

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](http://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

Módulo 5



# Despertar para projetar ideias

Ensino Médio

SEBRAE

EDUCAÇÃO  
EMPREENDEDORA  
SEBRAE

Curso  
**Despertar**

# Olá, professor!



Já pensou em despertar seus estudantes para desenvolverem ideias inovadoras na criação de soluções para problemas reais?

Desenvolver ideias refere-se ao processo de identificar desafios e elaborar soluções inovadoras, envolvendo a análise de cenários e a formulação de estratégias eficazes para alcançar resultados positivos a partir dos caminhos traçados. Este conceito envolve a habilidade para visualizar oportunidades dentro de contextos desafiadores e aplicar um pensamento estratégico para criar um planejamento detalhado e coeso que resolva o problema em questão, além de promover inovação no cenário apresentado. Ao mediar experiências de aprendizagem que incentivem o uso de técnicas táticas no desenvolvimento de suas ideias, estamos proporcionando uma oportunidade valiosa para aprimorarem uma mentalidade adaptável e estratégica, focada em soluções. Isso preparará os estudantes para enfrentar desafios no âmbito profissional, assim como os equipar com as ferramentas necessárias para aplicar esse pensamento crítico e ágil em suas vidas pessoais, promovendo um crescimento contínuo e uma capacidade de inovação sustentável.

Essa reflexão não apenas se alinha aos princípios da **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** como também destaca a possibilidade de integrar a projeção de ideias à Educação Empreendedora, proporcionando uma formação mais completa e alinhada com as demandas do mundo contemporâneo.

Ao integrar a projeção de ideias com a educação empreendedora, preparamos os estudantes para uma participação ativa e significativa na sociedade. Esta abordagem proporciona uma formação abrangente, que também **fornece as ferramentas necessárias para construir um futuro promissor e alinhado a aspirações pessoais e profissionais**, contribuindo para uma educação integral que vai além do conhecimento acadêmico e que pode transformar vidas!



# Projetar ideias!



Para darmos início ao módulo "**Despertar para projetar ideias**", convide seus estudantes a organizar pensamentos de maneira estratégica, no intuito de auxiliá-los a identificar oportunidades de inovação e criatividade em situações-problema. As experiências de aprendizagem sugeridas nesta sequência didática trazem como foco algumas estratégias para que o estudante possa desenhar trajetos para concretizar ideias e visualizar cenários para entender e escolher o melhor caminho.



## Objetivo de aprendizagem do módulo:

Fomentar a criatividade e a inovação na criação de soluções para problemas reais.



## Tempo médio para aplicação do módulo:

06 a 08 horas/ aula.



## Checklist:

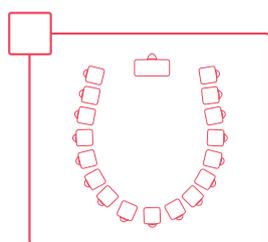
Recursos para mediar as experiências propostas.

- Lápis
- Caneta
- Borracha
- Planner
- Pincel
- Lousa
- Tesoura
- Cola
- Revistas
- Computador/ televisão

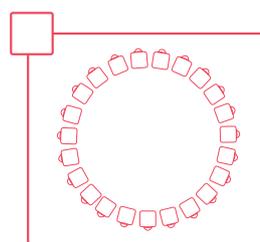


## Organização do espaço:

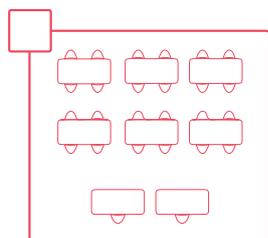
Selecione os formatos possíveis de acordo com a intencionalidade pedagógica de cada atividade proposta no plano de experiência de aprendizagem



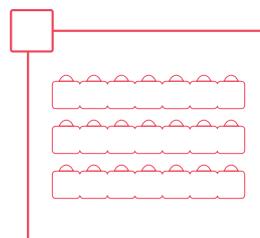
Semicírculo em U



Em Círculo



Em grupos



Aula expositiva



## Localizadores de habilidades e competências:

Observe as possibilidades de conexão entre a proposta de aprendizagem do módulo com a BNCC e os comportamentos empreendedores para a vida.

## BNCC

### Ciências Humanas e Sociais aplicadas:

#### ■ (EM13CHS402)

Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.

#### ■ (EM13CHS502)

Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.

## Comportamentos Empreendedores

#### ■ Autoconsciência e autoeficácia

Refletir sobre os seus desejos, necessidades e aspirações a curto, médio e longo prazo, identificando e avaliando forças e fraquezas individuais e coletivas e acreditar na capacidade para influenciar o curso dos acontecimentos, apesar da incerteza, das contrariedades e dos fracassos temporários.

