

HABILIDADES DE **EMPREGABILIDADE**



A12

Com muito entusiasmo, compartilhamos com vocês o Ebook de Habilidades de Empregabilidade, uma proposta pedagógica desenvolvida pela Nossa Comunidade Sustentável.

Esse material foi pensado como um apoio à prática educativa, especialmente na formação de jovens para os desafios do mundo do trabalho. Está disponível gratuitamente, em formato digital, com a possibilidade de impressão, e pode ser utilizado em diferentes contextos de aprendizagem: escolas, centros de acolhimento, oficinas, projetos comunitários e outros espaços voltados ao desenvolvimento pessoal e profissional.

De fácil uso, convida à experimentação. Suas atividades são práticas, acessíveis, e podem ser adaptadas à realidade de cada grupo. O foco está no desenvolvimento de competências como pensamento crítico, criatividade, colaboração e resolução de problemas; habilidades cada vez mais valorizadas dentro e fora da escola.

Sabemos que nada substitui a sensibilidade e o olhar atento do educador. Por isso, este material não tem a pretensão de ser um plano de aula pronto, mas sim uma ferramenta complementar, que pode enriquecer suas propostas e gerar novas possibilidades em sala.

A construção deste material está alinhada ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável número 8 da ONU, que propõe o crescimento econômico inclusivo e o acesso a empregos dignos. Ao estimular a autonomia, o protagonismo e a capacidade de tomada de decisão, o material contribui para que os jovens se sintam mais preparados para construir seus próprios caminhos.

Esperamos que este recurso seja uma boa companhia no dia a dia pedagógico, inspirando trocas, reflexões e descobertas entre educadores e estudantes.

***Com carinho e respeito,
Guilherme Fonseca de Oliveira
e Giulio Wilgner Ferreira
OSC Nossa Comunidade
Sustentável***





As Habilidades Abordadas são:

Pensamento analítico: analisar informações, identificar padrões, tomar decisões baseadas em dados.

Curiosidade e aprendizado ao longo da vida: buscar novos conhecimentos de forma contínua.

Pensamento criativo: gerar ideias inovadoras e soluções originais.

Design e experiência do usuário: criar soluções centradas no usuário, garantindo usabilidade.

Inteligência artificial e Big Data: aplicar IA e analisar grandes volumes de dados para decisões eficientes.

Alfabetização tecnológica: dominar ferramentas e tecnologias digitais no trabalho.

Liderança e influência social: inspirar, liderar e influenciar positivamente equipes e resultados.

Motivação e autoconsciência: manter-se motivado e agir de forma autêntica.

Resiliência, flexibilidade e agilidade: adaptar-se a mudanças e superar desafios rapidamente.

Empatia e escuta ativa: compreender emoções e ouvir ativamente para criar conexões.



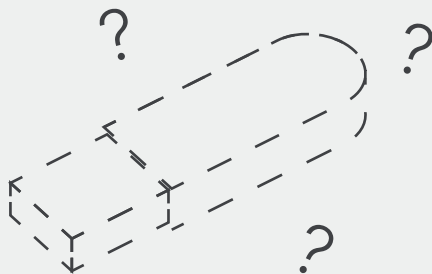
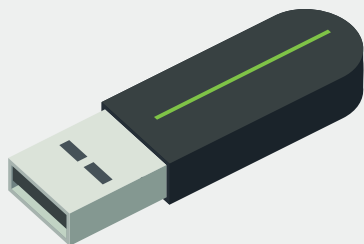
HABILIDADE: PENSAMENTO ANALÍTICO

Objetivo 1: Desenvolver a capacidade de analisar informações e identificar padrões para solucionar problemas.

Instruções: O professor(a) apresenta um enigma simples para a turma. Em grupos, os estudantes recebem pistas e discutem juntos para identificar padrões e deduzir a resposta. Cada grupo compartilha sua hipótese e explica a lógica usada. Ao final, a turma debate como o raciocínio analítico ajudou na solução.

