

EDUCAÇÃO  
EMPREENDEDORA  
SEBRAE

# Oficina Laboratório de Ideias



Guia do(a)  
Educador(a)

SEBRAE



*Oficina  
Laboratório de  
Ideias*

**Guia do(a) Educador(a)**

© 2020. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE.

**Todos os direitos reservados.**

A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei no 9.610).

**Informações e contatos**

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – Sebrae  
SGAS 605 – Conj. A – Asa Sul – 70.200-645 – Brasília / DF  
Telefone: 0800 570 0800  
www.sebrae.com.br

**Presidente do Conselho Deliberativo**

José Roberto Tardos

**Diretor-Presidente**

Carlos Carmo Andrade Melles

**Diretor-Técnico**

Bruno Quick Lourenço de Lima

**Diretor de Administração e Finanças**

Eduardo Diogo

**Unidade de Cultura Empreendedora**

**Gerente**

Gustavo Cezário

**Gerente-Adjunto**

Augusto Togni

**Unidade de Gestão de Soluções**

**Gerente**

Diego Wander Demétrio

**Equipe Técnica**

Thelmy Arruda de Rezende

**Consultora Conteudista**

Márcia Malvina Alves Cavalcante

**Consultora Educacional**

Maria Luiza Rodrigues Ferreira do Valle

**Editoração**

Lourdes Hungria

**Projeto Gráfico**

Grupo Informe Comunicação Integrada Ltda

**Diagramação**

Carlos Girão

# Sumário

 Apresentação.....	7
 Ficha Técnica da Oficina Laboratório de Ideias .....	8
 Organização da ação pedagógica.....	14
 Lista de materiais.....	21
 Plano de Aplicação Geral .....	22
 Plano de Aplicação Detalhado .....	24
 Sugestões de bibliografias e suportes de aprendizagem .....	44
 Bibliografia .....	49
 Glossário .....	50
 Anexos .....	51
Anexo 1 - Atividade 2 – Como produzir ideias ?.....	51
Anexo 2 - Atividade 3 – O problema é a solução! -Tamanho A3 .....	54
Anexo 3 - Atividade de Encerramento .....	55



## Apresentação

Viver em um mundo onde o conhecimento circula com grande rapidez por meio de diferentes meios de comunicação e informação requer cada vez mais das pessoas o desenvolvimento de sua capacidade de pensar de forma crítica, criativa e inovadora para saber interpretar e selecionar conteúdos teórico-práticos que as ajudem na solução de suas dúvidas e inquietações, como também na tomada de decisão na sua vida pessoal e profissional.

É, portanto, requerido das novas gerações o desenvolvimento de competências empreendedoras para que elas sejam capazes de serem protagonistas de suas próprias vidas, com autonomia, autoestima, iniciativa, persistência, força e determinação para transformar sonhos em realidade

Para o Sebrae, desenvolver competências empreendedoras não se restringe à capacitação de pessoas para a gestão de negócios, mas prepará-las para saber tomar decisões pessoais e profissionais de forma responsável, ética e íntegra a partir do conhecimento e reflexão dos fatores envolvidos nesse processo, assumindo posições de liderança e de agentes de mudanças e de transformação nos diferentes espaços de convivência.

A Oficina **Laboratório de Ideias** aborda a importância das novas ideias no contexto da inovação e na busca de solução para novos ou velhos problemas. Nela, será trabalhada a solução de um problema concreto da escola, do bairro ou cidade dos participantes, estimulando a criatividade e a troca de experiências.

**Boas ideias a todos!**



## Ficha Técnica da Oficina Laboratório de Ideias

- **Nome**
  - ✓ Laboratório de Ideias
- **Formato**
  - ✓ Oficina
- **Modalidade**
  - ✓ Presencial
- **Número de participantes**
  - ✓ Mínimo de 15 e máximo de 30 participantes
- **Carga horária**
  - ✓ 4 horas
- **Público-alvo**
  - ✓ Estudantes de Ensino Médio e Técnico
- **Objetivo pretendido com a oficina**
  - ✓ Apresentar a importância das novas ideias no contexto da inovação e na busca de solução para novos ou velhos problemas.
- **Competências gerais a serem desenvolvidas**

Espera-se que ao final da oficina os(as) participantes sejam capazes de desenvolver as seguintes competências:

### Cognitiva

- ✓ Entender o processo de identificação de novas ideias para novos problemas ou para algum já existente.

### Atitudinal

- ✓ Participar ativamente da **Oficina**, apresentando suas opiniões, assim como partilhando suas experiências de vida;
- ✓ Refletir sobre os desafios do dia a dia como oportunidades para encontrar novas soluções e alternativas.

### Operacional

- ✓ Identificar problemas na escola, no bairro ou na cidade tendo em vista levantar ideias que possam solucioná-los;
- ✓ Aplicar a técnica do Brainstorming para geração de ideias tendo em vista a solução de problemas levantados;
- ✓ Utilizar conceitos de relevância, viabilidade, inovação, integridade e ética para analisar ideias e propor soluções a problemas levantados;
- ✓ Aprofundar os conhecimentos sobre o tema pesquisando estratégias para levantamento de ideias nos materiais complementares indicados;
- ✓ Executar as atividades propostas aplicando o conteúdo trabalhado na oficina.

## • Conteúdo

O conteúdo da **Oficina** está dividido da seguinte forma:

- ✓ **Introdução** – apresentar a estrutura da **Oficina Laboratório de Ideias**, explicando o seu funcionamento e a importância da participação ativa de todos os presentes.
- ✓ **Apresentação** – criar conexão entre o(a) educador(a) e os participantes e gerar



aproximação entre os presentes à **Oficina**.

- ✓ **Como produzir ideias?** – mostrar que a habilidade para ter novas ideias pode ser treinada e repassar aos participantes a técnica do *Brainstorming* que os ajudarão nesta empreitada.
- ✓ **O problema é a solução** – incentivar os participantes a identificarem um problema/necessidade da sua escola, cidade ou do seu bairro, buscando operacionalizar uma solução com o apoio da Técnica do *Brainstorming*.
- ✓ **Encerramento** – sintetizar os aprendizados da **Oficina** e encorajar os participantes a se inscreverem em outras oficinas para o aprofundamento do tema empreendedorismo. Realização da atividade de avaliação da **Oficina**.

- **Perfil do(a) educador(a)**

**Graduação:**

- ✓ Formação superior completa

**Conhecimentos:**

- ✓ • Para a aplicação da **Oficina Laboratório de Ideias**, é fundamental que o(a) educador(a) tenha domínio teórico do conteúdo, em especial da **Metodologia do *Brainstorming***, e facilidade em aplicá-la à realidade de jovens estudantes.

**Experiências:**

- ✓ Experiência na atuação como educador(a)/facilitador(a) de cursos, seminários, oficinas ou outras atividades de aprendizagem na área de empreendedorismo.
- ✓ Experiência na condução de atividades junto a jovens dos Ensino Médio e Técnico.

**Atitudes desejáveis:**

- ✓ Proatividade
- ✓ Ética
- ✓ Autoconfiança

- ✓ Saber ouvir
- ✓ Autodesenvolvimento / Automotivação

- **Habilidades do(a) educador(a)**

- ✓ Ter facilidade na condução de grupos;
- ✓ Saber resolver problemas e encontrar soluções criativas;
- ✓ Ser bom(boa) ouvinte;
- ✓ Saber acolher sugestões e opiniões mesmo não concordando com elas;
- ✓ Utilizar linguagem compatível ao nível cultural dos participantes;
- ✓ Ter facilidade de se comunicar oralmente e por escrito;
- ✓ Saber administrar conflitos.

As competências requeridas do(a) educador(a) e as que deverão ser desenvolvidas pelos participantes, na Oficina, estão embasadas nos pilares propostos pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) para a educação do século XXI, explicitados nos Referenciais Educacionais do Sebrae (2015, p. 33-35). São eles:

- ✓ **Saber conhecer** – refere-se à interpretação e à representação da realidade por meio do estudo de conceitos, princípios, fatos, proposição e teorias. A aprendizagem de aprender a conhecer manifesta-se mediante o desenvolvimento de esquemas cognitivos: reflexão, análise crítica, comparação, classificação, ordenação, argumentação etc., que proporcionam a construção do conhecimento;
- ✓ **Saber ser** – refere-se à percepção da realidade, por meio da conscientização da pessoa sobre si mesma e sua interação com seus grupos. Compreende crenças, valores, intuição, inclinações, potenciais criativos, atitudes, sentimentos, imaginação, fantasia, síntese, humor e arte;
- ✓ **Saber conviver** – refere-se ao desenvolvimento da pessoa, sua maneira de ser, de auto conduzir-se e de atuar no contexto em que está inserida. Compreende a valorização do coletivo em detrimento do individual, o aprender a ouvir o outro, a propor em vez de impor, a ceder e a contribuir em favor do interesse e da necessidade do grupo, a saber administrar conflitos, a compartilhar e a partilhar



de modo produtivo, fomentando a unidade na diversidade. O ser humano é uno e singular e, ao mesmo **tempo**, múltiplo complexo, inserido em grupos e em organizações sociais e culturais que apresentam multiplicidade de visões, de sonhos, de posicionamentos, de crenças e de valores;

- ✓ **Saber fazer** – refere-se à aplicação na realidade, mediante capacidades, habilidades e destrezas. Manifesta-se por meio de ação, iniciativa, concretização, transferência, operacionalização e pragmatismo.

Espera-se que o(a) profissional responsável pela condução da oficina tenha essas competências desenvolvidas para cumprir o seu papel de educador(a) da aprendizagem dos participantes, auxiliando-os no desenvolvimento de competências que lhes permitam pensar de forma autônoma para **aprender a aprender** entendendo esse processo como contínuo e instigante.