#### ■ Trabalhar com outros

Trabalhar em conjunto e cooperar com outros para desenvolver ideias e colocá-las em prática, criando redes, resolvendo conflitos e enfrentando a concorrência de forma positiva sempre que necessário.

#### ■ Mobilizar recursos

Obter e gerir recursos materiais, não materiais e digitais necessários para transformar ideias em ações, fazendo o máximo com recursos mínimos, alcançar e gerir competências necessárias em diferentes etapas, incluindo competências legais, financeiras e digitais e definindo estratégias para mobilizar recursos necessários para gerar valor para outros



## Mapa da visão geral

Observe o planejamento da proposta de aprendizagem do módulo.

**Importante:** O presente planejamento pode ser adequado às especificidades da sua realidade escolar. Neste material, orientamos possibilidades de aplicação, mas sabemos que cada professor possui autonomia para visitar e adaptar a proposta.

### Estágio 1

## Resultados desejados

### 1 Objetivos estabelecidos

Desenvolver pensamento crítico e analítico sobre as competências necessárias para ser um empreendedor.

Identificar oportunidades empreendedoras de maneira coletiva para estimular a mentalidade estratégica em equipe.

Exercitar o pensamento ágil e estratégico usando ferramentas de planejamento e execução para reimaginar cenários.

### 2 Compreensões

Identificar as principais características empreendedoras.

Identificar oportunidades inovadoras para resolução de situações-problema.

Entender o que consiste e como elaborar um planejamento estratégico.

Identificar e elaborar estratégias de um negócio com base nas condições socioeconômicas para resolução de problemas.

Saber organizar ideias para elaborar e aplicar um modelo de negócio.

### 3 Perguntas essenciais

O que é uma competência empreendedora e quais são?

O que é um empreendimento?

O que caracteriza uma situação-problema?

Como posso me organizar em uma situação-problema?

Como posso organizar minhas ideias e teorias para solucionar uma situação-problema?

## Bastidores do empreendedorismo

Entender os aspectos de um empreendimento de sucesso com um estudo de caso e entrevista.

## Corrida de inventividades

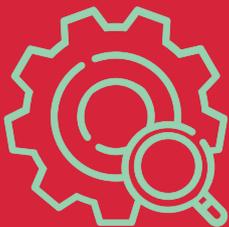
Aplicar metodologias de pensamento criativo do SCAMPER em situações-problemas hipotéticas para desenvolver a mentalidade estratégica em equipe.

## Plot Twist

Entender como situações vivenciadas pelo estudante poderiam ter ocorrido de maneira diferente a partir do pensamento estratégico-criativo para resolução de problemas da vida real.

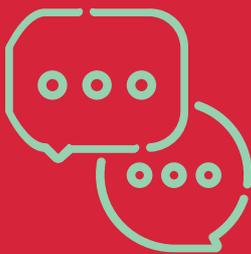


# Plano de aprendizagem



## Contextualizar

- Um problema, várias possibilidades
- Bastidores do empreendedorismo



## Problematizar

- Entendendo o planejamento estratégico
- Corrida das inventividades



## Protagonizar

- Minha vida em um filme
- Plot Twist: você voltou no tempo!

# Contextualizar



Detalhamento do plano de experiência de aprendizagem

Para que os estudantes possam compreender o percurso de cada um dos módulos de aprendizagem, as atividades sempre devem iniciar pela contextualização. Nesse momento, criar um vínculo com a temática do módulo é fundamental para estabelecer a conexão dos estudantes com os temas e conteúdos que serão abordados. Para despertar o interesse deles, que tal iniciar um bate papo sobre o tema? Para dar os primeiros passos, consulte as perguntas essenciais (item 3) da visão geral do planejamento pedagógico, página 07.

Para realizar o plano de experiência de aprendizagem do módulo **Despertar para projetar ideias**, você, professor, poderá utilizar a sequência de atividades descritas detalhadamente a seguir.

## Passo 1 Um problema, várias possibilidades

Para conquistar a atenção sobre o tema e manter os estudantes engajados para descobrirem do que se trata o assunto desse módulo, evidencia a importância deles saberem organizar suas ideias em prol de um objetivo. Convide os estudantes a pensarem e trazerem exemplos de soluções para um problema ou cenário simples.

Um gancho de debate interessante para alavancar a discussão é propor a famosa dinâmica “Me venda essa caneta”, que pode ser adaptada para:

“Como vocês me venderiam esse objeto?” - aqui, deverá indicar um objeto que tenha em sala de aula, seja a caneta, cadeira, quadro, entre outros.

O foco é que pensem na pergunta como uma situação-problema, condensando o cenário “tem um objeto que preciso vender” para desenvolver caminhos e gerar ideias a partir disso.



