

Despertar para projetar ideias

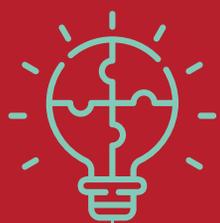
Ensino Médio

SEBRAE

**EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE**

Curso
Despertar

O que é despertar para ser autor da própria vida?



"**Despertar para ser autor da própria vida**" é sobre tomar controle do próprio destino, vivendo de forma consciente e intencional. Despertar é reconhecer e assumir a responsabilidade pelas próprias escolhas, ações e resultados, ao invés de se deixar levar passivamente pelas circunstâncias ou pela vontade de outros.



Já parou para pensar que você é o principal responsável pelo o rumo da sua vida? Existem, claro, inúmeros fatores que irão orientar a sua jornada, como seus responsáveis, a própria escola e até mesmo seus colegas. Mas, na história da sua vida, é importante ser você quem segura o lápis e traça a escrita.



A jornada **Despertar para ser autor da própria vida** traz as ferramentas necessárias para que você crie realidades possíveis para si mesmo e vá além, entendendo como expandir o seu verdadeiro potencial. Aqui, você terá a oportunidade de testar seus conhecimentos, refletir sobre si mesmo e os elementos ao seu redor, conhecer novas formas de encarar seus sonhos e exercitar conceitos para viabilizar ideias. Sua jornada para despertar para ser autor da própria vida começa com esse caderno de exercícios e conceitos que chamaremos de *planner*.

Vamos entender o Planner Despertar?

Existem várias formas de planner, algumas voltadas para a organização de tarefas, outras para o planejamento de ideias e projetos. O que elas têm em comum é ser uma **ferramenta para projetar o futuro através de ações, objetivos e momentos de aprendizagem**, permitindo que você tome controle da criação e direção de sua jornada pessoal! Este planner te ajudará a navegar o conteúdo dos módulos Despertar, além de ser um espaço para que você possa refletir e fazer anotações sobre sua visão, pensamentos e observações sobre os conteúdos desenvolvidos ao longo dessa jornada de autodescoberta pessoal e profissional.



Ok, mas como é isso na prática?

A Jornada Despertar foi pensada para ser explorada livremente através de oito módulos. Dessa forma, é possível que o(a) professor(a) siga com o conteúdo de maneira sequencial (1, 2, 3, 4...) ou individual e esporádica, sem seguir uma ordem específica. Cada um dos oito módulos segue um propósito para contribuir com o seu desenvolvimento pessoal e profissional, exercitando o pensamento autorreflexivo e trabalhando conhecimentos fundamentais para te equipar com as ferramentas necessárias para que você navegue pelos rumos que escolher seguir, tirando o melhor de cada oportunidade. Conheça os oito módulos da Jornada Despertar:



Despertar
meu eu



Despertar para
explorar o território
das aptidões.



Despertar para
projetar meus
sonhos.



Despertar para
descobrir amanhã
inexplorados.



Despertar
projetar
ideias.



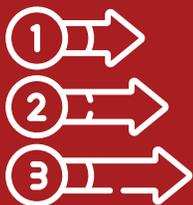
Despertar para
criar
possibilidades.



Despertar para
impactar e
transformar
realidades.

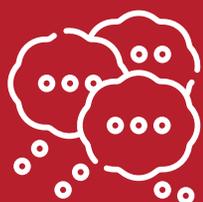


Despertar para
expandir a
inteligência coletiva.



Ao longo da Jornada Despertar, você perceberá que cada módulo conta com três etapas: **Contextualizar**, **Problematizar** e **Protagonizar**. Cada etapa foi pensada para que você, estudante, possa entender e praticar, por meio de experiências de aprendizagem, a temática apresentada de uma maneira natural, **contextualizando** o que será abordado, **problematizando** a forma como isso pode ser aplicado e **protagonizando** para trazer o conhecimento para sua própria vivência.

No *Planner* Despertar, você terá acesso a **ferramentas e experiências de aprendizagem** distribuídas ao longo do módulo, sendo ao menos uma para cada etapa – **Contextualizar**, **Problematizar** e **Protagonizar**. Você também poderá contar com espaços para suas anotações e comentários nas **páginas pontilhadas**. Use esses espaços para pontuar dúvidas, desenvolver as tarefas e até mesmo fazer reflexões sobre os temas propostos.



Cada módulo, além de **Contextualizar**, **Problematizar** e **Protagonizar**, também trará o que chamamos de **Rotina de Pensamento** – um exercício breve de reflexão para te auxiliar a entender com mais profundidade o conteúdo apresentado. O interessante aqui é lembrar que todas as rotinas apresentadas ao longo da Jornada Despertar podem ser aplicadas em múltiplos contextos na sua vida dentro e fora de sala de aula. Então visite-as sempre que sentir a necessidade de aprofundar para entender melhor algo na sua realidade.

Agora que você já entende como funciona o planner e os módulos, hora de iniciar sua Jornada Despertar!

Meu nome é: _____



Top 3 redes sociais do momento são...



Three empty speech bubble shapes for writing the top 3 social media networks.

Depois do ensino médio eu vou...

A large empty speech bubble shape for writing future plans after high school.

Em 5 anos eu me vejo...

A large empty speech bubble shape for writing where they see themselves in 5 years.



Top 3 influenciadores que eu sigo:

Three empty speech bubble shapes for listing the top 3 influencers followed.

Uma frase sobre desenvolver ideias que me inspira:



A large empty rectangular box for writing an inspiring phrase about developing ideas.



Em uma palavra, despertar para projetar ideias é...

Conheça...



Um empreendedor
que admiro:



Uma ideia que
acho incrível:



Algo que faço de
criativo:



Algo que marcou
minha vida:



Um problema que resolvi
recentemente:



Um problema que
quero resolver:



Pensando em desenvolver ideias, cole imagens recortadas e desenhos nos campos abaixo para responder!

Hoje eu sou...

Despertarei para ser...

Módulo 5

Projetar o meu sonho!

Já pensou em despertar para desenvolver ideias inovadoras na criação de soluções para problemas reais?

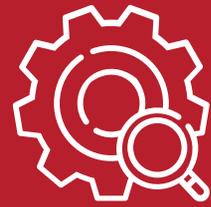
Projetar ideias é como se tornar um estrategista criativo. Você identifica problemas, imagina soluções inovadoras e elabora estratégias para transformar desafios em oportunidades! A partir do planejamento, é possível desenvolver maneiras eficientes para solucionar problemas e incentivar a inovação. Hora de projetar o imaginário para transformar realidades!