#### • **Texto orientador**

De acordo com os Referenciais Educacionais do Sebrae, os processos de capacitação presencial têm como foco o desenvolvimento de competências dos educandos e o uso de procedimentos didáticos/pedagógicos adequados à educação de pessoas, sejam elas crianças, jovens ou adultas, apoiados em alguns princípios norteadores, como:

- ✓ Estímulo à curiosidade e ao compartilhamento de experiências que proporcionem novas aprendizagens;
- ✓ Valorização dos conhecimentos e das experiências que cada pessoa traz;
- ✓ Reflexão sobre as ações praticadas visando ao seu aperfeiçoamento e/ou a um novo posicionamento diante do problema a ser resolvido;
- ✓ Reconhecimento da capacidade de aprendizagem dos indivíduos e de suas potencialidades;
- ✓ Aprendizagem baseada na integração e na interdependência da relação teoria/prática;
- ✓ Valorização do processo de descoberta e do caráter ativo da aprendizagem;
- ✓ Valorização do aprender a aprender e do aprender com o outro mediante o uso de estratégias colaborativas e dinâmicas vivenciais;

- ✓ Utilização de **recursos** tecnológicos para mediar o processo de aprendizagem.

É importante que a ação pedagógica considere os indivíduos que se colocam na posição de aprendizes como pessoas responsáveis pelo seu processo de desenvolvimento, que identifiquem o que já conhecem sobre o conteúdo a ser abordado e aonde pretendem chegar.

Ao(à) educador(a) cabe identificar as expectativas dos participantes e as diferenças existentes entre eles para explicitar o objetivo da oficina, as competências que se pretende mobilizar e os conteúdos que serão abordados visando ao seu alcance.

Na relação educador(a)-educando(a), o diálogo deve ser frequentemente exercitado para acolher os participantes e para apresentar, explicar, problematizar, instrumentalizar e instigar a prática dos conteúdos abordados na oficina.

O uso de estratégias de ensino e **recursos** tecnológicos adequados à abordagem de cada tema é um cuidado a ser considerado na mediação pedagógica. Recomenda-se que o(a) educador(a), além de conhecer a finalidade das estratégias de ensino e os **recursos** tecnológicos previstos, saiba aplicá-los/utilizá-los de forma correta, para garantir que o objetivo da ação seja alcançado e as competências definidas sejam desenvolvidas.



## Organização da ação pedagógica

Apresentamos, a seguir, uma possibilidade de organização da ação pedagógica alinhada aos princípios apresentados anteriormente e aos Referenciais Educacionais do Sebrae:

### • 1º Momento – Acolhimento

A premissa básica é que não há grupo homogêneo em relação aos conhecimentos e às experiências prévias. Por isso, é importante que no início da oficina os participantes sintam-se à vontade uns com os outros e percebam que o(a) educador(a) é a pessoa que coordenará essa atividade de integração, primeiramente apresentando-se e, na sequência, desenvolvendo dinâmicas que permitam que eles também se apresentem. É nesse 1º Momento que o(a) educador(a):

- ✓ a) Anuncia aos participantes o objetivo da oficina, a programação a ser realizada, as competências que se pretende mobilizar e a aprendizagem esperada;
- ✓ b) Busca conhecer os participantes por meio do diálogo, levanta as suas expectativas, desafiando-os a manifestarem suas curiosidades, dizendo o que gostariam de saber a mais sobre o assunto;
- ✓ c) Estabelece um Contrato de Convivência relacionando o papel que cabe aos participantes e ao(à) educador(a) e o comportamento esperado de cada uma.

Ao final do 1º Momento, espera-se que os participantes se sintam mais integrados ao grupo e abertos a novas aprendizagens.

### • 2º Momento – Problematização

Marca o início das atividades propostas na oficina. Consiste na explicação dos principais problemas postos pela prática social (pessoais ou profissionais), relacionados ao conteúdo abordado. Esse passo desenvolve-se na realização de:

- ✓ a) Uma breve discussão sobre esses problemas e sua relação com o conteúdo científico que o fundamenta, buscando as razões pelas quais o conteúdo deve e precisa ser aprendido. Esta etapa é fundamental para que os participantes percebam que o conhecimento que eles têm sobre o tema é superficial dificultando a leitura crítica dos problemas e a tomarem decisões conscientes e adequadas para melhor solucioná-los;

- ✓ b) Em seguida, transforma-se esse conhecimento em questões, em perguntas problematizadoras, levando em conta as dimensões científica, conceitual, cultural, histórica, social, política, ética, econômica, religiosa etc, conforme os aspectos sobre os quais se deseja abordar o tema, considerando-o sob múltiplos olhares. Nesta etapa os participantes perceberão a relação de interdependência que existe entre os acontecimentos observados, estabelecendo relações de causa e consequência entre eles.

### • 3º Momento – Instrumentalização

Essa etapa se expressa na ação efetiva do(a) educador(a) para apresentar o tema e no esforço despendido pelos participantes para assimilá-lo. Para isso, o(a) educador(a):

- ✓ a) Apresenta aos participantes, por meio de estratégias de ensino adequadas, o conhecimento científico formal, abstrato, conforme as dimensões escolhidas na fase da problematização. Os participantes, por sua vez, por meio de atividades de investigação e reflexão, estabelecerão uma comparação mental com a vivência cotidiana que possuem desse mesmo conhecimento, a fim de se apropriar do novo conteúdo;
- ✓ b) Na instrumentalização, usam-se todos os **recursos** didáticos necessários e disponíveis para o exercício da mediação pedagógica. Valoriza-se a ação dos participantes, instigando as suas capacidades de pensar criativamente e de resolver problemas. Cabe ao(a) educador(a) coordenar as atividades estimulando os participantes a novas descobertas por meio do uso de metodologias ativas.

### • 4º Momento – Catarse

Catarse é uma expressão grega (*kátharsis*) que significa “purificação”, amplamente utilizada em diversos ramos do conhecimento. Na pedagogia o processo catártico ocorre quando os educandos, por meio do processo formativo, absorvem conhecimentos e experiências para agirem como cidadãos, bem como refletirem sobre suas práticas sociais.

Nos processos de capacitação, a catarse manifesta-se por meio da nova postura mental do participante, no momento em que ele consegue unir as experiências pessoais e profissionais do cotidiano ao conhecimento científico aprendido, dando a ele um novo sentido. Nesta etapa o educando consegue resumir o que aprendeu de acordo com as dimensões do conteúdo estudadas. Na oficina, espera-se, então, que os participantes consigam expressar



a nova aprendizagem, perceber as possibilidades de sua aplicação e mensurar os seus avanços em relação aos conhecimentos que possuía antes de iniciar a formação.

- **5º Momento – Prática Social Final**

Este momento, que corresponde ao final da oficina, caracteriza-se pelo novo nível de desenvolvimento dos participantes, e consiste em assumir uma nova perspectiva de ação a partir do que foi aprendido. Este passo manifesta-se:

- ✓ a) Pela nova postura prática, pelas novas atitudes, pelas novas disposições que se expressam nas intenções de como levará à prática, após a oficina, os novos conhecimentos adquiridos;
- ✓ b) Pelo compromisso e pelas ações que os participante sse dispõem a executar em seu cotidiano (querer fazer), pondo em efetivo exercício social o novo conteúdo aprendido.

Não há, neste momento, como saber se os participantes, efetivamente, assumirão uma nova atitude a partir dos novos conhecimentos aprendidos, mas observar a sua disposição e o seu desejo em fazê-lo.

- **Informações complementares ao(à) educador(a)**

No planejamento e na aplicação da oficina, para permitir a participação ativa dos educandos é importante apresentar situações-problema que tenham relação com a sua realidade mais próxima, aproveitando as suas experiências e os saberes prévios, adicionando a eles novos elementos e conceitos para que o conhecimento seja construído de forma colaborativa.

Reforça-se, assim, um processo de aprendizagem no qual o aprendizado acontece na relação com os conteúdos, mas também no contato entre os participantes proporcionado por um ambiente de aprendizagem crítica, ativa e de compartilhamento de experiências pessoais e profissionais. Assim, na escolha de estratégias de ensino-aprendizagem a serem adotadas, é importante considerar alguns elementos:

**Integração:**

- ✓ Criar um ambiente agradável de acolhimento dos participantes, gerando um sentido de pertencimento ao grupo e de objetivos comuns de aprendizagem.

O aprendizado é mais efetivo quando acontece em ambientes de cooperação informal. Deve-se estimular o relacionamento, a interação e a integração entre os participantes, atentando-se para que as individualidades de todos sejam respeitadas. Pessoas jovens, de modo geral, resistem a situações em que se sentem coagidas a fazerem qualquer coisa em que não acreditam ou que lhes provocam inquietação. Elas preferem ter liberdade para escolher, para decidir sobre o que gostam de fazer. Proporcionar a integração entre os participantes dá a eles mais segurança nessa tomada de decisão.

### **Diagnóstico:**

- ✓ Conhecer o perfil dos participantes e procurar atender às suas necessidades específicas. Os participantes devem ver o(a) educador(a) como um(a) parceiro(a) no seu processo de aprendizagem.

### **Discussão:**

- ✓ Os participantes devem ser instigados a expor e debater ideias conceituais. Cabe ao(a) educador(a) estimular a contribuição de todos.

### **Apresentação:**

- ✓ Antes de iniciar a abordagem do conteúdo propriamente dita, cabe ao(a) educador(a) expor previamente o que será ensinado, qual a importância do conteúdo, qual a sua utilidade e que atividades serão realizadas para verificar se ele foi assimilado.

### **Aprendizagens prévias**

- ✓ Resgatar o conhecimento anterior do grupo, utilizando paralelos de situações conhecidas para tratar de situações novas. Cada pessoa traz consigo suas experiências. Essas experiências devem ser aproveitadas, com auxílio de métodos que favoreçam a interatividade e ajudem os participantes a refletir sobre suas próprias experiências, além de incentivar a troca de conhecimentos teórico-práticos entre eles. O aprendizado é mais efetivo quando levados em conta conhecimentos que serão úteis em situações do dia a dia. Estimula-se, portanto, que o aprendizado seja adaptado a situações da vida real. Sendo assim, ao aplicar as estratégias de aprendizagem, é interessante que o(a) educador(a) exerça sua habilidade de estabelecer conexões (ponte) entre o conteúdo a ser aprendido e as experiências dos participantes. Também é importante construir cenários de reflexão que possibilitem a formulação de novas ideias, de modo que conceitos anteriormente formulados possam ser revistos e/ou aprofundados.