O propósito desta discussão é estimular os estudantes a compreenderem a relevância de elaborar e aplicar estratégias eficazes na solução de situações-problema. Nesse cenário, os estudantes devem ser instigados a explorar e identificar soluções inovadoras que os conduzam ao alcance da meta estabelecida. Por meio desta abordagem, pretende-se promover um pensamento crítico e analítico para equipar os estudantes com as ferramentas necessárias para enfrentar desafios, tanto no âmbito acadêmico, quanto nas suas futuras carreiras profissionais. A pergunta proposta remete ao *case* sugerido apresentado a seguir e à famosa cena “Me venda essa caneta” do filme *O Lobo de Wall Street* (2013).

Atente-se para conectar a análise do *case* com o contexto que os estudantes estejam inseridos, para que, assim, entendam que eles também podem ter ideias e estruturá-las para que elas se tornem realidade.

### Um *case* de sucesso

Inúmeras são as possibilidades de *case*. Muitas vezes nós, professores, exploramos exemplos que fazem sentido para a nossa geração, mas sugerimos que sejam escolhidas experiências que dialoguem mais diretamente com o universo cultural dos estudantes.

Aqui, a nossa dica é para que explorem as referências e influências que inspiram os seus estudantes. Por isso, de forma a mostrar como uma situação-problema pode ser resolvida a partir de pensamento prático, ágil, simples e criativo, trazemos um estudo de uma famosa cena do filme **O Lobo de Wall Street**, em que o protagonista propõe um desafio para seus colegas: vender-lhe uma caneta.

#### **i** “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:

Boa articulação.

Como lidar com pressão.

Capacidade de persuasão.

Habilidade de comunicação.

Criatividade, ao pensar em formas inovadoras de vender a caneta.

Como lidar em uma situação inesperada, ao ser pego de surpresa com o pedido e sem tempo para planejamento prévio.

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.

(Trecho adaptado e retirado de: “Me vende essa caneta”: o que está por trás desta dinâmica e como se sair bem)

## Para pensar!

Além de despertar os estudantes para se interessarem no pensamento inovador e criativo, também é importante que desenvolvam a mentalidade crítica e analítica sobre situações-problema. Para atingir esse objetivo, introduza o conceito de **competências empreendedoras**, que abrange um leque de habilidades vitais tanto para o mundo do empreendedorismo, quanto para desenvolver-se como um pessoa proativa em diferentes aspectos da vida moderna.

### Você sabe 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:

#### 1. Identificar oportunidades:

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

#### 2. Criatividade:

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

#### 3. Visão:

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

#### 4. Valorizar ideias:

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

#### 5. Pensamento ético e sustentável:

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

#### 6. Autoconsciência e autoeficácia:

Refletir sobre desejos e aspirações, reconhecer forças e fraquezas, e acreditar na própria capacidade de influenciar acontecimentos.

#### 7. Motivação e perseverança:

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

#### 8. Mobilizar recursos:

Obter e gerir recursos materiais, não materiais e digitais necessários para implementar ideias, utilizando estratégias eficazes.

#### 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.

(Trecho de Competências Empreendedoras: quais são e como trabalhá-las - Polo Sebrae de Educação Empreendedora)

McClelland também destacou a "motivação para a ação", a ideia de que todos temos um instinto para sermos melhores, que pode ser dividida em três categorias motivacionais: realização, afiliação e poder. Essa teoria reforça que quando essa mentalidade é direcionada corretamente, pode catalisar o sucesso na evolução e resolução de problemas, seja no âmbito profissional, seja no pessoal.

Proponha, então, um diálogo com a turma sobre a cena e o texto. Esta conversa será uma oportunidade para explorar e identificar quais das quinze competências principais identificadas por David McClelland podem ser vinculadas à mentalidade evidenciada no caso prático de estudo. O objetivo é desvendar, junto aos estudantes, como essas habilidades se manifestam na vida real e as maneiras que podem ser aplicadas para desenvolver soluções criativas e eficazes para situações-problema.

Ao longo do bate-papo, encoraje os estudantes a refletirem sobre suas próprias experiências e percepções, estimulando para que identifiquem e conectem as competências empreendedoras com a mentalidade crítica e analítica necessária para o avanço em qualquer aspecto da vida, profissional ou pessoal. Dessa maneira, a mediação de aprendizagem terá como foco a compreensão do papel do pensamento inovador e a análise crítica no processo de resolução de problemas.



## Passo 2 Bastidores do empreendedorismo

Para visualizar cenários possíveis através da sintetização de uma ideia e fomentar habilidades de inovação e análise crítica, orientamos uma experiência de aprendizagem envolvendo uma entrevista com um empreendedor para explorar as complexidades de iniciar um negócio próprio. Após a entrevista, eles deverão se reunir para um *brainstorming* (diálogo com “chuva de ideias” para desenvolver, entender ou solucionar uma situação ou cenário apresentado), propondo soluções criativas para as situações-problema pontuadas na jornada do entrevistado.