Descubra novas táticas para aprimorar suas ideias e turbinar sua mentalidade estratégica e agilidade para solucionar situações-problema! Ao dominar estas habilidades, você estará mais preparado para enfrentar qualquer desafio profissional, além de ter ferramentas para aplicar esse pensamento ágil e crítico na sua vida pessoal. Prepare-se para um crescimento contínuo e inovações duradouras.



Start: despertar para projetar ideias!

Contextualizar



para aprender o que faz sentido

Para entender como pensar sobre como raciocinar diante os desafios da vida, vamos introduzir e contextualizar conceitos para que você possa iniciar seu caminho com o pé direito. No módulo **Despertar para projetar ideias**, você terá a oportunidade de abrir os olhos para exercitar o pensamento criativo.



Já parou pra pensar em como organizar suas ideias para resolver uma questão?

Olhe ao seu redor, pegue qualquer objeto e questione: "Como eu poderia vender isso?" Não se preocupe em acertar de primeira, o que vale aqui é exercitar sua mente para tornar esse objeto desejável para um público. Use seu pensamento crítico e analítico para criar estratégias inovadoras e aprender a superar qualquer desafio para transformar o comum em extraordinário!

Como você me venderia esse objeto?

“Me vende essa caneta”: o que está por trás desta dinâmica e como se sair bem

A dinâmica do “Me vende essa caneta” é uma referência ao filme “O Lobo de Wall Street”. Ela foi usada também pelo empresário Roberto Justus na última temporada do reality show “O Aprendiz” com influenciadores digitais. A dinâmica é direta: convida o entrevistado a responder imediatamente ao que foi pedido pelo entrevistador. Mas o que está por trás deste exercício? O exercício do “Me vende essa caneta” pode surgir em diversas ocasiões: durante uma entrevista de emprego, em uma dinâmica em grupo de um processo seletivo ou em um treinamento de equipe.



Na cena do filme que popularizou esta dinâmica, Jordan Belfort, interpretado por Leonardo DiCaprio, pede que o amigo Brad o venda a caneta que estava em suas mãos. Ao pegar a caneta, Brad pede: “me faz um favor, escreve seu nome aí em um guardanapo.” Então, Belfort responde: “eu não tenho uma caneta”. Pronto, a venda foi feita. Como ele mesmo explica, Brad criou uma necessidade no “cliente”: “oferta e demanda”, como conclui Brad.

Mas acredite: este exercício não possui um padrão de resposta certa e não se limita ao tema “vendas”. Portanto, se você foi chamado para um processo seletivo, mesmo que não seja para a área de vendas, pode se deparar com este desafio.

A partir deste exercício, o entrevistador pode identificar uma série de competências do entrevistado, como:



(Trecho adaptado de Ranking de países com maior desigualdade social 2023)

Por isso, é comum que esta dinâmica seja aplicada em diferentes contextos. Não há uma resposta certa para este desafio. Uma estratégia importante para ganhar tempo e colher dados é fazer perguntas. Ao iniciar um diálogo, é possível conhecer melhor seu perfil para poder responder à sua demanda.

Em seguida, pense em argumentos para agregar valor ao produto. Vale entender aqui que preço e valor são coisas diferentes. O preço está relacionado ao dinheiro, enquanto que o valor só existe se o comprador identificar algum benefício em adquiri-lo. Por isso, para convencer o entrevistador a comprar a caneta, é necessário criar uma necessidade, um senso de urgência, como fez Brad na cena do filme.

A técnica “me venda essa caneta” pode surgir durante um processo seletivo para os mais variados cargos, mas pode também ser usada em treinamento de equipe de vendas.



Vamos refletir?

Sintetize em uma frase o que você entendeu do texto que acabou de ler:

Tela de cinema

Você pode assistir à cena do filme disponibilizado pelo canal no YouTube CDL Play. Para acessar, leia o QR Code e aperte o play.



Para pensar!

Você sabia que as mesmas competências necessárias para realizar com sucesso a dinâmica “me vende essa caneta” são aquelas observadas em empreendedores de sucesso? Complete a leitura proposta do texto “O que são as competências empreendedoras?” e reflita sobre quais competências surgem com maior evidência na dinâmica.

O que são as competências empreendedoras?

Competências são a capacidade de usar conhecimentos, habilidades e atitudes para realizar atividades ou resolver problemas do dia a dia. Competências Empreendedoras são as características que formam um perfil empreendedor, permitindo transformar ideias e oportunidades em ações concretas e efetivas. O modelo EntreComp vê o empreendedorismo como uma mentalidade, não apenas uma atitude pontual. Assim, combina características que, quando bem desenvolvidas, preparam pessoas para gerar valor financeiro, social e cultural, ajudando a transformar o mundo ao seu redor. Confira quais são:



Identificar oportunidades

Encontrar maneiras de gerar valor reconhecendo necessidades não atendidas e desafios, criando novas conexões e combinando elementos dispersos.

1

Criatividade

Desenvolver, testar e refinar ideias para transformar desafios em soluções inovadoras e valiosas.

2

Visão

Imaginar um futuro desejável, criando uma visão inspiradora para guiar decisões estratégicas.

3

Valorizar ideias

Avaliar o valor social, cultural e econômico de uma ideia e maximizar seu potencial.

4

Pensamento ético e sustentável

Avaliar o valor social, cultural e econômico de uma ideia e maximizar seu potencial.

5

Autoconsciência e autoeficácia

Avaliar o impacto das ideias e ações na sociedade, comprometendo-se com objetivos sustentáveis a longo prazo.

6

Motivação e perseverança

Ser determinado para transformar ideias em ações, mostrando resiliência diante de adversidades e fracassos.

7

Mobilizar recursos

8

9

Literacia financeira e econômica

Planejar e avaliar decisões financeiras para transformar ideias em atividades criadoras de valor.

10

Mobilizar terceiros

Inspirar e obter apoio de parceiros relevantes, demonstrando habilidades de comunicação, persuasão, negociação e liderança.

11

Tomar a iniciativa

Iniciar processos de criação de valor, resolver problemas comunitários e trabalhar de forma independente para atingir objetivos.

12

Planejar e gerir

Definir objetivos e planos de ação, adaptando-se a mudanças imprevistas.

13

Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco

Tomar decisões em condições de incerteza, testar ideias e protótipos para reduzir riscos e lidar com situações imprevisíveis.

14

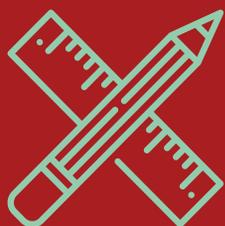
Trabalhar com outros

Colaborar e cooperar com outros para desenvolver e implementar ideias, criando redes e resolvendo conflitos positivamente.

