

EMPREENDEDORISMO SOCIAL NA EDUCAÇÃO

Saiba como usar um esquema visual de
criação de projetos inovadores com
jovens do ensino médio



LABORA

Professor, esse material foi desenvolvido para ajudá-lo a implementar métodos e processos de criação, validação e prototipação do campo do empreendedorismo social em suas atividades pedagógicas.

Uma adaptação de ferramentas de mercado, pensada especialmente para as necessidades de educadores e estudantes do ensino médio. Elaborada a partir da experiência da inovação e do empreendedorismo social do Oi Futuro, contou com a colaboração de profissionais da área de educação que contribuíram para a construção do Guia Empreendedorismo Social na Educação, uma iniciativa idealizada e cocriada pelo Oi Futuro, British Council e Porvir.

Mas afinal o que é um canvas e para que serve?

A palavra “canvas” está originalmente associada a uma metodologia inovadora de desenvolvimento de modelos de negócio, criada nos anos 2000. Com o passar do tempo, essa metodologia que se utiliza de um esquema visual foi disseminada e atualmente utilizada para cocriar diversos tipos de projetos inovadores.

E como o canvas funciona e pode ser adaptado ao ambiente escolar?

No gráfico a seguir você tem uma visão ampliada do processo de construção do canvas e das fases que pode percorrer junto com os estudantes. Essa jornada permite que você promova um mergulho em um tema que os estudantes devem aprender e, ao mesmo tempo, estimule que reconheçam habilidades e desenvolvam um perfil empreendedor.

O ponto de partida é uma ideia ou temática para envolver os estudantes em uma pesquisa que esteja relacionada ao seu cotidiano. A proposta é estimular jovens a pensar em suas realidades e imaginar uma solução para sua comunidade escolar ou entorno.

Veja a seguir os seis passos que a metodologia prevê.



Ponto de partida



Fase 1

Estímulo a pesquisa e validação

Equipe

Oriente seus estudantes a formar grupos. Avalie o número ideal de integrantes por equipe, preferencialmente entre 5 a 10 pessoas. Nossa orientação é que os grupos sejam formados por jovens com perfis e habilidades diferentes e complementares. Dessa forma, entendemos que além de cada um ficar responsável por uma atividade ao longo do desenvolvimento do projeto, será provocado a interagir com os demais, identificar e desenvolver ainda mais suas habilidades, comportamentos e responsabilidades...

Problema

A partir da ideia ou temática que você vai propor para os estudantes trabalharem, provoque-os a identificar possíveis problemas socioambientais existentes em sua comunidade ou entorno e para os quais eles gostariam de propor soluções. Antes de preencher o canvas, essa reflexão pode ser feita utilizando o recurso chamado matriz CSD de Certeza, Suposição e Dúvida. Para isso, peça que dividam uma folha de papel em 3 partes, uma para cada uma dessas letras. Em cada parte eles devem listar suas impressões sobre a temática e o que eles relacionam sobre ela na comunidade. Depois disso, já podem preencher a coluna “Problema Socioambiental” do canvas. Para ajuda-lo nesse processo sugerimos algumas perguntas norteadoras: que temas trabalhados pela sua disciplina se conectam a um problema na sua comunidade? O que você gosta nela? O que ela tem de especial? O que você não gosta na sua comunidade? O que pode melhorar? Liste até 5 problemas identificados como principais.

Público-alvo

Neste quadrante do canvas, você deverá provocar seus estudantes a identificar que pessoas ou grupos de pessoas são mais impactadas pelos problemas mapeados. Oriente-o a criar uma lista das pessoas mais impactadas para as menos impactadas. Perguntas norteadoras: que características socioeconômicas essas pessoas têm [urbanas, rurais, brancas, negras, periféricas, ribeirinhas, etc.]? São da mesma faixa etária? Moram na mesma região? O que as pessoas fazem hoje para resolver o problema? Como elas se sentem?