### **Relacionamento teoria e prática:**

- ✓ Buscar exemplos no cotidiano dos participantes; problematizar o conteúdo. Instigar e coordenar uma breve discussão posicionando o tema dentro do cenário econômico, político, social e cultural, para que percebam as relações e os efeitos das decisões que são tomadas no âmbito pessoal e profissional. Esse debate é importante para os participantes perceberem a interdependência que existe entre os acontecimentos e estabeleçam relações de causa e consequência entre eles. Pessoas jovens aprendem melhor quando a abordagem do conteúdo é feita procurando estabelecer relações com as suas experiências pessoais, de modo que elas identifiquem sentido no conhecimento aprendido e deem a ele alguma utilidade na sua vida, no seu negócio, na sociedade.

### **Estímulo ao pensamento crítico:**

- ✓ Questionar e reconstruir conceitos arraigados que gerem atitudes discriminatórias, intolerantes, individualistas. Estratégias de aprendizagem que estimulam o pensamento crítico costumam despertar nos participantes maior interesse por novas aprendizagens, especialmente quando conseguem perceber que essa prática pode ajudá-los a tornarem-se pessoas melhores e mais preparadas para lidar com as dificuldades que impactam a sua vida pessoal ou profissional.

### **Resolução de problemas:**

- ✓ Estimular os participante sa identificarem necessidades cotidianas e a solucioná-las pela aprendizagem de determinado(s) conteúdo(s); propor atividades de fixação do conteúdo e que instiguem a reflexão.

### **Uso de procedimentos didáticos adequados:**

- ✓ Essa medida é fundamental para que o conhecimento formal (científico) seja assimilado pelos participantes de forma lúdica e colaborativa. Orienta-se trabalhar com situações desafiadoras e divertidas que permitam aumentar a autoconfiança e a iniciativa dos participantes. Eles devem entender o conteúdo da oficina, mas não só isso, precisam ter a oportunidade para praticar o que lhes é ensinado, para consolidar a aprendizagem. Além disso, é por meio dessa prática que o(a) educador(a) observará se o que foi explicado, foi entendido.

### **Autonomia para aprender:**

- ✓ O participantes são capazes de assumir responsabilidades por seu próprio

aprendizado, por isso atividades autodirigidas devem ser estimuladas, a fim de maximizar o domínio ou o controle de qualquer oportunidade de aprendizagem. Instigá-los a buscar novas fontes de consulta para aprofundarem suas aprendizagens.

### Orientação não diretiva:

- ✓ Incentivar os participantes a refletirem continuamente sobre o processo de ensino-aprendizagem e permitir que cada pessoa aja de forma relativamente autônoma para solucionar os desafios.

### Aprendizagem colaborativa:

- ✓ Estimular a reflexão coletiva sobre o processo de ensino-aprendizagem e o compartilhamento de conhecimentos entre os participantes.

### Estímulo ao diálogo:

- ✓ Promover diálogo mais efetivo entre o(a) educador(a) e os participantes da oficina e também entre os participantes entre si, apoiado em **recursos** audiovisuais e outras dinâmicas lúdicas com o conteúdo focado, ou que propiciem reflexão sobre ele. A escolha de estratégias de ensino-aprendizagem que instigam as atividades colaborativas são **recursos** metodológicos para torná-las mais prazerosas e menos cansativas, além de estimular a interação da equipe, a troca de experiências e o trabalho em grupo. A sua finalidade é conferir mais dinamismo ao processo pedagógico e facilitar o diálogo entre os participantes.

### Recomendações importantes para a aplicação da oficina:

- ✓ Chegar ao local da Oficina antes dos participantes. Certificar-se da adequação e organização do espaço conforme solicitação prévia;
- ✓ Conferir e organizar os materiais solicitados para a Oficina com antecedência;
- ✓ Colocar sobre a mesa os materiais impressos que serão usados pelos participantes;
- ✓ Verificar a disponibilidade de local para afixação dos materiais que deverão permanecer até o final da aplicação;
- ✓ Receber os participantes cumprimentando-os e convidando-os para se sentarem. Permanecer junto ao grupo, conversando, inteirando-se e integrando o



grupo da melhor forma possível, no intuito de deixar os participantes à vontade desde o primeiro momento. Isto é muito importante;

- ✓ Iniciar as atividades com uma tolerância máxima de 10 minutos, e acordar com o grupo o início pontual da Oficina após o intervalo;
- ✓ Combinar regras importantes de convivência, tais como: determinar o horário de término e intervalo das atividades, e evitar atrasos, saídas antecipadas, conversas paralelas, bem como quaisquer outras atitudes que possam prejudicar o andamento das atividades;
- ✓ O **tempo** de intervalo para a turma é de quinze minutos. Ao começar cada encontro o(a) educador(a) deve combinar com antecedência em que momento acontecerá o intervalo;
- ✓ Iniciar as atividades utilizando uma dinâmica divertida de apresentação;
- ✓ Os participantes devem ser informados com antecedência o **tempo** de realização de cada tarefa e o que se espera como resultado final das atividades, a fim de que eles se organizem para a realização do que se pede.

**Desejamos um bom trabalho e sucesso em sua caminhada!**

## Lista de Materiais

EQUIPAMENTOS E ESTRUTURA	
Quantidade	Especificação
01	Sala que comporte o número de participantes, organizada com cadeiras em formato U, preferencialmente
01	Computador
01	Equipamento de projeção, com saída para áudio
01	Acesso à internet
01	Apresentação em PPT
01	Cavalete de <i>flip-chart</i>
MATERIAIS DIDÁTICOS	
Quantidade	Especificação
02	Blocos de 50 folhas de <i>flip-chart</i>
10	Blocos de 100 folhas de notas autocolantes (post it) de 76x102mm (cores variadas, conforme disponibilidade)
02	Blocos de 50 folhas de <i>flip-chart</i>
20	Pinceis atômicos (cores variadas: cinco verdes, cinco vermelhos, cinco pretos, cinco azuis)
07	Conjuntos de 12 unidades de caneta hidrocor
MATERIAL DO PARTICIPANTE	
Quantidade	Especificação
30	Cópias do texto “Como ter boas ideias” – Anexo 1 – Atividade 2 – Como produzir ideias
30	Cópias do Matriz do <i>Brainstorming</i> – Anexo 2 – Atividade 3 – O problema é a solução! – Tamanho A3
30	Cópias da Ficha de Avaliação – Anexo 3 – Encerramento

As quantidades foram especificadas para turmas de 30 participantes. Os ajustes dos materiais deverão ser realizados para turmas com outras quantidades de participantes.



## Plano de Aplicação Geral

Oficina Laboratório de Ideias	
<b>Resumo</b>	Nesta <b>Oficina</b> será abordada a importância das novas ideias no contexto da inovação e na busca de solução para novos ou velhos problemas. Nela, será trabalhada a solução de um problema concreto da escola, do bairro ou cidade dos participantes, estimulando a criatividade e a troca de experiências.
<b>Objetivo</b>	<p>Nesta oficina pretende-se trabalhar as seguintes competências:</p> <p><b>Cognitiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Entender o processo de identificação de novas ideias para novos problemas ou para algum já existente.</li></ul> <p><b>Atitudinal</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participar ativamente da <b>Oficina</b>, apresentando suas opiniões, assim como compartilhando suas experiências de vida.</li><li>✓ Refletir sobre os desafios do dia a dia como oportunidades para encontrar novas soluções e alternativas</li></ul> <p><b>Operacional</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Identificar problemas na escola, no bairro ou na cidade tendo em vista levantar ideias que possam solucioná-los;</li><li>✓ Aplicar a técnica do Brainstorming para geração de ideias tendo em vista a solução de problemas levantados;</li><li>✓ Utilizar conceitos de relevância, viabilidade, inovação, integridade e ética para analisar ideias e propor soluções a problemas levantados;</li><li>✓ Aprofundar os conhecimentos sobre o tema pesquisando estratégias para levantamento de ideias nos materiais complementares indicados;</li><li>✓ Executar as atividades propostas aplicando o conteúdo trabalhado na oficina.</li></ul>
<b>Conteúdo</b>	Além do conteúdo expositivo, serão apresentadas leituras e realizadas atividades em grupo e individuais

Atividade	Tempo	Estratégia	Recursos
<b>1 - Introdução</b>	5'	Exposição oral dialogada	Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT (slides 2 a 5)
<b>2 - Apresentação</b>	40'	Exposição oral dialogada e Exercício individual	Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT (Slide 6 a 10)
<b>3 - Como produzir ideias?</b>	50'	Exposição oral dialogada e Participação Ativa	Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + Post its coloridos + canetinhas coloridas (Slide 11 a 21)
<b>Intervalo - 15' (Slide 22)</b>			
<b>4 - O problema é a solução</b>	110'	Exposição oral dialogada e Atividade em grupo	Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + 1 conjunto de canetinhas coloridas por grupo + post it coloridos + 1 cópia da Matriz do <i>Brainstorming</i> por grupo (tamanho A3) (Slide 23 a 29)
<b>7 - Encerramento</b>	20'	Exposição oral dialogada	Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + folha de <i>flip chart</i> + pincel atômico + Fichas de Avaliação (Slide 30 a 34)