ENIGMA: O Pendrive Desaparecido

Enunciado: Durante um trabalho em grupo, quatro estudantes: Lucas, Bianca, Renan e Tamires usaram o mesmo pendrive para salvar os arquivos. No final da aula, o pendrive sumiu. Ninguém admitiu ter ficado com ele, mas uma professora ouviu trechos das conversas. Com base nas pistas, quem ficou com o pendrive?



PISTAS



Renan saiu antes de todos e mencionou que não utilizou o pendrive, pois estava sem computador.



Tamires saiu depois de Lucas e disse que viu Bianca mexendo no pendrive.



Lucas afirmou que salvou os arquivos por último, mas se esqueceu de ejetar o pendrive.



Bianca disse que saiu antes de Lucas e que não viu quem ficou com o pendrive.



Dica: Quem saiu por último provavelmente levou o pendrive sem perceber.



Resposta: Lucas.



Renan não tinha computador e saiu antes, então não foi ele. Bianca disse que saiu antes de Lucas. Lucas disse que salvou por último, mas Tamires saiu depois dele – então ela saiu por último. Entretanto, Lucas esqueceu de ejetar o pendrive, logo ele é o culpado.

- Renan saiu antes de todos e nem usou o pendrive, então não foi ele.
- Bianca saiu antes de Lucas, então também não foi ela.
- Tamires saiu depois de Lucas, o que significa que ela saiu por último.
- Porém, Lucas disse que salvou os arquivos por último e esqueceu de ejetar o pendrive.
- Como quem saiu por último ficou com o pendrive e Lucas foi o último a usá-lo, ele ficou com o pendrive.



O objetivo não é apontar culpa, mas mostrar como a análise das falas permite reconstruir os fatos e levantar hipóteses. O foco é na construção lógica, não em julgamento.



HABILIDADE: PENSAMENTO ANALÍTICO

Objetivo 2: Reconhecer padrões e pensar logicamente.

Instruções: Apresente sequências com um elemento faltando, utilizando números, letras ou formas para que os estudantes identifiquem padrões e os completem corretamente. Após resolverem, peça que compartilhem suas respostas e expliquem o raciocínio utilizado. Estimule o pensamento lógico e amplie a atividade com a criação de novas sequências pelos próprios alunos, promovendo trocas entre os grupos.

Exemplos:

NÚMEROS: 3, 6, 9, __, 15

Resposta: 12 (aumenta de 3 em 3)

LETRAS: A, C, E, __, I

Resposta: G (pula uma letra do alfabeto)

OPERAÇÕES: 5, 10, 20, __, 80

Resposta: 40 (multiplica por 2)





HABILIDADE: PENSAMENTO ANALÍTICO

Objetivo 3: Aprimorar a tomada de decisões utilizando a análise de dados.

Instruções:

Peça aos estudantes para pesquisarem as preferências da turma sobre bebidas favoritas (por exemplo: suco, refrigerante, água, chá).

Divida a turma em grupos para que organizem os dados coletados em tabelas ou gráficos, facilitando a visualização.

Cada grupo analisa os dados e identifica padrões, como a bebida mais escolhida ou a menos popular.

Os grupos apresentam os gráficos e explicam as tendências observadas, justificando suas conclusões.

Discuta a relevância da análise de dados para tomar decisões mais eficazes, como escolher a bebida para um evento com base nas preferências da turma





HABILIDADE: PENSAMENTO CRIATIVO

Objetivo 1: Estimular a geração de ideias inovadoras para resolver problemas do dia a dia.

Instruções:

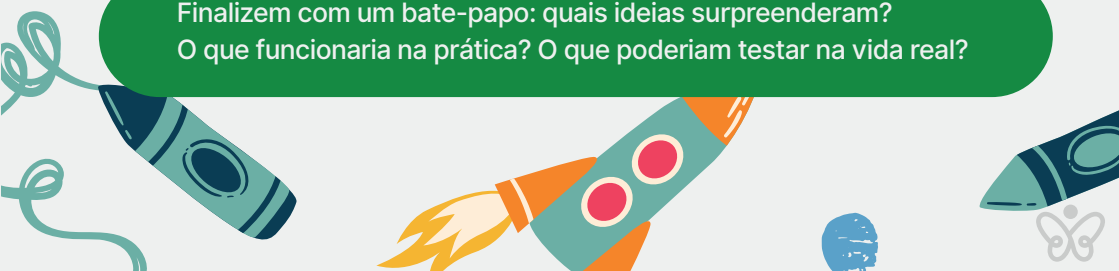
Lance o desafio! Proponha um problema real e curioso (ex: *Como deixar a escola mais sustentável?*).