15

Aprender com a experiência

Usar iniciativas como oportunidades de aprendizagem, refletir sobre sucessos e fracassos e melhorar habilidades através da experiência.



Hora de colocar em prática: Bastidores do empreendedorismo

Descubra os desafios e as delícias de começar um negócio! Junte-se a um grupo e siga as instruções abaixo para fazer uma entrevista que pode abrir sua mente para novas possibilidades.



Instruções



1 Conheça o entrevistado:

O convidado entrevistado deverá se apresentar e compartilhar um pouco sobre si e apresentar sua trajetória, desde a ideia até a concretização do empreendimento que desenvolveu.



2 Monte a linha do tempo:

Preencha, no *planner*, a linha do tempo nas páginas 9 e 10 com os principais pontos da trajetória profissional do entrevistado.



3 Faça perguntas sobre a jornada do entrevistado:

Busque entender e identificar os maiores desafios da jornada profissional do entrevistado. Para isso, faça perguntas para esclarecer suas dúvidas tanto sobre a linha do tempo, quanto sobre as situações-problema que você identificou.



4 Anote respostas, outras dúvidas e comentários:

Não se esqueça de anotar as respostas para suas dúvidas, além de pontuar partes que julgar relevantes ou interessantes da entrevista que possam, em seguida, serem apontadas como situações-problema que você acredita que poderiam ter sido resolvidas de uma maneira diferente do que foram.



5 Reúna com seu grupo e compartilhe suas anotações:

A turma será dividida em grupo de 5 ou 6 estudantes. Um por vez, apresentem entre si comentários e anotações sobre as situações-problemas enfrentadas pelo entrevistado e escolham uma para solucionar.



6 Brainstorm:

Com a situação-problema selecionada, façam um *brainstorm* de ideias usando o método do gatilho.

O método do gatilho é uma forma simples de desenvolver ideias em grupo. Essa técnica de *brainstorm* consiste em usar opiniões iniciais como ponto de partida para ideias melhores até encontrar a solução ideal para o problema apresentado.

Para isso, o grupo deverá dialogar e anotar toda e qualquer ideia em formato de lista no *planner*, na página 11. Em seguida, a lista é revisitada e as melhores ideias são escolhidas e usadas como gatilho para que o grupo desenvolva outras ideias. O processo se repete até chegar em uma solução final para o problema proposto.



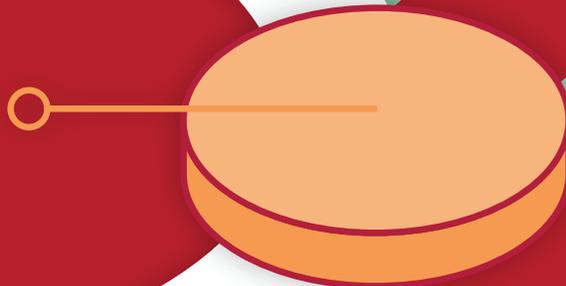
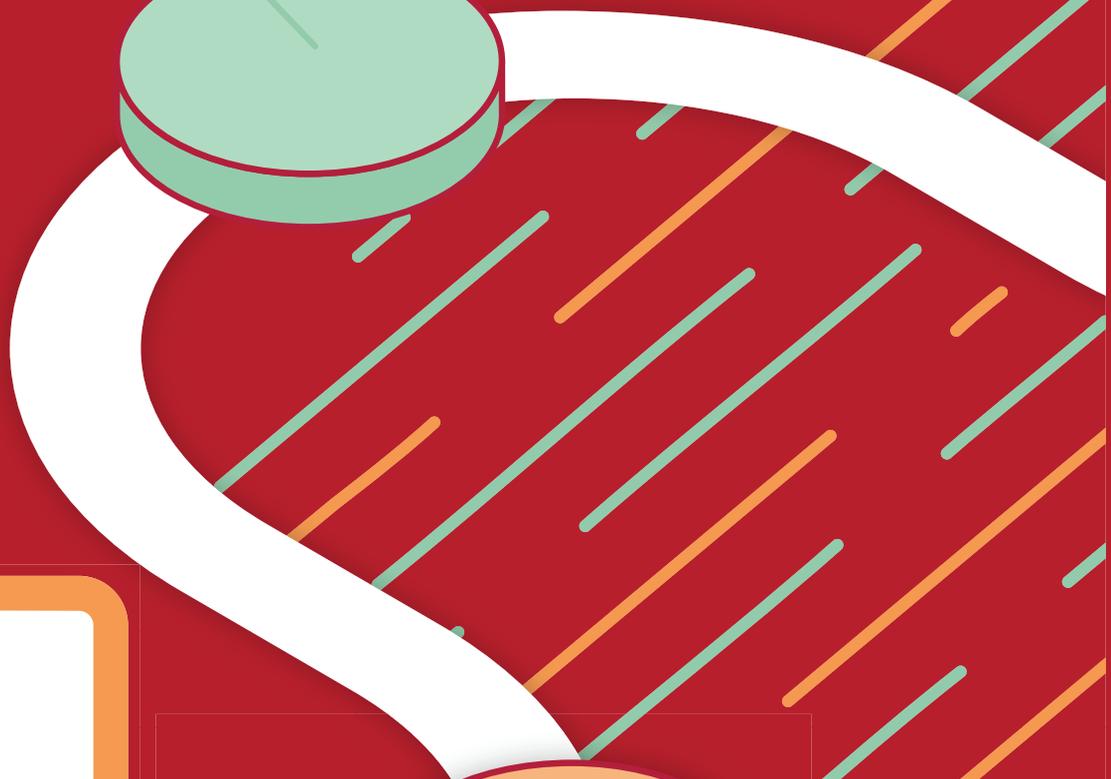
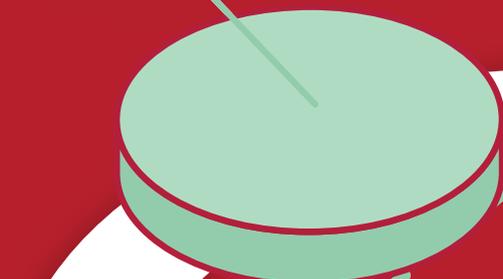
7 Apresente a solução para a turma:

Um por um, os grupos deverão apresentar a situação-problema escolhida e a solução encontrada pelo grupo para resolver o desafio.

O **método do gatilho** é uma forma simples de desenvolver ideias em grupo. Essa técnica de *brainstorm* consiste em usar opiniões iniciais como ponto de partida para ideias melhores até encontrar a solução ideal para o problema apresentado. Para isso, o grupo deverá dialogar e anotar toda e qualquer ideia em formato de lista no *planner*, a seguir. Em seguida, a lista é revisitada e as melhores ideias são escolhidas e usadas como gatilho para que o grupo desenvolva outras ideias. O processo se repete até chegar em uma solução final para o problema proposto.