## Plano de Aplicação Detalhado

Oficina Laboratório de Ideias	
<b>Resumo</b>	Nesta <b>Oficina</b> será abordada a importância das novas ideias no contexto da inovação e na busca de solução para novos ou velhos problemas. Nela, será trabalhada a solução de um problema concreto da escola, do bairro ou cidade dos participantes, estimulando a criatividade e a troca de experiências.
<b>Objetivo</b>	<p>Nesta oficina pretende-se trabalhar as seguintes competências:</p> <p><b>Cognitiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Entender o processo de identificação de novas ideias para novos problemas ou para algum já existente.</li></ul> <p><b>Atitudinal</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participar ativamente da <b>Oficina</b>, apresentando suas opiniões, assim como compartilhando suas experiências de vida.</li><li>✓ Refletir sobre os desafios do dia a dia como oportunidades para encontrar novas soluções e alternativas</li></ul> <p><b>Operacional</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Identificar problemas na escola, no bairro ou na cidade tendo em vista levantar ideias que possam solucioná-los;</li><li>✓ Aplicar a técnica do <i>Brainstorming</i> para geração de ideias tendo em vista a solução de problemas levantados;</li><li>✓ Utilizar conceitos de relevância, viabilidade, inovação, integridade e ética para analisar ideias e propor soluções a problemas levantados;</li><li>✓ Aprofundar os conhecimentos sobre o tema pesquisando estratégias para levantamento de ideias nos materiais complementares indicados;</li><li>✓ Executar as atividades propostas aplicando o conteúdo trabalhado na oficina</li></ul>
<b>Conteúdo</b>	Introdução Atividade 1 – Apresentação Atividade 2 – Como produzir ideias Atividade 3 – O problema é a solução Encerramento

Atividade	Estratégia
<p><b>INTRODUÇÃO</b> Apresentar a estrutura da <b>Oficina Laboratório de Ideias</b>, explicando o seu funcionamento e a importância da participação ativa de todos os presentes.</p>	<p><b>Exposição oral dialogada</b></p> <p><b>Abertura pelo(a) educador(a) (5 minutos)</b></p> <p>Dar boas-vindas aos participantes da <b>Oficina Laboratório de Ideias</b> (Slide 2)</p> <p>Apresentar o roteiro das atividades. (Slide 3)</p> <p>Fazer alguns “combinados” com os participantes, para que as atividades sejam o mais prazerosas possível. (Slide 4)</p> <p>Levantar as expectativas e os motivos pelos quais os participantes se inscreveram na <b>Oficina</b>. Este levantamento deverá ser realizado de forma verbal, pedindo aos participantes que falem das suas expectativas, um após o outro. Registrar no <i>flip-chart</i> de forma resumida e depois fazer o alinhamento. (Slide 5)</p>
<p><b>Recursos:</b> Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + flip chart</p>	<p><b>Tempo:</b> 5’</p>



### **Atividade 1 – APRESENTAÇÃO**

Criar conexão entre o(a) educador(a) e os participantes e gerar aproximação entre os presentes à **Oficina**.

#### **Exposição oral dialogada e Exercício individual**

##### **Etapa 1 – Apresentação do(a) educador(a) (5 minutos)**

Avançar para o **Slide 6** e apresentar sua trajetória pessoal e profissional, de maneira a inspirar os participantes.

Ainda no **Slide 6**, passar à apresentação dos participantes.

##### **Etapa 2 – Apresentação dos participantes (25 minutos)**

- ✓ Os participantes devem formar um círculo;
- ✓ Em seguida, cada um irá se apresentar dizendo o primeiro nome e fazendo um gesto a sua escolha;
- ✓ A próxima pessoa, por sua vez, dirá o próprio nome, repetindo o gesto do participante anterior e complementando com um gesto seu;
- ✓ A partir da quarta pessoa a se apresentar repetir apenas os gestos dos últimos dois participantes que se apresentaram anteriormente;
- ✓ Isso deverá se repetir até que todos os participantes tenham se apresentado.

Deixar um pequeno espaço para quem desejar fazer alguma pergunta ou simplesmente complementar algo sobre si mesmo.

##### **Etapa 3 – Conceitos introdutórios (10 minutos)**

Avançar para o **Slide 7**, envolver os participantes dizendo: nestas 4 horas que estaremos aqui, gostaria de convidá-los a pensar no processo de descoberta de soluções para os problemas do dia a dia da escola, do bairro ou até mesmo da cidade onde moram. A raiz de toda solução está nas ideias e sobre isto vamos falar bastante hoje.

Fazer a seguinte pergunta: **Quem aqui já teve alguma ideia para resolver algum problema?**

Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem. Quem se manifestar deve apresentar o problema e a ideia que teve para resolvê-lo.

Avançar para o **Slide 8** e questionar:

- ✓ E o que fizeram com esta ideia?
- ✓ Foi bem aceita?
- ✓ Souberam explicá-la?
- ✓ Gerou resultados?
- ✓ De que tipo?

Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem, respondendo as questões orientadoras acima.

Avançar para o **Slide 9** e dizer: Não existe uma fórmula secreta para termos ideias, mas com o tempo, vamos treinando esta habilidade que passa a ser quase automática.

Finalizar explicando: Muitas vezes as pessoas têm boas ideias e não sabem o que fazer com elas. E, de outro lado, há pessoas que acham que nunca têm ideias e por isso são menos importantes que as outras pessoas.

Então, eu tenho uma boa notícia: ter ideias requer método, assim como para saber se elas são possíveis de serem realizadas ou não.

Avançar para o **Slide 10** e dizer: Estão curiosos?

E completar: Então, abram a mente, os olhos e ouvidos... agucem os sentidos para conhecer este vasto e maravilhoso mundo das ideias.

Vamos?



<p><b>Recursos:</b> Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT</p>	<p><b>Tempo:</b> 40'</p>
<p><b>Atividade 2: COMO PRODUZIR IDEIAS</b> Mostrar que a habilidade para ter novas ideias pode ser treinada e repassar aos participantes a técnica do Brainstorming que os ajudarão nesta empreitada.</p>	<p><b>Exposição oral dialogada e Participação Ativa</b></p> <p><b>Etapa 1 – Técnicas e ferramentas para geração de ideias (20 minutos)</b></p> <p>Avançar para o <b>Slide 11</b> e perguntar aos participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Como produzir ideias?</li> <li>✓ Como ser criativo?</li> </ul> <p>Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem sobre o seu processo de geração/produção/criação de ideias quando se veem diante de um problema que precisa ser resolvido.</p> <p>Avançar para o <b>Slide 12</b> e apresentar como conceito chave para busca de novas ideias a <b>INFORMAÇÃO</b>.</p> <p>Na sequência, projetar o <b>Slide 13</b> e apresentar algumas sugestões para geração de boas ideias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Buscar por informações em diferentes fontes:</b> As ideias inovadoras na maioria das vezes são combinações de informações ou a simples aplicação de um conceito que funciona em um ambiente em outra área. O objetivo aqui é que você entenda que o primeiro passo para ter boas ideias é ter informações e referências. Quanto mais informações você tem, maiores são as suas possibilidades de conseguir misturar umas com as outras e ter grandes ideias. Seja curioso! Todos os dias reserve de 30 a 40 minutos para ler notícias em portais, ler um capítulo de um novo livro, procurar na internet como um mecanismo funciona. Escolha bem o que você vai ler, rede sociais não são a melhor fonte de conhecimento e eu garanto que você passa mais do que 30 minutos conectado por</li> </ul>

dia. Escolha bem o conteúdo que você consome e utilize melhor seu tempo. O resumo é: **estude mais!**

- ✓ **Contar as ideias e ouvir o feedback das pessoas:** Unir seus palpites com as ideias de outras pessoas pode ser um ótimo caminho para ter ideias inovadoras! Nesse processo, tão importante quanto falar é ouvir as pessoas. Muitas vezes os seus amigos e conhecidos podem ter a parte que falta para a sua grande ideia. Isso porque as pessoas enxergam o mundo de formas diferentes. Nós vemos problemas e os resolvemos de formas distintas. As vezes o “estalo” que falta para a sua ideia está na forma com que o seu tio, que trabalha como eletricista organiza as suas ferramentas para um conserto. O resumo é: **esteja no meio das pessoas**, peça que elas contem sobre as suas experiências, compartilhe as suas ideias e ouça opiniões.
- ✓ **Reservar tempo para pensar sobre o problema a ser resolvido ou sobre a ideia:** Sabe quando você está tentando resolver um problema, gasta várias horas e não encontra a solução? No dia seguinte você tenta novamente e resolve o problema em 15 minutos? Com as ideias inovadoras isso também acontece, para as conexões acontecerem é necessário um “tempo de maturação”. Não estou dizendo que você não precisa fazer nada e as ideias virão. Mas que as vezes você precisa “dar um tempo” entre uma ideia e outra para o seu cérebro assimilar as informações e fazer novas conexões. Resumindo: dê um tempo, algumas horas ou dias para sua mente trabalhar um problema previamente analisado.
- ✓ **Ter um local para anotar tudo:** As ideias inovadoras não escolhem hora e nem lugar para aparecer. Você pode estar preso no trânsito, correndo no parque, fazendo compras no supermercado e **EUREKA! O problema** é que com a mesma velocidade que as ideias surgem elas vão embora, por isso é tão importante ter algum lugar para registrar. Nesse ponto **vale tudo!** Um bloco de papel que fica sempre no seu bolso, um aplicativo no celular, escrever nas paredes do seu quarto, etc. etc. **Apenas anote!** Por mais arcaico que isso pareça,



escrever em algo físico não é só útil para registrar as ideias, mas também no seu **processo de aprendizado**. Ideias anotadas são mais fáceis de serem lembradas e resgatadas em momentos de devaneio. Resumo: Tenha uma forma de anotar as suas ideias em qualquer lugar. Se não for possível no momento que a ideia surgir anote o mais breve possível. Não deixe a ideia fugir.

- ✓ **Lembrar que o erro é importante para o processo de produção de ideias: Não tenha medo de errar** e principalmente não tente evitar **ideias malucas** quando estiver tentando gerar *insights*<sup>1</sup> A única forma de aprender de verdade é fazendo e inevitavelmente, cometendo erros. **Não tenha medo de errar!** Cada erro é um novo aprendizado que vai te ajudar a construir uma ideia inovadora ainda melhor. Se você está tentando ser **criativo** e não está se precipitando e tendo ideias erradas **você não está se esforçando o suficiente**. O problema não é o erro em si, **é não aprender nada com ele!** Sempre que algo der errado você precisa saber exatamente o motivo da falha e o que pode fazer diferente da próxima vez. O pior que pode acontecer com uma pessoa realmente inovadora é **não tentar nada por medo de errar**. Isso sim é uma concepção de fracasso! Você também **não deve** impedir que as pessoas deem ideias ruins ou absurdas. Dessas ideias podem **surgir soluções geniais**. Resumo: **tenha ideias absurdas e impraticáveis, não julgue ideias ruins e não tenha medo de errar**.