Dê 5 minutos para cada estudante anotar o maior número de ideias que conseguir — vale tudo, do sensato ao inusitado!

Agora é hora de juntar forças: formem grupos e combinem ideias malucas, geniais ou improváveis.

Cada grupo apresenta sua solução criativa para a turma.

Finalizem com um bate-papo: quais ideias surpreenderam? O que funcionaria na prática? O que poderiam testar na vida real?





HABILIDADE: PENSAMENTO CRIATIVO

Objetivo 2: Incentivar o pensamento fora da caixa e soltar a criatividade!

Instruções:

Monte uma caixa surpresa com objetos aleatórios: colheres de plástico, fita adesiva, tampinhas, botões... tudo vale!

Formem pequenos grupos prontos para criar!

Cada grupo deve transformar esses objetos em um novo produto ou serviço — quanto mais inusitado, melhor!

Agora vem o desafio extra: criem um anúncio criativo para vender a invenção! Pode ser um cartaz, um vídeo improvisado ou até uma encenação ao vivo.

No final, apresentem a ideia para a turma, explicando como funciona e por que ela é útil!



Objetivo 3 : Promover a expressão criativa por meio da construção colaborativa de uma história.

Instruções:

Vamos criar uma história em grupo!

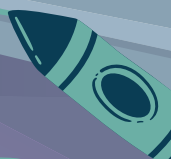
Comece com uma frase instigante para capturar a atenção de todos, como: "Naquela noite, um som misterioso ecoou do porão da escola..."

A partir daí, cada estudante vai acrescentar uma frase, dando continuidade à história. Por exemplo: "Pedro decidiu descer as escadas para ver o que estava acontecendo."

Agora é hora de juntar forças: formem grupos e combinem ideias malucas, geniais ou improváveis.

Siga o revezamento até que todos tenham participado.

Ao final, juntos, construam um desfecho surpreendente, algo que amarre a narrativa e deixe todos animados com o resultado!



HABILIDADE: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E BIG DATA

Objetivo 1: Compreender os conceitos básicos de inteligência artificial, coleta de dados e identificação de padrões de forma simples e acessível.

Instruções: *Vamos descobrir o sabor de sorvete favorito da turma, e entender como a inteligência artificial funciona!*

- Comece com uma pergunta simples e divertida: “ Qual é o seu sabor de sorvete favorito? ”
- Anote as respostas no quadro.
- Organize os dados em uma tabela simples, mostrando quantas pessoas escolheram cada sabor.

Exemplo:

SABOR	NÚMERO DE VOTOS
Chocolate	5
Morango	3
Baunilha	2



- Juntos, analisem a tabela e identifiquem qual foi o sabor mais popular.
Pergunte: “ Conseguem ver algum padrão aqui? ”
- Depois, faça a conexão com a tecnologia: Explique que a inteligência artificial faz algo parecido, só que com **muitos e muitos dados**, para entender preferências e fazer recomendações, como sugerir um sorvete, uma música ou até um vídeo que a pessoa provavelmente vai gostar.

HABILIDADE: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E BIG DATA

Objetivo 2: Simular como a inteligência artificial aprende a partir de exemplos e padrões.

Instruções: Treinando uma “máquina” com comandos!



Escolha **um estudante para ser a “máquina”** e outros cinco para serem os **“treinadores”**.

A “máquina” fica no centro da roda. Os treinadores, ao redor, vão dar **comandos simples**, como:

- “ Levante a mão direita se ouvir um número par. ”
- “ Sente-se quando alguém disser ‘gato.’ ”

Cada treinador pode repetir seu comando várias vezes, usando palavras diferentes para testar se a “máquina” aprendeu a reconhecer o padrão.