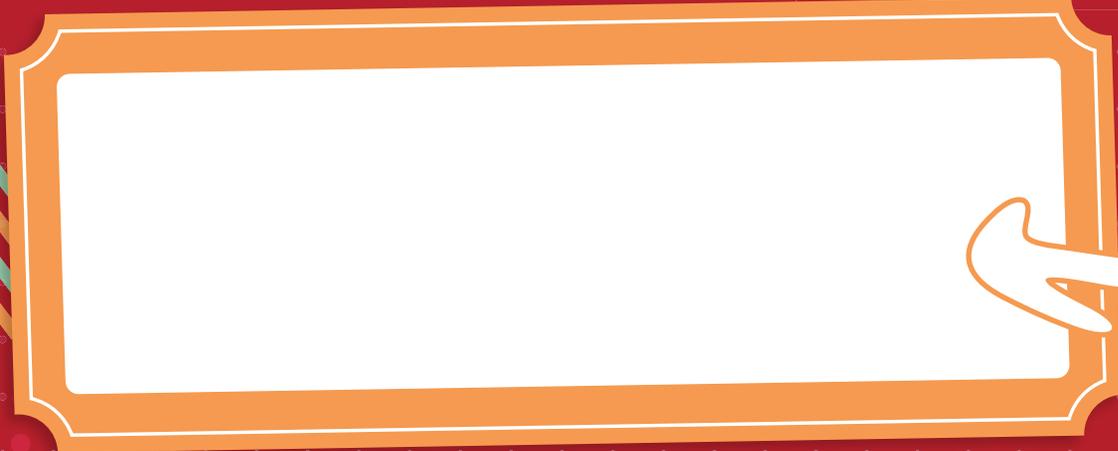
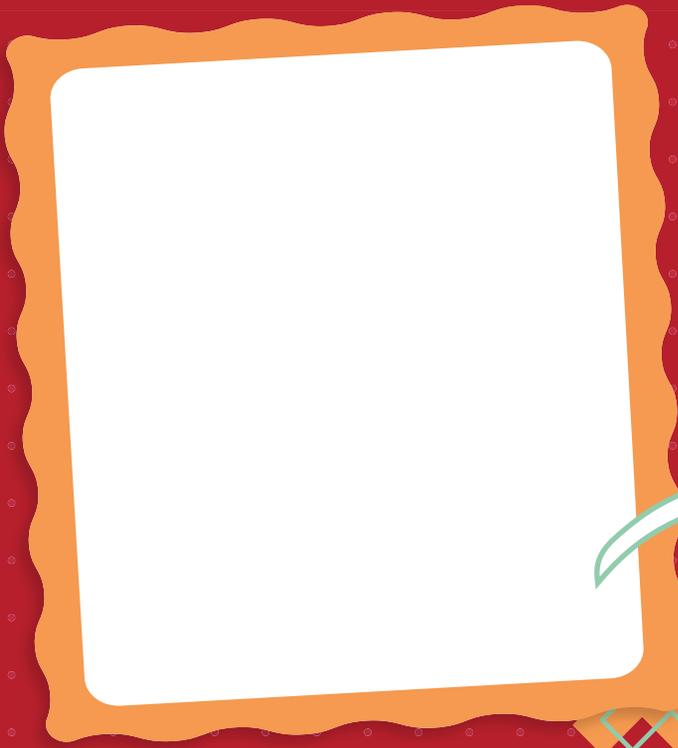
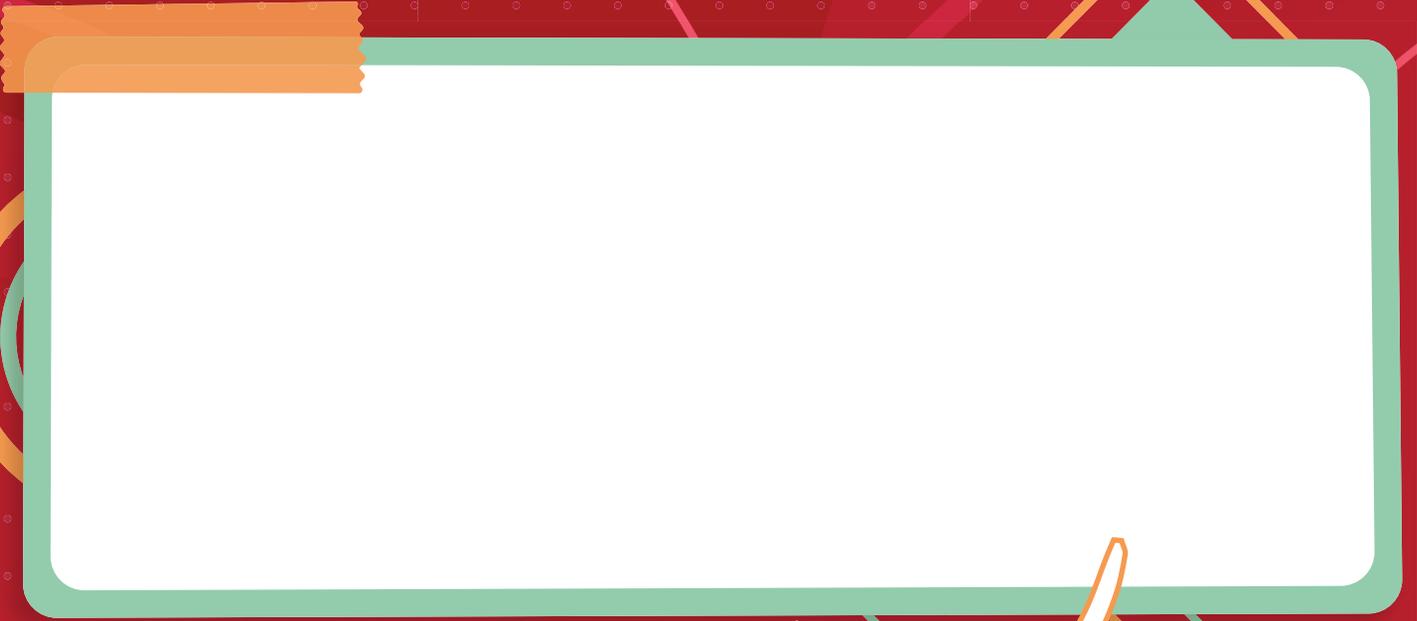
Anote suas ideias!

Linha do tempo





Brainstorm





Rotina de pensamento: Bússola - uma rotina para examinar propostas e questões.