Orientar os participantes a buscarem as informações mais detalhadas sobre os tópicos apresentados no **(Anexo 1)** do **Material do(a) Participante**.

### **Etapa 2 – Brainstorming (20 minutos)**

Avançar para o **Slide 14** e perguntar se os participantes conhecem a técnica chamada **Brainstorming**. A seguir, explicar o que significa: O brainstorming (tempestade de ideias) é uma dinâmica de grupo que é usada em várias situações como uma técnica para

1. Insight é um substantivo com origem no idioma inglês e que significa compreensão súbita de alguma coisa ou determinada situação.

resolver problemas específicos, para desenvolver novas ideias ou projetos, para juntar informação e para estimular o pensamento criativo. A técnica é realizada da seguinte forma:

- ✓ Identificação do problema;
- ✓ Realização de encontro para apresentação de ideias;
- ✓ Ideias não devem ser criticadas durante a sessão de brainstorming. Nenhum julgamento deverá ser feito sobre as ideias propostas. Isso significa que todas as ideias apresentadas devem ser consideradas, por mais absurdas que elas sejam;
- ✓ Seleção das ideias – esta é a fase em que as ideias são analisadas sob diferentes pontos de vista, tais como: viabilidade, ética, integridade;
- ✓ Elaboração do plano de ação para a ideia selecionada.

Avançar para o próximo slide e explicar os conceitos de **viabilidade, ética e integridade**, a saber:

- ✓ **Viabilidade (Slide 15):** é a qualidade do que é viável (com fortes probabilidades de se levar a cabo ou de se concretizar por reunir todas circunstâncias/características necessárias). Podemos resumir então que viabilidade nada mais é do que analisar como algo pode alcançar resultados positivos. Em outras palavras, é analisar as possibilidades concretas de se levar uma ideia ou projeto a diante. Entende-se por análise de viabilidade o estudo que procura prever/anteceder o eventual êxito ou fracasso de um projeto.
- ✓ **Ética (Slide 16):** é o nome dado ao ramo da filosofia dedicado aos assuntos morais. A palavra ética vem do grego *Ethos*, e significa modo de ser, aquilo que pertence ao caráter.

Entende-se por ética como um ramo da filosofia dedicado a estudar os valores morais e princípios legais do comportamento humano



humano perante a sociedade. São regras e normas impostas pela sociedade ou por um determinado grupo de pessoas. Sem a ética, a sociedade viveria um caos.

As empresas e seus funcionários também precisam seguir princípios e padrões éticos. A conduta ética nas organizações também é definida na transparência das empresas, nas relações com seus públicos e na preocupação que possuem com o impacto das suas atividades na sociedade. Os consumidores valorizam e prestigiam as empresas pelo seu comportamento.

Num sentido menos filosófico e mais prático podemos compreender um pouco melhor esse conceito examinando certas condutas do nosso dia a dia, quando nos referimos por exemplo, ao comportamento de alguns profissionais tais como: médico, jornalista, advogado, empresário, político professor. Para estes casos, é bastante comum ouvir expressões como: ética médica, ética jornalística, ética empresarial e ética pública. A ética abrange uma vasta área, podendo ser aplicada à vertente profissional, mas também pessoal. Pessoas éticas consideram os outros em suas atitudes, não pensando somente em si. A ética e a cidadania são dois dos conceitos que constituem a base de uma sociedade próspera.

- ✓ **Integridade (Slide 17):** significa a qualidade ou estado do que é íntegro ou completo. É sinônimo de honestidade, retidão, imparcialidade. A pessoa íntegra procura agir de maneira educada, respeitosa e justa. Sua conduta é exemplar em todas as suas ações, seja no contexto familiar, profissional e nas relações interpessoais de modo geral.

Avançar para o **Slide 18** e apresentar a seguinte situação aos participantes:

Um restaurante tem observado suas vendas caírem sensivelmente, os clientes não aparecem e os que chegam consomem muito pouco.

Apresentar a seguinte questão: **O que o dono do restaurante poderia fazer para atrair mais clientes em termos de produtos, atendimento ou outra ação?**

Avançar para o **Slide 19** e pedir para que os participantes se agrupem em trios para juntos, apresentarem sugestões de ações que possam ser empregadas pelo restaurante.

- ✓ Ações em termos de produtos
- ✓ Ações em termos de atendimento
- ✓ Ações em termos de divulgação
- ✓ Outras ações

Cada grupo deverá anotar suas sugestões nos *post its*.

Pedir para colocarem os *post its* no quadro ou no *flip chart*.

Após alguns minutos, pedir que cada trio apresente as suas sugestões. A folha do *flip chart* (ou o quadro) deve estar preparada para que os participantes coloquem as respostas no local correto, como demonstrado abaixo:

Ações de produtos	Ações de atendimento	Ações de divulgação	Outras

Ao final das sugestões dos participantes, avançar para o **Slide 20** e complementar com outras sugestões que podem ser incorporadas às apresentadas, como:



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lançar novos pratos;</li> <li>✓ Oferecer a possibilidade de efetuar pagamentos com cartão de crédito;</li> <li>✓ Fazer promoções;</li> <li>✓ Fazer campanhas de fidelização;</li> <li>✓ Publicidade local;</li> <li>✓ Marketing digital;</li> <li>✓ Possibilidade de fazer compras pela internet com entrega em domicílio.</li> </ul> <p><b>Processamento (10 minutos)</b></p> <p>Projetar o <b>Slide 21</b> e fazer as seguintes perguntas aos participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quem aqui tem dificuldades para ter ideias?</li> <li>✓ Quem tem vergonha de falar sobre suas ideias?</li> <li>✓ E de agora em diante, como será?</li> </ul> <p>Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem, respondendo as questões orientadoras.</p> <p>De acordo com as respostas dos participantes estimular e reforçar a máxima de que <b>“o dono da ideia é quem a manifesta primeiro”</b> e que se tivermos vergonha de nos expormos, estaremos sempre apenas acompanhamento as tendências, sem chances de fazermos a diferença na nossa vida e na vida das outras pessoas.</p> <p>O objetivo é reforçar o comportamento empreendedor dos participantes.</p>
<p><b>Recursos:</b> Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + Post its coloridos para cada grupo + 1 conjunto de canetinhas coloridas por grupo + folhas de flip chart</p>	<p><b>Tempo:</b> 50'</p>

**INTERVALO – 15 minutos – (Slide 22)**

**Atividade 3: O PROBLEMA É A SOLUÇÃO problema é a solução** – Incentivar os participantes a identificarem um problema/ necessidade da sua escola, cidade ou do seu bairro, buscando operacionalizar uma solução com o apoio da Técnica do *Brainstorming*.

## Exposição oral dialogada e Atividade em grupo

### Etapa 1 – Identificando o problema (40 minutos)

Antes de dar início à atividade prática, explicar de maneira breve alguns conceitos essenciais ao processo de identificação de uma boa oportunidade ou elaboração de uma ideia.

Avançar para o **Slide 23** e dizer:

- ✓ A diferença entre **criatividade** e **inovação** é o **foco**. Criatividade significa provocar o potencial da mente para conceber novas ideias. Esse conceito se manifesta de várias maneiras, entretanto se torna um bem que não se pode medir.

Existem algumas maneiras por meio das quais podemos ser mais criativos:

- ✓ Procurar sempre aprender alguma coisa nova;
- ✓ Não ter medo de arriscar novas ideias;
- ✓ Procurar fontes de inspiração – livros, revistas, eventos, exposições;
- ✓ Ter um local inspirador;
- ✓ Manter o foco.

Por outro lado, a inovação é completamente mensurável<sup>2</sup> e também se preocupa com o esforço necessário para viabilizar uma ideia. Uma ideia inovadora é a que permite que se faça algo melhor ou de custo mais baixo, ou que atenda uma necessidade até então não explorada.

Explicar que existem alguns critérios para que uma ideia seja considerada como inovadora, segundo **Laurenço Bustani**<sup>3</sup>:

2. Que se consegue medir; cuja medida pode ser determinada; medível – Dicionário online.

3. Especialista em inovação e criador da Mandalah, uma empresa de consultoria que orienta empresas a descobrirem o seu propósito.



### **1. Melhorar a vida das pessoas**

Uma ideia só é inovadora se ela necessariamente melhora a vida das pessoas, tornando-as mais felizes, humanas, engajadas e conscientes. A inovação deve gerar, multiplicar e compartilhar valor, como em um jogo de ganha-ganha.

### **2. Mudar o status quo**

Pensar em efeitos positivos para o planeta e para a sociedade como uma condição essencial da inovação é um dos caminhos mais férteis para a construção de um futuro mais humano e sustentável.

### **3. Criar um círculo virtuoso de valor**

Um dos sintomas da inovação bem-sucedida é a sua perda de fronteiras. Quando uma inovação se mostra obsoleta ou seu efeito se rompe, pode ser um indício de que alguma coisa está errada. A inovação se espalha e se valida por falar profundamente com a necessidade real das pessoas, gerando a curto, médio e longo prazos um círculo virtuoso de efeitos positivos.

Avançar para o [Slide 24](#) e apresentar a seguinte questão: **Como saber se uma ideia pode ser bem-sucedida?**

Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem, respondendo à questão orientadora.

Depois, prosseguir com a explicação: É possível descobrir se uma ideia pode ser bem-sucedida ou não. Para começar, é preciso reunir um conjunto de propostas e responder às questões a seguir ([Slide 25](#)):

- ✓ É uma solução simples para um problema simples?
- ✓ Vai facilitar a vida das pessoas envolvidas?