O propósito da experiência “**bastidores do empreendedorismo**” é proporcionar aos estudantes uma oportunidade de desenvolver capacidades analíticas, criatividade e pensamento estratégico, preparando-os para desafios futuros no âmbito profissional e pessoal. O material de apoio para a experiência de aprendizagem “**bastidores do empreendedorismo**” pode ser acessado no planner, página 07.

### Instruções

1

#### Conheça o entrevistado:



O convidado entrevistado deverá se apresentar, 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 (por mais que pareçam ineficazes). 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.



Ao final da experiência, é essencial que os estudantes dominem o desenvolvimento de ideias e a análise de problemas. O objetivo é assegurar que eles estejam equipados para enfrentar desafios em qualquer grau de complexidade, aplicando uma abordagem estratégica. Além disso, a experiência contribui para a formação de uma base sólida que capacita os estudantes a abordarem problemas de forma criativa e inovadora, valorizando a diversidade de perspectivas dentro de um grupo. Ao fomentar essas habilidades, os estudantes estarão melhor preparados para aplicar conceitos teóricos em cenários da vida real, tanto em contextos profissionais, quanto estudantis ou pessoais.

## 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?



**Sul (S):** o que pode ser uma **Sugestão** para avançar (para continuidade). Qual é a posição ou opinião atual de cada integrante do grupo sobre a solução proposta? Como você pode avançar em sua avaliação dessa ideia ou proposta?

**Lembre-se:** É interessante que essas perguntas sejam feitas no momento da apresentação das ideias para que todos entendam, com mais profundidade, a motivação, origem e linha de pensamento usada para chegar nessa solução.

(Rotina de pensamento adaptada de Project zero - Harvard Graduate School of Education. Bússola: uma rotina para examinar propostas e questões, 2022)

# Problematizar



## Plano de aprendizagem

Para que compreendam com mais segurança o tema proposto no módulo, é importante que os estudantes desenvolvam habilidades variadas e tenham a oportunidade de solucionar situações-problemas reais ou hipotéticas. Este é o ponto em que o estudante encontra oportunidade para as problemáticas identificadas.

### Passo 3 Entendendo o planejamento estratégico e SCAMPER

Desenvolver o pensamento criativo para 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, que é a base do plano de ação, permite estabelecer metas e definir os meios para atingi-las. Assim, é interessante incentivar o uso de ferramentas que promovam a criatividade e a inovação, preparando os estudantes para resolver problemas e até mesmo antecipar cenários e criar soluções sustentáveis.

Integrar recursos como *brainstorming*, mapas mentais ou metodologias como o SCAMPER pode enriquecer significativamente o processo educativo. Essas ferramentas funcionam em prol de facilitar a elaboração de ideias e auxiliam no pensamento estratégico para que criem meios, de maneira que tais ideias possam ser efetivamente implementadas.

O SCAMPER é uma ferramenta prática para reimaginar cenários ou situações-problemas, e descobrir soluções originais. Essa metodologia promove o confronto com perspectivas convencionais e estimula a reflexão sobre as diferentes dimensões de um problema, encorajando que busquem por soluções inovadoras e criativas.

Essa 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 a melhorar ou resolver o cenário?

As sete perspectivas podem ser usadas sequencialmente ou separadamente para auxiliar na elaboração de ideias. Incorporar o SCAMPER para o planejamento estratégico estimula que os estudantes possam enfrentar desafios complexos com uma abordagem inovadora e flexível. Essa ferramenta fornece a possibilidade de experimentar a partir da curiosidade e da análise estratégica, que se conectam para a construção de soluções criativas e eficazes.

#### Passo 4 **Corrida das inventividades**



Para que os estudantes possam elaborar ideias criativas e inovadoras para tornar cenários reais mais práticos, é importante que eles exercitem o pensamento ágil e colaborativo. Para isso, orientamos a experiência “corrida das inventividades”, uma dinâmica em formato de jogo de tabuleiro a ser realizada em sala de aula, que tem como objetivo incentivar o uso das diferentes metodologias do SCAMPER para a resolução rápida e criativa de cenários hipotéticos. O jogo de tabuleiro deverá ser acessado por meio do **QR Code** ao lado. Oriente as instruções abaixo para que o estudante possa seguir com a dinâmica.



#### **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:**  
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.

Ao final da experiência, é importante que os estudantes tenham exercitado o pensamento criativo na resolução colaborativa de problemas, especialmente sob situações de urgência. O exercício tem como objetivo promover uma abordagem proativa na identificação e implementação de soluções inovadoras, destacando a importância do trabalho em equipe e a comunicação efetiva, valorizando a diversidade de ideias e esforço em grupo na busca por uma resolução eficaz de um cenário eminente.