Território

Agora é hora de pesquisar e conhecer um pouco mais do território onde estudam e/ou moram e desejam propor uma solução para o(s) problema(s) identificado(s). Nesta etapa é importante que os estudantes utilizem livros, revistas, jornais e pesquisa na internet em sites recomendados/referenciados para levantar dados qualitativos e quantitativos. Estimule os jovens a mapear as características sociais, econômicas, ambientais e culturais do território onde moram e/ou estudam. Perguntas norteadoras: as soluções existentes atendem as expectativas dos moradores/comunidade escolar [diretores, professores, estudantes, pais e responsáveis]? Que organizações e/ou empresas oferecem soluções que prometem resolver o problema? Eles resolvem o problema totalmente, parcialmente ou não resolvem? Quanto custa?

Solução

Após uma fase de pesquisas, é hora de estimular os grupos de jovens a pensar e propor soluções que demonstrem resolver o problema e atender as necessidades das pessoas. Pergunta norteadora: O que vocês farão para resolver o problema real identificado?

Validação

Com a ideia ou solução criada, ela precisa ser testada e, para isso, é importante envolver o maior número de pessoas possível na comunidade para a qual a solução foi pensada. Estimule seus estudantes a conversar com as pessoas, mas principalmente ouvi-las. Neste momento, o importante é escutar o que elas têm a dizer sobre a solução. Peça que os estudantes verifiquem se o perfil do público alvo é o mesmo mapeado e se o problema foi identificado de forma correta. Uma boa opção de checagem é produzir um formulário de pesquisa e entrevistar a comunidade. Depois desse primeiro mergulho no processo de pesquisa e validação oriente os jovens a organizar as informações coletadas e refletir sobre os principais pontos observados.

Como atividade de conclusão da primeira fase de pesquisas e validações, sugerimos que você promova um encontro entre os jovens para que eles possam trocar suas experiências e percepções de como foi passar por essa jornada, o que descobriram, o que aprenderam, o que chamou mais atenção, o que eles precisam rever ou fariam diferente.

Agora é hora de lançar um novo desafio para os grupos!

Será que todos estão prontos para iniciar uma nova fase com pesquisas e validações?

Fase 2

Mapeamento dos impactos e atividades-chave

Impacto

Estimule os jovens a pensar nos impactos positivos e negativos que a solução que estão projetando pode promover na comunidade onde será aplicada a iniciativa. Importante estar atendo a eventuais impactos negativos que a ação pode causar. Ao mapear os impactos, busque construir com os jovens meios de acompanhar a implantação e resultados das atividades, pensando sempre em organizar e reunir informações qualitativas e quantitativas das ações. Ter clareza do impacto desejado é fundamental para uma iniciativa voltada para impacto social, além de subsidiar as atividades que devem ser desenvolvidas para que a ideia/solução seja implementada de forma responsável e com propósito.

Dica 1: Neste momento, estimule os jovens a pesquisar sobre os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) agenda proposta pela ONU (Organização das Nações Unidas), em 2015, que prevê 17 objetivos e 169 metas para superar desafios globais que garantam erradicação da pobreza, redução das desigualdades sociais e injustiça, além de combater as mudanças climáticas visando a construção de um mundo sustentável e equitativo. Para mais informações sobre os ODS, indicamos pesquisar o site das Nações Unidas, <https://nacoesunidas.org/pos2015/>.

Dica 2: Sendo possível e se você ainda não envolveu professores de outras disciplinas no projeto, este é um momento bastante oportuno para isso. Convide, envolva o maior número possível de professores para apoiar os grupos na reflexão sobre os impactos, correlacionando o problema e a solução proposta com sua disciplina e a temática que está sendo trabalhada. Assim, os jovens terão mais clareza sobre a importância de todas as matérias para a formação integral e para a vida.

Atividades-chave

No quadrante atividades-chave do canvas para modelagem de projeto, os estudantes devem listar todas as atividades necessárias para implementar o projeto. Depois de todas as atividades mapeadas, sugerimos que oriente os jovens a organizá-las de forma decrescente de prioridade para sua implementação. Estimule os jovens a indicar o tempo de realização de cada atividade e peça que distribuam as tarefas entre cada integrante do grupo. Neste momento, é muito importante que eles reconheçam suas habilidades, se sintam motivados a participar e possam se apoiar.