Explicar: Claro que essas perguntas não são infalíveis, mas guias que podem ajudar a orientar decisões e justificar o esforço e o investimento para uma nova ideia.

Em seguida, deve ser feito o seguinte questionamento (Slide 25):

- ✓ Qual sugestão tem mais impacto sobre a vida das pessoas envolvidas?
- ✓ Quais os esforços são necessários para viabilizar a ideia?

Depois, é hora de estudar a viabilidade, que é avaliar o grau de dificuldade de cada uma das ideias, e jamais parar de fazer as perguntas certas (Slide 26).

- ✓ Quanto custa colocar a ideia em prática?
- ✓ Com que rapidez isso pode ser feito?
- ✓ Qual a complexidade da execução?
- ✓ Tenho conhecimento e habilidades para implantar?

Ao examinar o mérito de uma ideia, é preciso analisar profundamente a questão. Independentemente do nível de inteligência da solução, se não consertar algo que realmente importe para as pessoas, será apenas uma novidade.

## **Etapa 2 – Gerando ideais (40 minutos)**

Avançar para o Slide 27 e apresentar aos participantes a atividade prática que será realizada, com o objetivo de exercitarem os conhecimentos aprendidos.

- ✓ Formar grupos (a quantidade de integrantes vai depender do número de participantes da Oficina) – sugere-se que a quantidade não seja superior a 5 pessoas em cada grupo;
- ✓ Cada grupo deverá eleger um(a) coordenador(a) e o(a) responsável por apresentar o trabalho



aos demais;

- ✓ Cada grupo deverá identificar um problema real da escola, do bairro ou da cidade e que desejam ver resolvido;
- ✓ Recolher o máximo de informações possível sobre o problema – reportagens publicadas em jornais, entrevistas, dados estatísticos, tudo que possa demonstrar a relevância deste problema. Podem usar o celular para consultar as fontes tomar nota de todas as informações pesquisadas;
- ✓ Por meio da técnica do brainstorming, elaborar sugestões para a solução do problema identificado;
- ✓ Das soluções levantadas pelo grupo, deve ser escolhida pelos integrantes apenas uma que eles concluírem ser a mais adequada para resolver o problema identificado;
- ✓ Explicar a solução encontrada e os argumentos que indiquem porque acham que a solução vai funcionar.

Para fazer o levantamento das ideias os grupos utilizarão a técnica de *Brainstorming*.

Após escolhida a ideia que será implementada, cada grupo deverá responder os seguintes questionamentos:

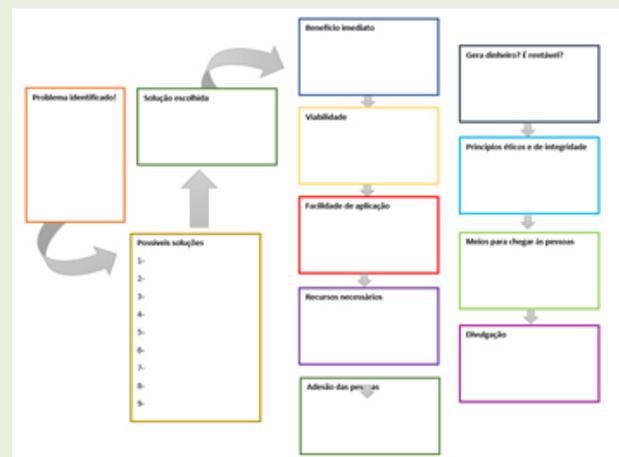
- 1) Qual o problema real que a ideia visa resolver?
- 2) Por que a solução foi considerada como mais adequada para este problema?
- 3) Como a solução pode ser considerada viável?
- 4) Qual o benefício imediato da solução, ou seja, que benefícios vai gerar?
- 5) A solução é de fácil aplicação?
- 6) A solução é de fácil adesão pelas pessoas?
- 7) Quais recursos serão necessários para viabilizar a solução (financeiros, de pessoas, outros)? Eles são fáceis de serem conseguidos?
- 8) Como se dará a divulgação da solução?

9) Quais os meios (canais) que podem ser usados para fazer chegar a solução às pessoas que dela se beneficiarão?

10) A solução gera dinheiro, ou seja, é rentável? Como? (como as pessoas beneficiadas pagarão por ela?)

11) A solução atende aos princípios éticos e de integridade? (está de acordo com a legislação vigente, é constitucional, traz benefícios às pessoas de modo geral, não agride o meio ambiente, etc.)

As respostas deverão ser inseridas na **Matriz do Brainstorming**.



Entregar para cada grupo: uma **Matriz do Brainstorming**, conforme modelo disponível no **Material do(a) Participante (Anexo 2)**, post its coloridos, canetinhas coloridas.

### **Etapa 3 – Apresentação (30 minutos)**

Decorrido o tempo da atividade, iniciar as apresentações. O tempo de cada apresentação deverá ser estabelecido conforme a quantidade de grupos.

Praticar a escuta ativa e atenta durante as apresentações e apresentar questões importantes para a reflexão de cada grupo,



do tipo:

- ✓ O problema apresentado era realmente relevante? Quem estava sendo afetado pelo problema? Poucas pessoas? Muitas pessoas?
- ✓ As soluções apresentadas são viáveis de serem realizadas?
- ✓ As soluções apresentadas são inovadoras?

O objetivo é ajudar os participantes a perceberem que as ideias inovadoras podem ser colocadas em prática.

#### **Processamento (10 minutos)**

Avançar para o [Slide 28](#) e apresentar as seguintes perguntas aos participantes:

- O que acharam desta atividade?
- Qual foi a maior dificuldade? Identificar o problema ou a solução?
- Quem do grupo teve papel fundamental na organização e execução das atividades e por quê?

Deixar um pequeno espaço para os participantes se manifestarem sobre as questões orientadoras apresentadas.

Projetar o [Slide 29](#) e finalizar reforçando: O objetivo da atividade era mostrar que somente existem ideias e soluções, se houver problemas. Os problemas são a fonte inesgotável para as novas ideias, ou seja, os problemas são as soluções para toda e qualquer situação da vida. Que ter problema não é tão desesperador quanto a falta de atitude diante das dificuldades.

Solicitar que os participantes repitam juntos: **O problema é a solução.**

Reforçar que no **Material do(a) Participante** há uma série de sugestões de leituras, vídeos

	e outros materiais para auxiliar no processo de desenvolvimento de novas ideias.
<p><b>Recursos:</b> Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT + 1 conjunto de canetinhas coloridas por grupo + post its coloridos para cada grupo + 1 cópia da Matriz do <i>Brainstorming</i> por grupo (tamanho A3)</p>	<p><b>Tempo:</b> 110'</p>
<p><b>ENCERRAMENTO</b> Sintetizar os aprendizados da <b>Oficina</b> e encorajar os participantes a se inscreverem em outras oficinas para o aprofundamento do tema empreendedorismo. Realização da atividade de avaliação da <b>Oficina</b>.</p>	<p>Exposição oral dialogada</p> <p>Realizar a <b>Dinâmica do Jogo da Velha (Slide 30): (10 minutos)</b></p> <p>1. No <i>Flip Chart</i> desenhar a grade do Jogo da Velha:</p> <div data-bbox="869 996 1380 1500" data-label="Image"> </div> <p>2. Solicitar que os participantes formem dois times – uma para o X e outro para o círculo (O); 3. Serão feitas três perguntas para cada grupo; 4. A cada acerto, o grupo marca sua posição na grade; 5. O time que completar a trinca de símbolos iguais primeiro, vence.</p> <p>As perguntas constam no <b>Slide 31</b> e somente devem ser apresentadas quando cada time estiver pronto para respondê-la.</p>



As perguntas a serem feitas são:

1. Cite uma técnica para geração de ideias e explique-a.
2. Como pode ser resumida a técnica de Brainstorming?
3. Diga o conceito de Informação!
4. Como saber se uma ideia é ética e íntegra?
5. Como saber se uma ideia é inovadora?
6. Como surgem as soluções para os problemas?

A seguir, projetar o [Slide 32](#) e informar aos participantes que devem preencher e entregar o **Formulário de Avaliação da Oficina**, que consta do **Material do(a) Participante (Anexo 3)**. (10 minutos)

Laboratório de Ideias!					
De 1 a 5, qual pontuação você atribui aos seguintes aspectos:					
Aspectos	1	2	3	4	5
Criatividade					
Organização					
Apresentação					
Possibilidade de aplicação dos conhecimentos					
O que você mais gostou?					
O que você gostaria que fosse melhor?					
Deixe seu e-mail ou número de WhatsApp para receber informações de outras Oficinas (opcional)					

Projetar o [Slide 33](#) e ler a frase: **“Um homem pode morrer, nações podem crescer e cair, mas uma ideia sempre resiste.”** — *John F. Kennedy – Ex-presidente dos Estados Unidos.*

Perguntar se todos entenderam o significado da frase e pedir para que um(uma) participante se voluntarie e fale sobre o seu entendimento.