A Rotina de Pensamento “Bússola” foi desenvolvida pelo Project Zero Harvard Graduate School of Education e tem como objetivo ajudar os estudantes a concretizar uma ideia ou proposta, mapear o que já conhecem e, eventualmente, a avaliá-la. Vamos usar a Bússola para analisar as soluções propostas para a situação-problema escolhida pelo grupo!

Como aplicar “Bússola”

Após chegarem à decisão de qual será a solução para a situação-problema escolhida pelo grupo, considerem os quatro lados de uma bússola (leste, oeste, norte e sul) para direcionar o debate sobre a ideia acatada e questionem:



Leste (L):

O que é **Legal** nessa solução, ou seja, o que nos motiva nessa ideia?



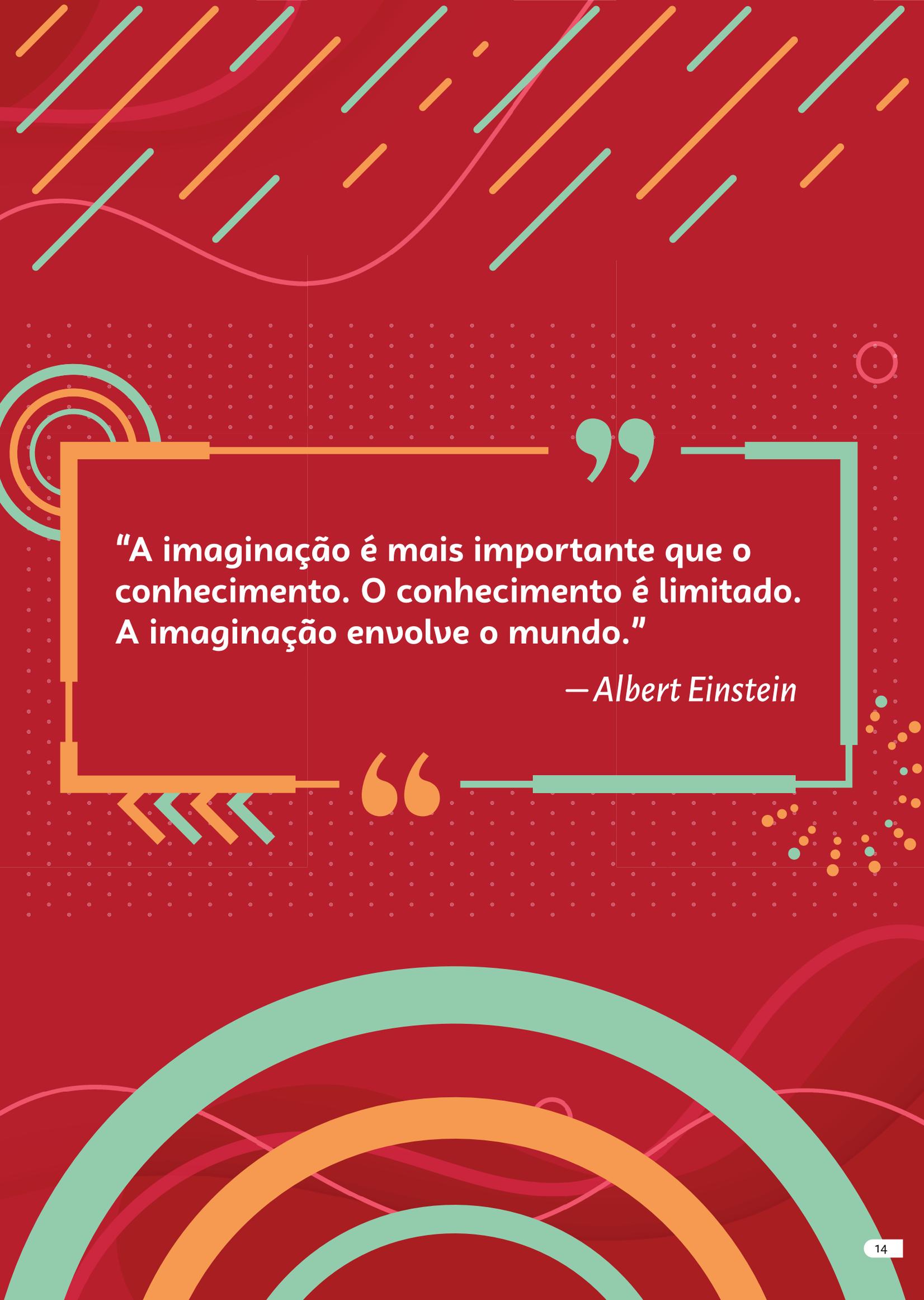
Oeste (O):

O que é um **Obstáculo** ou uma preocupação. O que você encontra como obstáculo ou preocupação sobre essa ideia? Qual é a sua desvantagem?



Norte (N):

O que é **Necessário** saber mais. O que mais é necessário saber ou descobrir sobre essa solução? Que informações adicionais ajudariam você a conhecê-la ou desenvolvê-la melhor?



“A imaginação é mais importante que o conhecimento. O conhecimento é limitado. A imaginação envolve o mundo.”

— *Albert Einstein*

Problematizar



para transformar desafios em oportunidades

Para transformar desafios em oportunidades a partir do planejamento, chegou o momento de identificar caminhos e problematizar pontos para que sua jornada forme um propósito. Aqui, você terá a oportunidade de desenvolver seu pensamento criativo para descobrir soluções inovadoras.

Entendendo o planejamento estratégico e SCAMPER

Desenvolver o pensamento criativo para a solução de problemas reais envolve mais do que focar nos resultados desejados. É fundamental desenvolver uma mentalidade que valorize o planejamento estratégico como um caminho para descobrir soluções inovadoras em diferentes cenários.

O **planejamento estratégico** é a chave para transformar suas metas em realidade! Ele te ajuda a definir metas claras e encontrar os melhores caminhos para alcançá-las. Mergulhe em ferramentas criativas como brainstorming, mapas mentais, ou a técnica SCAMPER para impulsionar sua inovação. Usar essas ferramentas é o ideal para aguçar seu pensamento estratégico e prepará-lo para antecipar cenários e criar soluções impactantes.

O **SCAMPER** é uma ferramenta prática para reimaginar cenários ou situações-problemas, e descobrir soluções originais. Esta metodologia desafia ideias tradicionais e encoraja a análise de todas as facetas de um problema para encontrar soluções novas e criativas.



A técnica é composta por sete direções exploratórias diferentes que compõem o acrônimo SCAMPER:

S

Substituir

O que nesse cenário pode ser substituído que irá melhorar ou resolver o problema?