A “máquina” deve tentar seguir os comandos corretamente, observando **o que se repete e como reagir** a cada situação.

Após algumas rodadas, conversem com a turma:

- A “máquina” errou ou acertou?
- O que ajudou a entender os comandos?
- Foi fácil aprender com repetições?



Explique que esse processo é parecido com o que acontece quando inteligências artificiais são treinadas: elas recebem muitos exemplos, observam padrões e aprendem como reagir!

Sugestões de comandos para os treinadores:

- "Dê um passo para trás se ouvir uma palavra que comece com a letra C."
- "Levante a mão esquerda se alguém falar o nome de uma fruta."
- "Gire uma vez quando ouvir um número maior que cinco."
- "Dê um passo para frente se alguém bater palmas duas vezes."

Objetivo 3: Demonstrar o conceito de algoritmos por meio de atividades cotidianas.

Instruções:

Como ensinar uma máquina a escovar os dentes?

Comece perguntando aos estudantes:

"Quais são os passos que você segue toda vez que escova os dentes?"

Cada estudante deve escrever uma lista detalhada, passo a passo, como se estivesse ensinando alguém que nunca escovou os dentes antes.

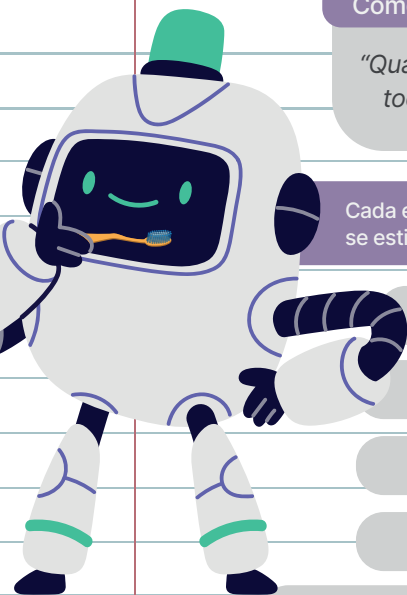
Pegar a escova de dentes

Colocar pasta de dente na escova

Abrir a torneira

Molhar a escova

Escovar os dentes em movimentos circulares...



Depois, formem duplas. Um será o “instrutor” e o outro, o “robô”.

O “robô” deve seguir exatamente o que está escrito — nada a mais, nada a menos.

Por exemplo, se o passo for “pegue a pasta de dente”, mas não estiver escrito “abra a tampa”, o “robô” não poderá abrir a pasta!

Após a execução, conversem sobre o que aconteceu:

- *Houve alguma falha de comunicação?*
- *Alguma instrução estava vaga, confusa ou incompleta?*

Por fim, peça que revisem os passos, deixando-os mais claros e objetivos — como se estivessem programando uma inteligência artificial, que só entende exatamente o que é dito.



HABILIDADE: LIDERANÇA E INFLUÊNCIA SOCIAL

Objetivo 1: Desenvolver liderança e influência positiva.

Instruções: Formem grupos: Divida a turma em equipes equilibradas e peça que cada grupo escolha um líder.

Missão do grupo: Cada equipe deve pensar em uma solução criativa para um problema da escola, como:

- Reduzir o desperdício de água
- Melhorar o uso dos espaços comuns
- Diminuir o lixo nas salas de aula
(Você pode sugerir temas ou deixar os grupos escolherem.)



Função do líder:

O líder será responsável por:

- Coordenar a equipe
- Delegar tarefas de forma justa
- Motivar e ouvir todos os integrantes
- Ajudar o grupo a organizar as ideias e preparar a apresentação

Apresentação final:

Cada grupo apresentará sua proposta, explicando:

- Qual é o problema e qual a solução pensada
- Como o grupo trabalhou em equipe
- Qual foi o papel do líder e como ele influenciou o processo

Avaliação em grupo:

Depois da apresentação:

- Os próprios integrantes avaliam a liderança do colega, com respeito e sinceridade
- A turma também pode dar sugestões construtivas

Discussão final: Em roda, reflightam juntos:

- Que tipo de liderança funcionou melhor?
- O que ajudou (ou dificultou) o trabalho em grupo?
- Como diferentes estilos de liderança impactam o resultado e o engajame



HABILIDADE: LIDERANÇA E INFLUÊNCIA SOCIAL

Objetivo 2: Desenvolver a habilidade de inspirar e motivar os outros.