Resistências

Assim como é importante levantar todas as atividades-chave para realização do projeto, também sugerimos que os jovens sejam provocados a mapear possíveis dificuldades a ser enfrentadas ao longo da jornada. O objetivo desta atividade é preparar os jovens a ter uma visão geral do projeto, do que precisa ser feito, possíveis dificuldades e ações que possam ser necessárias (como um plano B, caso algo dê errado). Perguntas norteadoras: Que dificuldades o grupo mapeia que poderá enfrentar na implementação da sua solução? Como pode se antecipar e pensar caminhos para reverter as

dificuldades mapeadas?

Comunicação

Ao ter clareza do propósito de impacto social que move o grupo, da solução que será oferecida e das atividades principais para implementação dessa solução, você deverá estimular os jovens a construir a comunicação do projeto. Isso significa dizer que os jovens deverão pensar uma narrativa [história] que seja capaz de apresentar com objetividade a proposta do projeto, desenvolver uma logo marca, pensar nas estratégias que utilizarão para fazer com que o seu público alvo conheça a solução/projeto, como por exemplo, posts nas redes sociais, panfleto, banner, etc. Se possível convide os professores das disciplinas de português, literatura, redação, artes para apoiar os grupos nesse desafio.

Como atividade de conclusão da fase 2 dessa jornada proponha um encontro entre os grupos para que eles possam apresentar suas evoluções e compartilhar os aprendizados. Avalie e estimule sinergias entre os grupos e soluções propostas, sempre que possível.

Fase 3

Mapeamento dos custos e recursos para colocar o projeto de pé!

Custos

Com as atividades-chave mapeadas é possível levantar os custos envolvidos para realizar o projeto, ou seja, colocar a solução de pé. Neste primeiro momento, a busca deve ser sobre os custos mínimos para criar o projeto. Ajude a listar os principais custos [alimentação, transporte, compra ou aluguel de equipamentos, materiais de consumo como papelaria, matéria-prima, mão-de-obra, internet, telefone, aluguel de espaço para realização, confecção de materiais de comunicação, etc.].

Fontes de recursos

Com os custos mapeados é importante estimular os jovens a pensar como eles podem obter os recursos necessários para realização do projeto. Estimule que busquem possibilidades a partir do seu ambiente escolar, sem deixar de olhar para o entorno da escola.

Para as ações de levantamento de custos e fontes de receitas, se possível, sugerimos envolver o professor de matemática e novamente faça com que os jovens possam dimensionar mais facilmente o que estão estudando com uma atividade prática.

Parcerias

Conhecendo o território e a comunidade escolar, ajude os jovens a criar uma lista de potenciais parceiros, estimule-os a mapear outras escolas, ONGs, aceleradoras, comércio local, universidades, poder público, espaços comunitários que possam se interessar pela solução que estão propondo para a comunidade e desejam colaborar.

Projeto

Chegou a hora de colocar o projeto de pé! Após um tempo de pesquisas e validações é possível materializar a ideia num protótipo, ou seja, num produto conceitual e fazer uma nova rodada de validações, a diferença é que agora cada grupo já tem um “produto ou serviço” em forma de projeto para solucionar um problema real da sua comunidade escolar ou território. Neste momento, é importante que os estudantes estejam receptivos as avaliações e críticas dos beneficiários e/ou clientes para que possam realizar os ajustes necessários e testar várias vezes até que o “produto e/ou serviço” seja bem aceito pelos beneficiários ou clientes.

Clique aqui para acesso ao canvas para você distribuir para os estudantes

[Link: <https://bit.ly/2R2E0FG>]

Dica 3: O esquema visual “canvas” está disponível para impressão em A4, mas também é possível fazer a impressão em A3 para facilitar o trabalho dos estudantes em grupo.