	<p>Após a fala do(a) participante, complementar o entendimento, caso seja necessário.</p> <p>Ainda no <b>Slide 33</b> agradecer a presença e a participação de todos. Desejar que tenham aproveitado os conteúdos e incentivar para que continuem buscando conhecimentos. Reforçar a importância de consultarem as indicações extras de aprendizagem, que estão no <b>Material do(a) Participante</b>.</p> <p>Sugerir que se inscrevam em outras <b>Oficinas</b> para o aprofundamento do tema <b>empreendedorismo</b>.</p> <p>As demais Oficinas são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Viagem ao Mundo do Empreendedorismo</b> – são abordados temas de empreendedorismo, assim como realizado um teste de perfil empreendedor.</li> <li>✓ <b>Projeto de vida! Você tem um?</b> – é abordada a importância da gestão do tempo e da construção de um projeto de vida.</li> <li>✓ <b>Relações Humanas – o que é isto?</b> – apresenta os benefícios e importância da construção de bons relacionamentos para os projetos de vida.</li> <li>✓ <b>Empreendedorismo digital e profissões do futuro</b> – são apresentadas as diversas formas de se construir um negócio digital, assim como as novas profissões que estão surgindo no mercado de trabalho.</li> <li>✓ <b>Comunicação e Marketing</b> – apresenta de forma prática e objetiva como criar um plano de comunicação pessoal e para um negócio futuro.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> Computador + equipamento de projeção + apresentação em PPT</p>	<p><b>Tempo:</b> 20'</p>



## Sugestões de bibliografias e suportes de aprendizagem

### Ebooks

Os materiais podem ser acessados pelo link: <http://bit.ly/2Q6Lngc>

- 1) Como agir de maneira empreendedora (PDF)
- 2) Manual para jovens sonhadores (PDF)
- 3) Dicionário de valores (PDF)
- 4) A menina do Vale (PDF)
- 5) Produtividade sem enrolação (PDF)
- 6) Empreendedorismo – dando asas ao espírito empreendedor (PDF)
- 7) Roube como um artista (PDF)
- 8) Ideias que colam (PDF)
- 9) A única coisa – o poder do foco (PDF)
- 10) Trabalhe 4 horas por semana (PDF)
- 11) Free – o futuro dos preços (PDF)
- 12) Pense e enriqueça (PDF)
- 13) Comece pelo porquê (PDF)

### Livros

CHOPRA, Deepak. *As sete leis espirituais do sucesso*. Editora Best Seller, 2014.

COVEY, Stephen R. *Os 7 hábitos das pessoas altamente eficazes*. Editora Best Seller, 2016.

FERRISS, Timothy. *Trabalhe 4 horas por semana*. Planeta Editora, 2015.

FRANKL, Viktor E. *Em busca de sentido: Um psicólogo no campo de concentração*. Editora Vozes, 1990.

HILL, Napoleon. *Quem pensa enriquece*. Fundamento Editora, 2015.

HILL, Napoleon. *As leis do sucesso*. Faro Editora, 2017.

MCKEOWN, Greg. *Essencialismo*. Editora Sextante, 2015.

RUBIN, Débora. *O florista da web*. A história de Clóvis Souza, fundador da Giuliana Flores. Matrix Editora, 2013.

## Vídeos

1. Qual o seu propósito: <https://youtu.be/D4gnX9FRlyk> - acessado em 24 de outubro de 2019
2. A coragem de viver o seu propósito: [https://youtu.be/mVX\\_mnxMDyo](https://youtu.be/mVX_mnxMDyo) - acessado em 24 de outubro de 2019
3. Como mudar sua vida em um passo: <https://youtu.be/CJ7DeIVD5vc> - acessado em 24 de outubro de 2019
4. Como os líderes inspiram ação: <https://bit.ly/1O4OXAE> - acessado em 24 de outubro de 2019

## Notícias

1. 400 ideias de negócios: <https://glo.bo/2MEMPnU> - acessado em 24 de outubro de 2019

## Textos

O texto abaixo é uma história real e muito inspiradora. Vale a leitura!

### **Texto sugestivo 1 - Flávio Augusto da Silva – Um vendedor nato<sup>1</sup>**

O Carioca Flávio Augusto da Silva é um dos empreendedores brasileiros de sucesso mais admirados no Brasil, toda essa admiração que o acompanha precede uma jornada que o levou a empreender ainda muito jovem – quando em 1995 e aos 23 anos de idade, ele fundou no Rio de Janeiro a escola de inglês Wise UP, sem sequer saber falar uma palavra do idioma americano.

Apesar de não ter o domínio da língua inglesa, Flávio Augusto da Silva era um vendedor nato e tinha uma capacidade incrível de conectar o cliente ao seu produto. Tal habilidade fez com que ele atraísse para a escola no ano de inauguração, cerca de mil alunos. O empresário só

1. Fonte: <https://bit.ly/2qRB3xW> - acesso em 24 de outubro de 2019.



foi começar a estudar inglês depois de lançar a centésima unidade da Wise Up.

Na contramão da maioria dos empreendedores brasileiros famosos que sabiam dominar a arte de empreender desde criança. Silva só descobriu seu talento bem mais tarde e por um acaso do destino. Estudante de escola pública e com o sonho de se tornar oficial da Marinha, Silva chegou a estudar dois anos numa Escola Naval do RJ – mas deixou seu sonho de lado para fazer faculdade de ciência da Computação na Universidade Federal Fluminense, a qual também não seguiu carreira.

Em 1991 com o intuito de ganhar dinheiro para levar a namorada para passear, o empresário decidiu procurar emprego nos classificados do jornal, onde encontrou uma vaga na área comercial de uma escola de idioma. Contratado pela escola, Silva ficou 4 anos no emprego, chegando ao cargo de diretor.

Sem perspectiva de crescimento e com uma enorme vontade de crescer profissionalmente ele fundou a Wise Up, com o capital inicial de R\$ 20 mil de seu cheque especial a um custo de 12% de juros ao mês. A grande sacada que levou Silva a atingir rapidamente o sucesso com a sua escola, estava no marketing de seu produto – Um curso de inglês para adultos em 18 meses. Uma sacada genial, já que na época os cursos de inglês duravam aproximadamente 7 anos e tinham foco em preparar o aluno para ser professor.

A ideia certa também aconteceu no momento certo, uma vez que nos anos 90 o Brasil passava pelo ápice da globalização e havia uma demanda muito grande do mercado por profissionais que dominassem a língua inglesa. Fato este, que contribuiu para que a escola rendesse ao empresário R\$ 500 mil por mês, já no segundo ano e conseqüentemente a abertura de novas unidades.

## **Texto sugestivo 2 - Ideias que deram errado**

Nem sempre as ideias, mesmo que sejam de grandes empresas, são bem-sucedidas. Abaixo, algumas ideias que não deram certo – muito curioso!

### **1- Comidas congeladas da Colgate – 1982**

Aparentemente, a notoriedade da marca de cremes dentais em outro segmento não agradou muito aos consumidores, já que a linha foi descontinuada. Por quê?

### **2- New Coke – 1985**

Um dos mais famosos casos de produtos que fracassaram no mercado, a New Coke foi uma tentativa da Coca-Cola de combater a Pepsi mudando o sabor de seu refrigerante.

Porém, mesmo com a mudança de sabor e o investimento em mídia, os consumidores não aceitaram a New Coke como a Coca-Cola esperava. Chegou a haver protestos públicos nas ruas e alguns consumidores guardaram as últimas unidades da Coca-Cola tradicional em casa, com o objetivo de leiloá-las.

### **3- Newton, assistente pessoal da Apple – 1987**

Hoje, com o sucesso do iPad, se entende o que a Apple planejava fazer com o Newton. Mas seu tamanho meio grande, a bateria de vida curta e as falhas em seu sistema de reconhecimento de escrita (um dos grandes diferenciais anunciados), fizeram com que fosse incluído na lista dos produtos que fracassaram no mercado.

### **4- Roupas de baixo da BIC – 1988**

O conceito de sucesso da BIC com produtos descartáveis, como canetas, isqueiros e giletes, não conseguiu o mesmo efeito com as roupas de baixo.

Como a BIC descobriu, a maioria das mulheres não busca comprar roupas de baixo descartáveis, não existe esse hábito.

### **5- Pizza do McDonald's – 1990**

Na tentativa de aumentar a clientela que frequentava seus restaurantes à noite, o McDonald's lançou nos Estados Unidos um cardápio mais focado nesse período, que incluía pizzas.

Qual o erro? É muito mais demorado fazer uma pizza do que um hambúrguer, o que desagradou os consumidores acostumados com a velocidade do serviço do "fast food".

### **8- Coca-Cola BlaK – 2006**

Uma mistura de Coca-Cola com café que não caiu nem um pouco no gosto dos consumidores, tanto é verdade que a maioria das pessoas nem se lembra que ela existiu.

### **9- Microsoft Zune, o MP3 player da Microsoft – 2006**

Tentando alcançar o mesmo sucesso do iPod da Apple, o Zune não atingiu seu objetivo: faltava o apelo emocional da marca de Steve Jobs. Em 2009 foi lançada a última versão do aparelho.

### **10- HP TouchPad – 2011**





Esta tablet da HP merece destaque entre os produtos que fracassaram no mercado: sua fabricação se manteve ativa por apenas 33 dias.

A grande falha do aparelho estava em seu sistema operacional, o webOS, que foi abandonado logo em seguida.

## Bibliografia

AZEVÊDO, João Humberto; VINÍCIUS, Mário. Os dez mandamentos. Exportar & Gerência, Brasília, n. 6, mar. 1999.

BERGAMASCO, Cláudia. Esses milhões que movem o mundo. Pequenas Empresas Grandes Negócios. São Paulo, ano XII, n. 144, p. 18-26, jan. 2001.

BRADBURY, Ray. "O foguete." In: Uma sombra passou por aqui. São Paulo: Edibolso, 1976.

BUSCAGLIA, Leo. Vivendo, amando & aprendendo. 29. ed. Rio de Janeiro: Nova Era, 2006.

HEATH, Chip. Ideias que colam. São Paulo: Editorial Presença, maio de 2007

JOBS, Steve. Você tem que encontrar o que você ama. Discurso dirigido a formandos da Universidade Stanford em 2005. Disponível em: <https://bit.ly/1qexMhU>. Acesso em: 22 de outubro de 2019.

KLEON, Austin. Roube como um artista. São Paulo: Rocco Digital, julho de 2013.

KOTLER, Philip. Administração de marketing: análise, planejamento, implementação e controle. São Paulo: Atlas, 1994.

LAMOTT, Ann. Bird by bird – some instructions on writing and life. New York: Pantheon Books, 1994.

LEVITT, Theodore. A imaginação de marketing. São Paulo: Atlas, 1986.

MACHADO, Antonio. "Proverbios y cantares." In: Poesías completas. 14. ed. Madri: Espasa Calpe, 1973.

SEELIG, Tina. Se eu soubesse aos 20... São Paulo: Editora Da Boa Prosa, 2011.