C

Combinar

Quais aspectos desse cenário podem ser combinados para melhorar ou resolver o problema?

a

Adaptar

Em um outro cenário, como essa situação-problema poderia ser adaptada para ser resolvida?

m

Modificar

Qual aspecto da situação-problema precisa ser alterado para melhorá-la ou resolvê-la?

p

Propor

O que nesse cenário pode ser visualizado por uma outra perspectiva que ainda não foi proposta?

e

Eliminar

O que posso eliminar para simplificar esse cenário e encontrar uma solução?

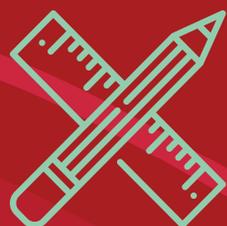
r

Reorganizar

reorganizar os fatos, objetos ou elementos dessa situação-problema pode te ajudar?



As sete perspectivas podem ser usadas sequencialmente ou separadamente para auxiliar na elaboração de ideias. Incorporar o SCAMPER para o planejamento estratégico estimula que você enfrente desafios complexos com uma abordagem inovadora e flexível.



Hora de colocar em prática: Corrida das Inventividades

Chegou o momento de turbinar a sua criatividade e tornar o mundo mais prático usando a experiência "**Corrida das Inventividades**"! Esse jogo de tabuleiro desafiador vai aguçar seu pensamento ágil e colaborativo, tanto em sala de aula, quanto fora. Peça para que o professor escaneie o QR Code ao lado para começar a exibir o tabuleiro virtual. Confira as instruções cuidadosamente!



Instruções



1 **Divida em grupos:**

A turma deverá ser dividida em 4 grupos para que possam jogar a Corrida das Inventividades.



2 **Conheça a situação-problema:**

Através do jogo de tabuleiro interativo, o professor irá tirar uma carta aleatória que contém um cenário com uma situação-problema a ser resolvida pelos estudantes. O professor deverá ler o cenário em voz alta para que todos os grupos escutem.



3 **Defina o SCAMPER da rodada:**

Cada grupo deverá tirar uma carta que definirá qual metodologia (dentre as sete do SCAMPER) o grupo precisará usar para resolver a situação-problema apresentada.



4 **Reúna e defina:**

Os grupos terão 2 minutos para definir uma solução para a situação-problema da vez. O importante é exercitar o pensamento criativo estando sob a pressão do limite de tempo.

5 Jogue o dado e apresente:



Para definir qual grupo apresentará a solução primeiro, o dado deverá ser jogado, utilizando uma ordem decrescente (o grupo com o número maior no dado começa, seguido pelo segundo maior e assim sequencialmente). Em seguida, os grupos deverão apresentar a ideia para o professor e a turma em menos de 1 minuto. É hora de exercitar o poder de síntese!

6 O mais criativo vence a rodada e avança as casas:



O professor deverá escolher a ideia mais criativa e inovadora proposta. O grupo escolhido joga o dado novamente e avança esse número de casas no tabuleiro.

7 Vá para a próxima rodada:



Inicie uma nova rodada com uma nova situação-problema (repetindo os passos 2 a 6). O grupo que cruzar primeiro a linha de chegada é o vencedor da corrida de inventividades! Caso falte tempo, vence quem chegar mais longe na corrida.





“Tudo o que você
pode imaginar é real.”

— *Pablo Picasso*

Protagonizar



para ser autor da própria vida

Para ser autor da própria vida, é importante desenvolver soluções que possam ser aplicadas na sua realidade. É hora de criar caminhos possíveis para protagonizar sua história a partir de uma mentalidade adaptável e estratégica. Agora, você terá a oportunidade de refletir sobre como o pensamento criativo pode ser integrado à sua história.

Minha vida em um filme

Já imaginou sua trajetória como um filme? Pense em todos aqueles momentos marcantes que, com um toque de criatividade, poderiam ter sido ainda mais incríveis! Agora, escolha um evento especial da sua vida que mereceria estar na tela grande. Use o espaço ao lado e responda: qual seria?

Um evento especial da sua vida que mereceria estar na tela grande...

Coloque o momento selecionado no espaço e escreva um breve texto – como se fosse a narrativa ou sinopse de um filme – detalhando esse acontecimento desafiador. O texto deve ter entre 15 e 20 linhas e pode ser desenvolvido no espaço “*Roteiro da minha vida*”!



Início

Onde sua história começa?

Qual personagem é crucial ser apresentado para a história?

Como está, de forma geral, a situação que envolve o desafio enfrentado antes que ele aconteça?



Meio

Qual o desafio enfrentado?

Quem está envolvido nessa situação-problema?

Quais as decisões que foram tomadas no desenvolver desse desafio?



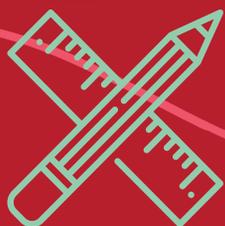
Fim

Quais as consequências das decisões tomadas durante o desafio?

Como ficaram as pessoas envolvidas na situação-problema após o ocorrido?

Qual aprendizado que se foi tirado dessa história?

Existem infinitas possibilidades sobre como contar uma história. Então, não há certo ou errado na construção da narrativa. Você não precisa necessariamente começar pelo início de tudo ou dar um fim definitivo para sua história. Estructure da forma que sentir ser a mais adequada, mas não se esqueça que precisa fazer sentido para seus telespectadores.



Hora de colocar em prática: Plot twist – você voltou no tempo!

Chegou o momento de usar tudo que você aprendeu no módulo **Despertar para projetar ideias** e transformar desafios em chances de crescimento! Pronto para uma reviravolta? Para prosseguir com a experiência de aprendizagem “**Plot twist – você voltou no tempo!**”, você reescreverá sua história pensando em um novo final. Confira cuidadosamente as orientações a seguir!



Instruções



1 Releia e selecione os pontos principais da história:

Leia a narrativa criada e escolha 9 pontos principais da sua história. Aqui, você deve considerar ações, personagens e acontecimentos marcantes que ajudaram a definir o rumo da situação para o desfecho.



2 Selecione o ponto de virada:

Pense bem e escolha o ponto principal que poderia mudar o curso da narrativa e trazer um desfecho melhor para a sua história.



3 Elimine e desenhe cenário:

Todos os pontos destacados após o ponto principal escolhido na etapa anterior devem ser eliminados do seu storyboard. E todos os pontos anteriores ao ponto principal devem ser desenhados ocupando, cada um, um quadrado do *storyboard*.



4 Desenhe um novo desfecho:

Desenhe, a partir do ponto principal, um novo desfecho usando a situação criativa imaginada para melhorar ou resolver o problema proposto.



Você sabe o que é storyboard?