## Situações-problema

Confira, abaixo, todos os cenários de situações-problema hipotéticos disponibilizados de maneira aleatória nas cartas.

### Economia de Energia

Sua escola tem um consumo de energia elétrica muito alto, impactando negativamente o meio ambiente e gerando custos financeiros elevados.

Proponha uma ideia para economizar energia.

### **Redução do Uso de Plástico**

O uso excessivo de plásticos descartáveis na cantina e em eventos escolares contribui para o problema global da poluição plástica. Proponha uma ideia para eliminar ou reduzir o uso de plástico.

### **Empreendedorismo Social**

A comunidade ao redor da escola enfrenta diversos desafios sociais, como desemprego, pobreza e falta de acesso a serviços básicos. Proponha uma ideia de ações, projetos ou eventos que podem melhorar esse cenário.

### **Melhoria da Qualidade do Ar**

A qualidade do ar dentro da escola é frequentemente baixa, devido à falta de ventilação adequada e à presença de alérgenos, afetando a saúde e o bem-estar dos alunos e funcionários. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

### **Participação Comunitária**

A escola está desconectada das questões e necessidades da comunidade local, perdendo a oportunidade de contribuir positivamente para o seu entorno. Proponha uma ideia de ações, projetos ou eventos que podem melhorar esse cenário.

### **Campanha de Conscientização Ambiental**

A escola gera uma quantidade significativa de lixo diariamente e há pouca participação da comunidade escolar em iniciativas de reciclagem e redução de resíduos. Proponha uma ideia de ações, projetos ou eventos que podem melhorar esse cenário.

### **Melhoria do Desempenho Escolar**

Observa-se uma queda no desempenho acadêmico dos alunos em determinadas disciplinas, contribuindo para taxas elevadas de reprovação e desmotivação. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

### **Segurança na Internet**

Alguns alunos estão enfrentando problemas relacionados à segurança na internet, como *cyberbullying*, exposição a conteúdo impróprio e privacidade de dados. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Promoção da Saúde Mental**

A pressão por bom desempenho acadêmico, problemas pessoais e sociais, estão afetando a saúde mental dos estudantes, levando a casos de ansiedade, estresse e depressão. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Revitalização de Espaços Comuns**

Áreas comuns da escola, como o pátio e a biblioteca, estão subutilizadas e não são convidativas para os alunos. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Inclusão e Diversidade**

Estudantes de minorias étnicas, culturais ou com necessidades especiais sentem-se excluídos e não plenamente integrados às atividades e à vida escolar. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Gestão de Resíduos Orgânicos**

A escola produz uma quantidade significativa de resíduos orgânicos na cantina, que atualmente são descartados como lixo comum, contribuindo para o problema do aterro sanitário. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Tecnologia Assistiva na Educação**

Alunos com necessidades especiais enfrentam desafios de acessibilidade e inclusão, dificultando seu pleno envolvimento e aprendizado. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Sensibilização Cultural**

O corpo estudantil é culturalmente diverso, mas há pouca interação entre grupos de diferentes origens, levando a mal-entendidos e preconceitos. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

#### **Educação Financeira e Empreendedorismo**

Alunos muitas vezes saem da escola sem conhecimentos básicos de gestão financeira pessoal ou compreensão de como iniciar e gerenciar um negócio. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

### **Iniciativa de Arte Pública**

As áreas ao redor da escola são visualmente desinteressantes e desmotivadoras, com pouca expressão artística ou cultural. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

### **Cinema Estudantil**

Alunos interessados em cinema e produção de vídeo têm poucas oportunidades de exibir seu trabalho ou aprender com seus pares. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.

### **Arte e Tecnologia**

A rápida evolução da tecnologia oferece novas ferramentas e meios para a criação artística, mas muitos alunos não têm acesso ou conhecimento para explorar essas possibilidades. Proponha uma ideia para melhorar ou resolver esse problema.



# Protagonizar



## Plano de aprendizagem

Para consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo do módulo, é importante que os estudantes percebam, na prática, como o que aprenderam pode auxiliá-los a conquistarem objetos concretos da sua vida real. Chegamos ao momento no qual cada estudante terá a oportunidade de protagonizar a maneira de aplicar o pensamento criativo na resolução inovadora de problemas em situações da vida real.

### Passo 5 Minha vida em um filme

Aplicar o pensamento criativo no desenvolvimento de ideias inovadoras para resolução de problemas permitirá que os estudantes movimentem diferentes linhas de pensamento e explorem conhecimentos intrínsecos, vendo situações com novas perspectivas. Concretizar essa forma de pensamento também permitirá que eles expandam esse tipo de raciocínio para a vida real, criando maneiras de despertar para inovar e desenvolver ideias.