Instruções: Cada estudante deve pensar em algo que realmente o motive ou emocione. Pode ser qualquer tema positivo e significativo, como:

A importância da leitura

Proteção dos animais

Amizade, empatia, saúde mental...

Prática de esportes

Cuidado com o meio ambiente

ESCREVA UM MINI DISCURSO MOTIVACIONAL:

O objetivo é inspirar a turma com suas palavras. O discurso pode ser curto (1 a 2 minutos), mas precisa ter um começo, meio e fim.

Por exemplo: se o tema for "A importância da leitura", fale sobre como os livros despertam a imaginação, ampliam o conhecimento e transformam vidas.



Apresente para a turma:

Na hora da apresentação, use técnicas de comunicação para prender a atenção:

- Contato visual com os colegas
- Entonação clara e expressiva
- Linguagem corporal coerente com o que está dizendo

Momento de reflexão em grupo:

Após todas as apresentações, a turma discute:

- Quais discursos mais tocaram ou convenceram? Por quê?
- Como o jeito de falar (postura, voz, olhar) influenciou a mensagem?
- O que podemos melhorar para nos comunicarmos melhor com o mundo?



HABILIDADE: LIDERANÇA E INFLUENCIA SOCIAL

Objetivo 3: Compreender como a influência social afeta decisões individuais.

Instruções: Proponha uma pergunta de opinião para a turma, como: "Você acha que o uso de celulares deve ser permitido em sala de aula?"

Peça que todos respondam de forma anônima, usando papezinhos, um formulário online ou outro método simples.

Sem revelar os resultados, conduza uma discussão aberta sobre o tema. Estimule os estudantes a apresentarem seus argumentos com respeito, ouvindo opiniões diferentes e refletindo sobre pontos que talvez não tivessem considerado.

Depois da conversa, aplique a mesma enquete novamente, também de forma anônima.

Por fim, compare os resultados da primeira e da segunda enquete com a turma. Em grupo, reflitam:

- Houve mudanças de opinião?
- A conversa influenciou suas respostas?
- Como a troca de ideias, o grupo e o ambiente podem afetar o que pensamos?

Essa atividade mostra, na prática, como somos influenciados pelas interações sociais e como o diálogo pode ampliar nossa forma de pensar.



HABILIDADE: RESILIÊNCIA, FLEXIBILIDADE E AGILIDADE

Objetivo 1: Desenvolver a capacidade de adaptação a mudanças e superação de desafios.

Instruções:

Instruções: Organize uma atividade com regras estabelecidas, como o jogo "Siga o Mestre", onde os estudantes imitam os movimentos do líder. No meio da atividade, altere as regras sem aviso prévio (por exemplo, instrua os estudantes a fazerem o oposto do que o líder faz). Os estudantes devem adaptar-se às novas regras e continuar participando do jogo. Promova uma discussão em grupo: compartilhe as experiências e as estratégias usadas para se adaptar à mudança. Incentive os estudantes a pensarem em outras situações em que precisaram se adaptar a mudanças inesperadas.



HABILIDADE: RESILIÊNCIA, FLEXIBILIDADE E AGILIDADE

Objetivo 2: Promover a agilidade mental, a cooperação e a comunicação em grupo.

Instruções:

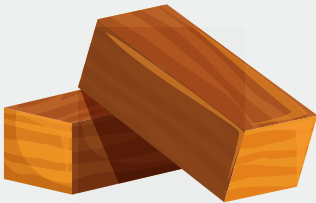
Divida a turma em grupos de 4 a 5 participantes.

Entregue a cada grupo um conjunto de blocos de madeira, como no jogo Jenga.