O *storyboard* é uma sequência de desenhos ou ilustrações utilizadas para visualizar a narrativa de um filme antes da produção final. Cada quadro do *storyboard* representa uma cena ou parte significativa da história, e é acompanhado por descrições ou diálogos que explicam o que está acontecendo. É bastante similar a uma história em quadrinhos.

Os *storyboards* são ferramentas essenciais no processo de planejamento de produções cinematográficas, pois permitem que diretores, roteiristas, designers e clientes visualizem e refinem conceitos, sequências, transições e outros elementos da narrativa antes de investir tempo e recursos na produção real.

Exemplo



Diego estava com uma vontade muito grande de comer sobremesa.



Diego percebe que tem uma barra de chocolate desavisada na cozinha.



Diego se lembra da mãe comentando, mais cedo, que comprou a barra para comer após o jantar.



Diego não consegue parar de pensar na barra de chocolate e ainda não é hora do jantar.



Num impulso, Diego decide ir olhar se a barra de chocolate ainda está no balcão.



Antes mesmo que pudesse parar, Diego deu uma enorme mordida na barra de chocolate.



Sem saber o que fazer, Diego colocou a barra de volta no balcão e voltou para o quarto.



A mãe de Diego encontra o chocolate mordido e lamenta.

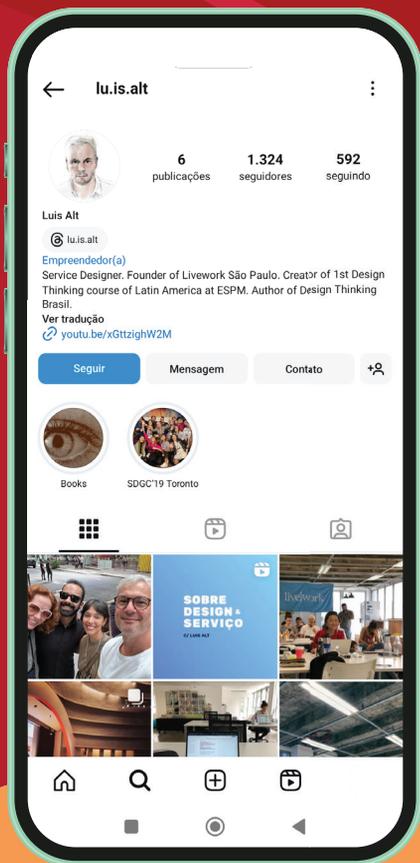


Por um equívoco a mãe culpa a irmã mais nova e Diego nada faz para impedir. Jujul fica de castigo injustamente.

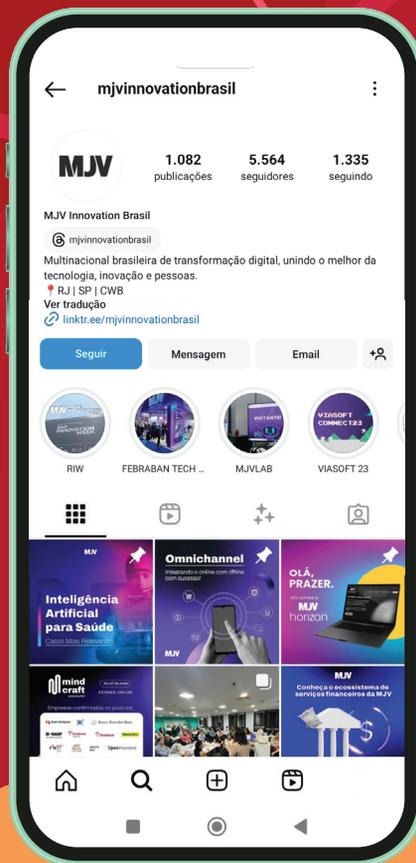
Sua vez!

Match com Especialistas

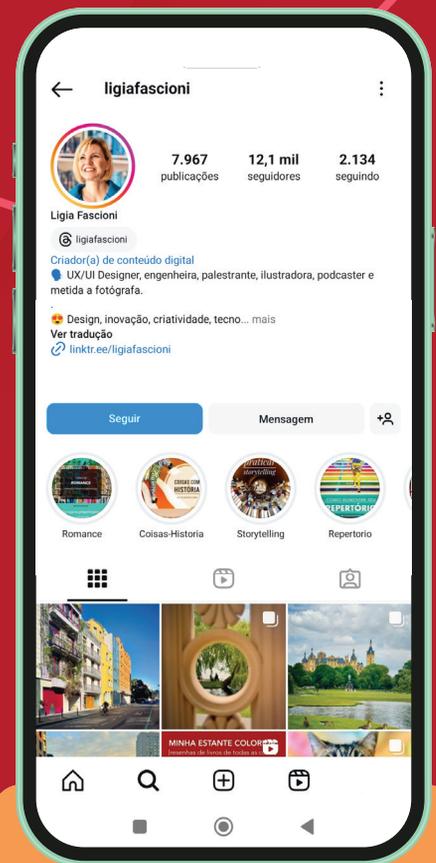
Para continuar sua jornada sobre as infinitas possibilidades do amanhã e a capacidade de pensar e projetar um amanhã melhor a partir daquilo que te motiva, confira esses especialistas no assunto e dê match nas redes sociais!