## Glossário

**Brainstorming** – significa tempestade cerebral ou tempestade de ideias. É uma expressão inglesa formada pela junção das palavras “brain”, que significa cérebro, intelecto e “storm”, que significa tempestade. O *brainstorming* é uma dinâmica de grupo que é usada em várias situações como uma técnica para resolver problemas específicos, para desenvolver novas ideias ou projetos, para juntar informação e para estimular o pensamento criativo.

**Cidadania** – participação social e política, assim como exercício de *direitos e deveres* políticos, civis e sociais, adotando, no dia a dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito.

**Insights** – *insight* é um substantivo com origem no idioma inglês e que significa compreensão súbita de alguma coisa ou determinada situação. O *insight* também está relacionado com a capacidade de discernimento. Nos desenhos animados, o *insight* é representado com o desenho de uma lâmpada acesa em cima da cabeça do personagem, indicando um momento único de esclarecimento em que se fez luz.

**Mensurável** – que se consegue medir; cuja medida pode ser determinada; medível. Que admite uma verificação, avaliação; que permite uma medida comum; comensurável: carga mensurável.

## Anexos

### Material do(a) Participante

- **Anexo 1 – Atividade 2 – Como produzir ideias?**

Algumas formas por meio das quais podemos ter boas ideias:

#### Busca por informações

As ideias inovadoras na maioria das vezes são combinações de informações ou a simples aplicação de um conceito que funciona em um ambiente em outra área.

O objetivo aqui é que você entenda que o primeiro passo para ter boas ideias é ter informações e referências. Quanto mais informações você tem, maiores são as suas possibilidades de conseguir misturar umas com as outras e ter grandes ideias.

Seja curioso! Todos os dias reserve de 30 à 40 minutos para ler notícias em portais, ler um capítulo de um novo livro, procurar na internet como um mecanismo funciona.

Escolha bem o que você vai ler, rede sociais não são a melhor fonte de conhecimento e eu garanto que você passa mais do que 30 minutos conectado por dia. Escolha bem o conteúdo que você consome e utilize melhor seu tempo.

O resumo é: **estude mais!**

#### Conte suas ideias e ouça as pessoas

Unir seus palpites com as ideias de outras pessoas pode ser um ótimo caminho para ter ideias inovadoras!

Nesse processo, tão importante quanto falar é ouvir as pessoas. Muitas vezes os seus amigos e conhecidos podem ter a parte que falta para a sua grande ideia. Isso porque as pessoas enxergam o mundo de formas diferentes.

Nós vemos problemas e os resolvemos de formas distintas. As vezes o “estalo” que falta para a sua ideia está na forma com que o seu tio, que trabalha como electricista organiza as suas ferramentas para um conserto.

O resumo é: **esteja no meio das pessoas**, peça que elas contem sobre as suas experiências, compartilhe as suas ideias e ouça opiniões.



## Tenha tempo para pensar

Sabe quando você está tentando resolver um problema, gasta várias horas e não encontra a solução? No dia seguinte você tenta novamente e resolve o problema em 15 minutos?

Com as ideias inovadoras isso também acontece, para as conexões acontecerem é necessário um “tempo de maturação”.

Não estou dizendo que você não precisa fazer nada e as ideias virão. Mas que as vezes você precisa “dar um tempo” entre uma ideia e outra para o seu cérebro assimilar as informações e fazer novas conexões.

Resumindo: de um tempo, algumas horas ou dias para sua mente trabalhar um problema previamente analisado.

## Tenha um local para anotar tudo

As ideias inovadoras não escolhem hora e nem lugar para aparecer. Você pode estar preso no trânsito, correndo no parque, fazendo compras no supermercado e **EUREKA!**

**O problema** é que com a mesma velocidade que as ideias surgem elas vão embora, por isso é tão importante ter algum lugar para registrar. Nesse ponto **vale tudo!** Um bloco de papel que fica sempre no seu bolso, um aplicativo no celular, escrever nas paredes do seu quarto, etc etc... **Apenas anote!**

Por mais arcaico que isso pareça, escrever em algo físico não é só útil para registrar as ideias, mas também no seu **processo de aprendizado**. Ideias anotadas são mais fáceis de serem lembradas e resgatadas em momentos de devaneio.

Resumo: Tenha uma forma de anotar as suas ideias em qualquer lugar. Se não for possível no momento que a ideia surgir anote o mais breve possível. Não deixe a ideia fugir.

## O erro é importante para o processo

**Não tenha medo de errar** e principalmente não tente evitar **ideias malucas** quando estiver tentando gerar insights<sup>1</sup>!

A única forma de aprender de verdade é fazendo e inevitavelmente, cometendo erros.

**Não tenha medo de errar!**

---

1. Insight é um substantivo com origem no idioma inglês e que significa compreensão súbita de alguma coisa ou determinada situação.

Cada erro é um novo aprendizado que vai te ajudar a construir uma ideia inovadora ainda melhor. Se você está tentando ser **criativo** e não está se precipitando e tendo ideias erradas **você não está se esforçando o suficiente.**

O problema não é o erro em si, **é não aprender nada com ele!** Sempre que algo der errado você precisa saber exatamente o motivo da falha e o que pode fazer diferente da próxima vez.

O pior que pode acontecer com uma pessoa realmente inovadora é **não tentar nada por medo de errar.** Isso sim é uma concepção de fracasso!

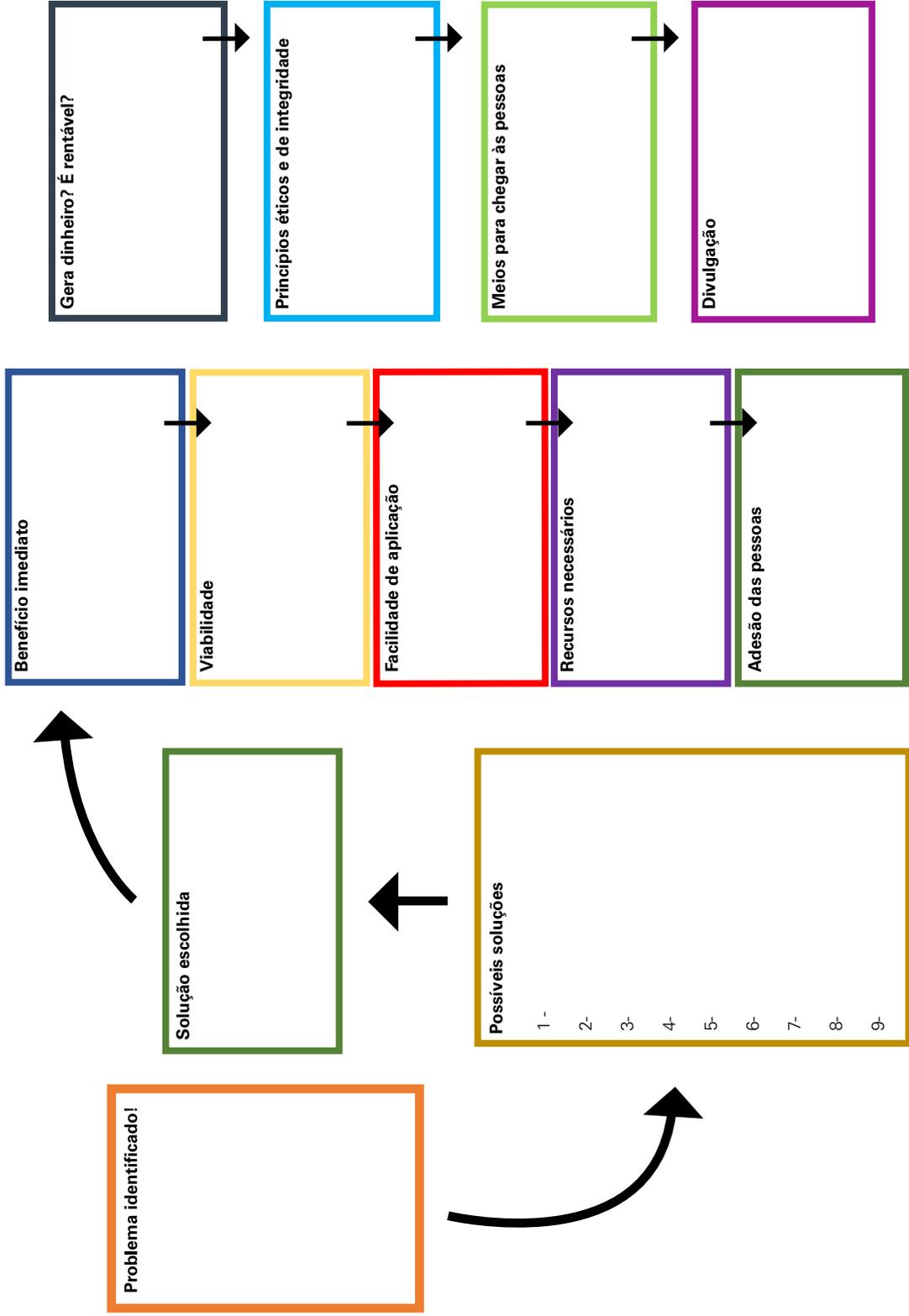
Você também **não deve** impedir que as pessoas deem ideias ruins ou absurdas. Dessas ideias podem **surgir soluções geniais.**

Resumo: **tenha ideias absurdas e impraticáveis, não julgue ideias ruins e não tenha medo de errar.**



• Anexo 2 – Atividade 3 – O problema é a solução! – Tamanho A3

Matriz do Brainstorming



- **Anexo 3 – Atividade de Encerramento**

**Ficha de Avaliação**

<b>Projeto de Vida! Você tem um?</b>					
<b>De 1 a 5, qual pontuação você atribui aos seguintes aspectos:</b>					
<b>Aspectos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Criatividade					
Organização					
Apresentação					
Possibilidade de aplicação dos conhecimentos					
<b>O que você mais gostou?</b>					
<b>O que você gostaria que fosse melhor?</b>					
<b>Deixe seu e-mail ou número de WhatsApp para receber informações de outras Oficinas (opcional)</b>					













[www.sebrae.com.br](http://www.sebrae.com.br)  
0800 570 0800