Para trazer esse laboratório de inventividades para cenários da vida real, é essencial que os estudantes identifiquem exemplos da própria vida em que o pensamento criativo poderia ter ajudado numa melhor resolução do desafio enfrentado. Assim, proponha um momento de reflexão no qual o estudante imagine que a vida dele é um filme: qual seria o acontecimento marcante que ele já viveu que poderia ir para as telonas do cinema?

Em seguida, oriente para que eles pontuem, em formato de um breve texto – como se fosse a narrativa ou sinopse de um filme – esse acontecimento desafiador. O texto pode ser desenvolvido na página 20 do planner.



Realizar essa dinâmica requer a compreensão da estruturação básica do enredo de uma história. O enredo, ou trama, nada mais é do que a sucessão de fatos centrais de um acontecimento narrado mediaticamente – ou seja, um filme, uma série, um livro ou um videogame. Assim como outros formatos de narração, o enredo se organiza em três partes: o início, o meio e o fim. Além do conteúdo, ou seja, do enredo, o que muda entre cada história é a estrutura usada para desenvolver o enredo. Essa estrutura pode ter diferentes formatos a depender da mídia que se está utilizando (livro, cinema, teatro, game) e por dar ênfase em distintas partes do enredo para trazer um efeito (começar pelo fim para trazer surpresa, alongar o meio para trazer suspense, etc.). Isso significa que existem infinitas possibilidades de contar uma história. Então, lembre-se, não há certo ou errado na construção da narrativa.

Para otimizar a experiência de aprendizagem dos estudantes, apresente a seguinte estrutura para que possam desenvolver suas narrativas:

### **Início:**

- Onde sua história começa?
- Qual personagem é crucial de 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?

O essencial para essa dinâmica é que os estudantes sejam capazes de pontuar um ocorrido em suas vidas que possa ser usado como ponto de partida na análise, compreensão e resolução de problemas. Por isso, atenha-se a orientar e mediar para que os estudantes desenvolvam uma narrativa de 20 a 25 linhas sobre um acontecimento em suas próprias vidas que envolvam o enfrentamento de um desafio.

O propósito dessa redação reflexiva é preparar o estudante para desenvolver melhor e com mais clareza a experiência de aprendizagem **“Plot Twist”**.

## Passo 6 **Plot twist: você voltou no tempo!**

Após a reflexão sobre um momento desafiador em suas vidas que desejariam ter resolvido de uma forma diferente, é hora dos estudantes se tornarem autores de suas próprias vidas. Este é o momento de aplicar técnicas e habilidades desenvolvidas em sala para transformar desafios em oportunidades de crescimento.

Inicialmente, peça aos estudantes que identifiquem e destaquem os pontos principais da narrativa que registraram. Esta etapa é fundamental para tornar a análise mais objetiva para a experiência de aprendizagem **“Plot Twist”**.

Em seguida, utilizando uma caneta colorida ou setas, os estudantes devem marcar o momento específico da história em que um pensamento estratégico e criativo poderia ter alterado o desfecho, promovendo uma resolução ou melhoria para o desafio enfrentado. Usando o *storyboard*, os estudantes deverão desenhar um novo final para sua história, indicando o uso do pensamento criativo e solução criada para mudar o desfecho.

O objetivo dessa parte do exercício é estimular a reflexão e o pensamento crítico, além de fortalecer a autonomia dos estudantes em moldar suas próprias experiências de vida de maneira positiva e construtiva. Encorajamos os alunos a visualizar alternativas, reconhecendo o poder de suas escolhas e ações no redirecionamento de seus caminhos. Assim, oriente para que o estudante crie, de maneira individual, um *storyboard* mudando o final do filme (a redação que desenvolveram na dinâmica anterior) usando as técnicas para ideias criativas na elaboração de soluções para o desafio enfrentado (como o SCAMPER ou *brainstorming*).

## Você sabe o que é o 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.

## 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.

### 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.

# 2



# 3

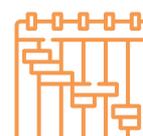
### Elimine e desenhe cenário:

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

### 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.

# 4



Ao fim da experiência, é essencial que os estudantes tenham adquirido uma compreensão aprofundada de como desenvolver e implementar ideias estratégicas como soluções para desafios ou problemas da vida real.

## Exemplo de storyboard



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, mas 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. Jujú fica de castigo injustamente.