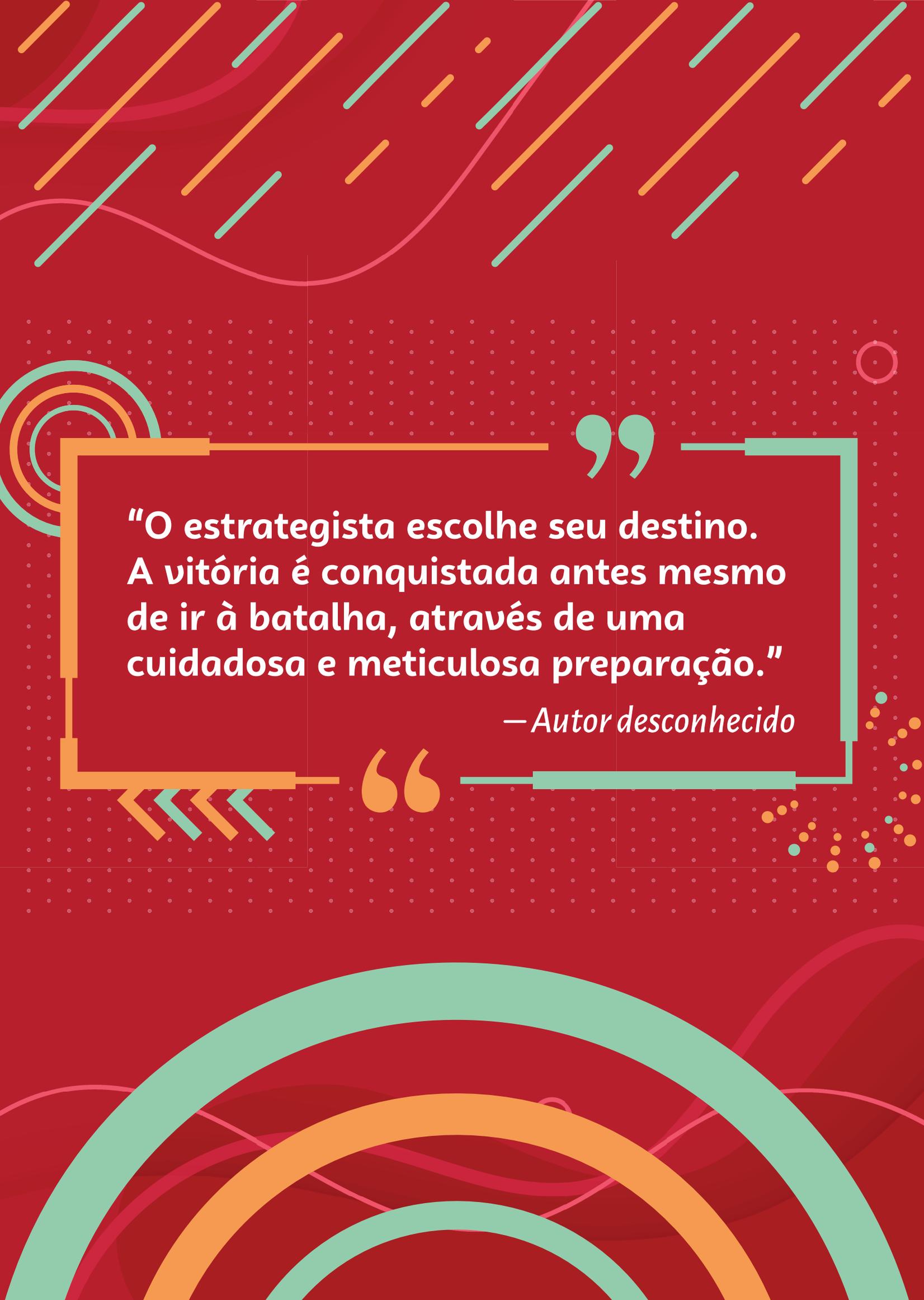
Luis Alt
@lu.is.alt



MJV Innovation Brasi
@mjvinnovationbrasil



Ligia Fascioni
@ligiafascioni

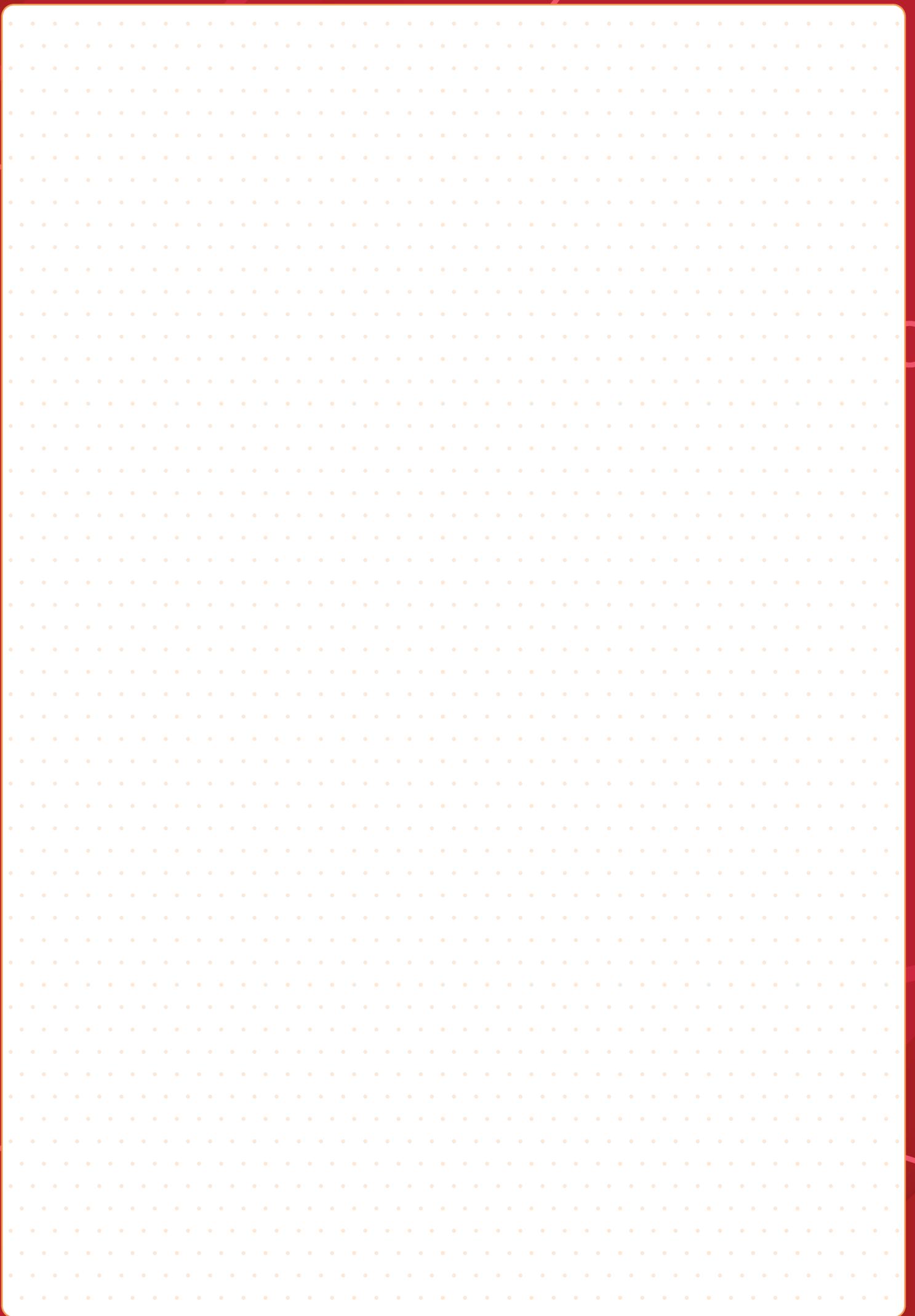


“O estrategista escolhe seu destino.
A vitória é conquistada antes mesmo
de ir à batalha, através de uma
cuidadosa e meticulosa preparação.”

– *Autor desconhecido*

Desperte para refletir, anotar, criar, sonhar!







EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

Curso
Despertar