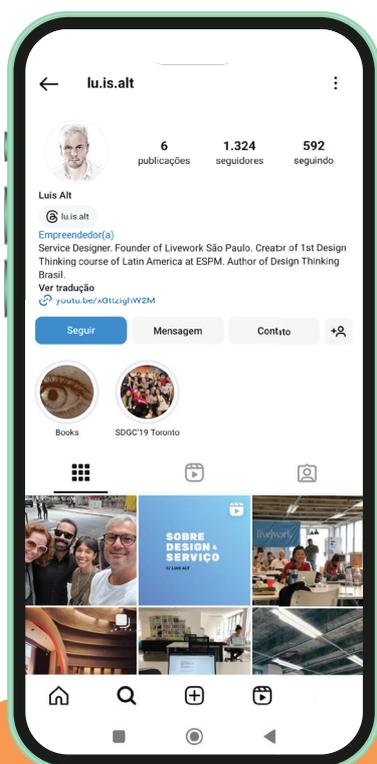
Crie seu próprio no Storyboard That



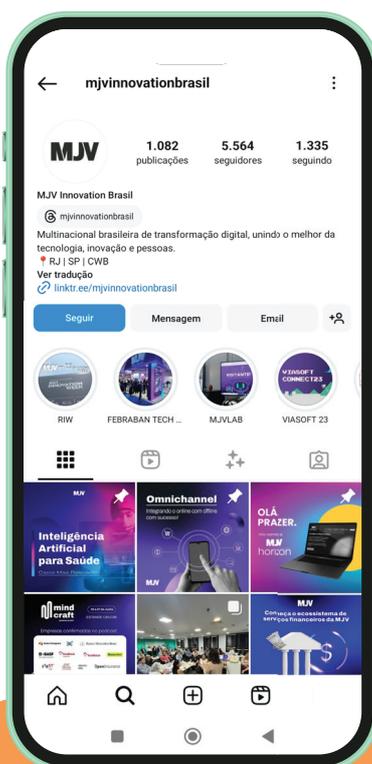
**Dica para ampliar a experiência de aprendizagem: O *storyboard* pode ser desenhado a mão usando o espaço designado no *planner*. Mas também pode ser interessante para os estudantes conhecerem uma ferramenta específica para a montagem de *storyboards*! A plataforma [www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com) pode ajudar a enriquecer a experiência.**

### **i Match com especialistas:**

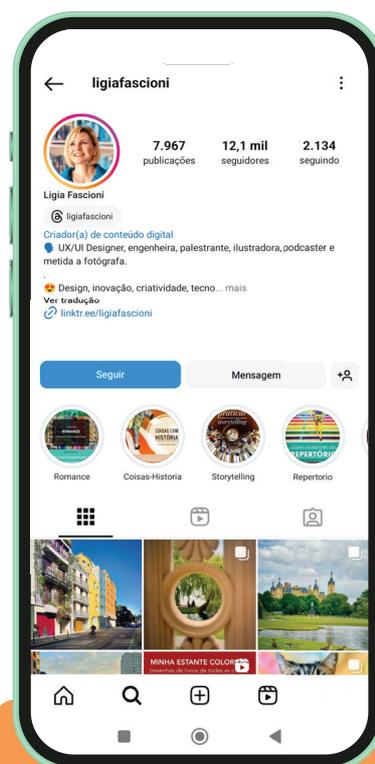
Para que o estudante possa ter contato com outras perspectivas e fontes de informações sobre o conteúdo abordado no módulo, é importante estimular para que ampliem o repertório de conhecimentos. Com isso, reserve um momento final para uma partilha coletiva dos aprendizados construídos e aproveite este momento para sugerir que os estudantes deem um *match* com especialistas do assunto.



**Luis Alt**  
@lu.is.alt



**MJV Innovation Brasi**  
@mjvinnovationbrasil



**Ligia Fascioni**  
@ligiafascioni

# Referências



NAKAGAWA, Marcelo. Ferramenta: Design Thinking para empreendedores. In: Endeavor. Movimento Empreenda. [S.l.], 2014. Disponível em: [https://rdstation-static.s3.amazonaws.com/cms%2Ffiles%2F6588%2F1437425131Design\\_Thinking\\_.pdf](https://rdstation-static.s3.amazonaws.com/cms%2Ffiles%2F6588%2F1437425131Design_Thinking_.pdf). Acesso em: 06 mar. 2024.

O LOBO de Wall Street. Direção: Martin Scorsese. Produção: Adam Somner, Joey McFarland, Riza Aziz, Richard Baratta, Ted Griffin, Martin Scorsese, Leonardo DiCaprio, Emma Tillinger Koskoff. Estados Unidos da América: PARIS FILMES, 2013.

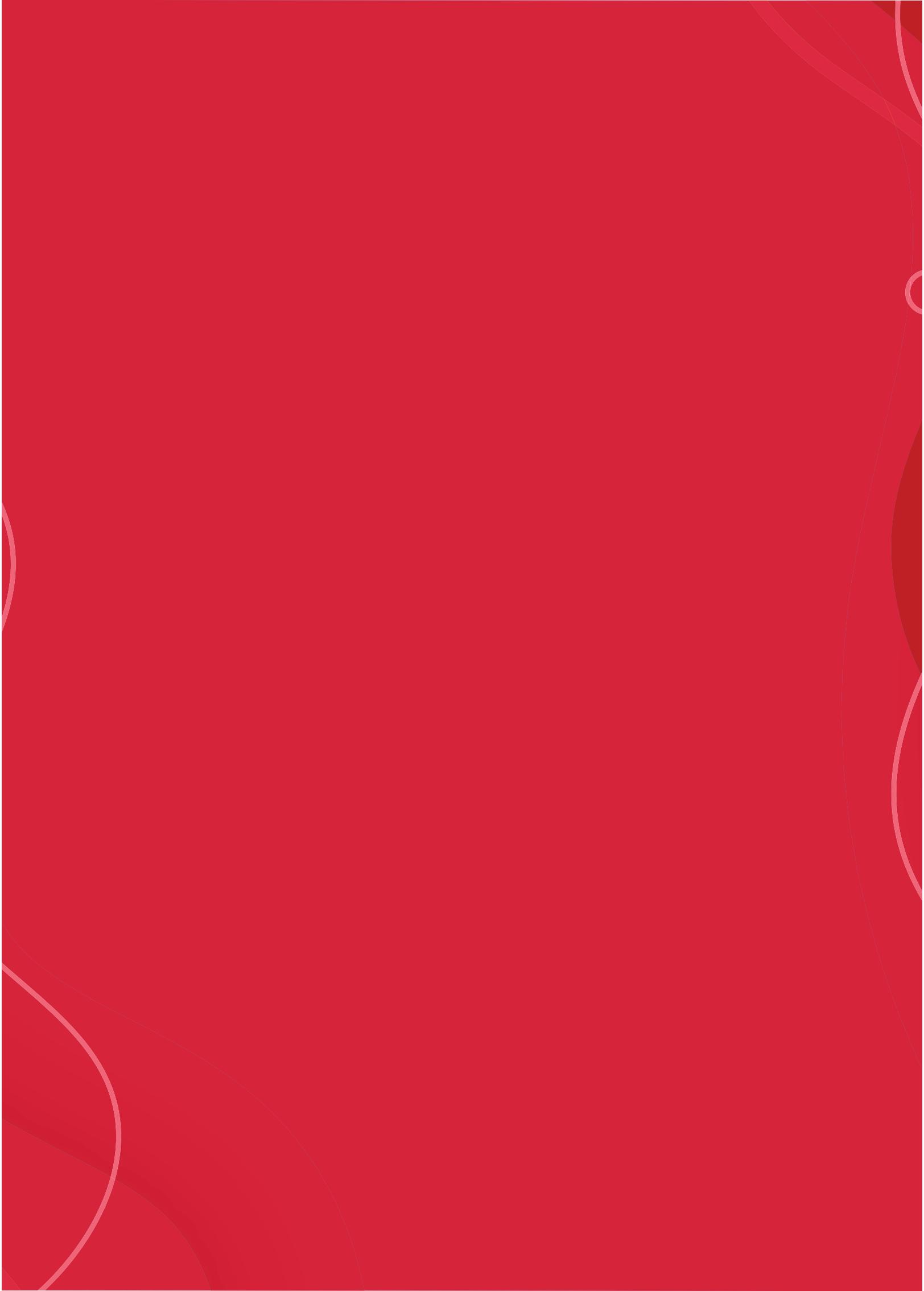
PROJECT Zero. Bússola: uma rotina para examinar propostas e questões. In: HARVARD School of Education. Project Zero, 2022. Disponível em: <https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Bu%CC%81ssola%20-%20Compass%20Points.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2024.

SEBRAE. Como construir um modelo de negócio para sua empresa. In: SEBRAE, Portal Sebrae, 24 abr. 2022. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-construir-um-modelo-de-negocio-para-sua-empresa>. Acesso em: 12 mar. 2024.

CER SEBRAE. Competências Empreendedoras: quais são e como trabalhá-las. Polo Sebrae de Educação Empreendedora, 2024. Acesso em: 17 jul. 2024.

Venture Hub. SCAMPER: técnica de geração de ideias. In: Venture Hub, 2023. Disponível em <https://venturehub.se/tools/scamper-tecnica-de-geracao-de-ideias/>. Acesso em: 12 mar. 2024.

WOEBCKEN, Cayo. O que é brainstorming e as 9 melhores técnicas para a tomada de decisões inteligentes. In: RockContent, 10 jul. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/brainstorming/>. Acesso em: 12 mar. 2024.





**EDUCAÇÃO**  
EMPREENDEDORA  
**SEBRAE**

Curso  
**Despertar**