Atribua a cada integrante uma limitação específica para realizar sua vez.

Os grupos jogam em turnos: cada participante deve retirar uma peça da torre e posicioná-la no topo, seguindo as regras do jogo e respeitando sua limitação pessoal.

O desafio é manter a torre em pé pelo maior tempo possível, superando as dificuldades impostas pelas limitações.



HABILIDADE: RESILIÊNCIA, FLEXIBILIDADE E AGILIDADE

Instruções:

Exemplos de limitações para os participantes:



Participante 1:

só pode
usar a mão
esquerda



Participante 2:

não pode
falar
durante sua
vez



Participante 3:

deve fechar
os olhos ao
retirar a
peça



Participante 4:

só pode
usar dois
dedos para
manipular
a peça



Participante 5:

não pode
tocar na
torre, mas
pode
orientar
verbalment
e os
colegas.



HABILIDADE: RESILIÊNCIA, FLEXIBILIDADE E AGILIDADE

Objetivo 3: Incentivar a resiliência e a capacidade de pensar rapidamente.

Instruções:

O facilitador inicia contando uma história curta e envolvente.

Em um momento determinado, passa a vez para o próximo estudante continuar a narrativa, sem interrupções.


Cada estudante deve dar continuidade à história de forma fluida, mantendo o ritmo e a coerência do enredo.

Durante a atividade, o facilitador pode inserir palavras ou temas inesperados que o próximo estudante deverá incorporar imediatamente à narrativa.

A história segue até que todos os estudantes tenham participado, encerrando com um final criativo e coerente.

Ao final, promova uma conversa para refletir sobre a experiência de pensar rápido, lidar com surpresas e como isso contribuiu para desenvolver resiliência e improvisação.





HABILIDADE: *CURIOSIDADE E APRENDIZADO AO LONGO DA VIDA*

Objetivo 1: Fomentar a curiosidade e a habilidade de formular perguntas.

Instruções:

Na aula anterior, peça aos estudantes que tragam um objeto misterioso para a próxima aula, sem revelar aos colegas qual é.

O professor inicia a atividade trazendo uma caixa com seu próprio objeto misterioso dentro, assumindo o papel de “dono da caixa” na primeira rodada.

Em ordem, os estudantes fazem perguntas ao dono da caixa que possam ser respondidas apenas com “sim” ou “não” (exemplos: “É eletrônico?”, “Usamos na cozinha?”).

Após cada resposta, o estudante pode arriscar um palpite sobre o que está dentro da caixa.

Quando um estudante acertar o objeto, ele se torna o próximo “dono da caixa” e coloca seu objeto dentro dela.

A atividade continua, permitindo que vários estudantes assumam o papel de facilitadores ao apresentar seus objetos misteriosos durante a aula.



HABILIDADE: CURIOSIDADE E APRENDIZADO AO LONGO DA VIDA

Objetivo 2: Estimular o aprendizado autônomo baseado em interesses pessoais e promover a troca de conhecimento entre os estudantes.

Instruções: Peça para cada estudante escolher um tema que realmente o interesse — pode ser um hobby, esporte, tecnologia ou qualquer assunto que o motive. Essa conexão pessoal torna a pesquisa mais envolvente.

Incentive a pesquisa em fontes variadas e confiáveis, como:

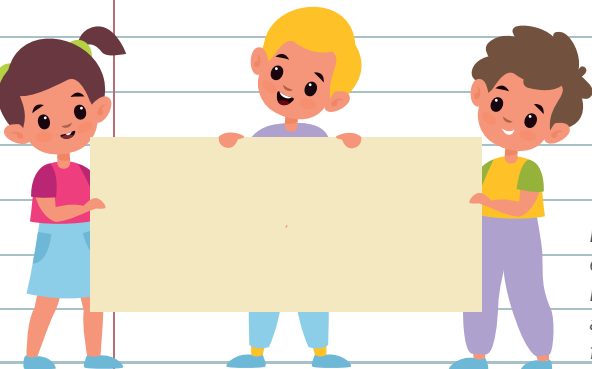
- 🕒 *Livros e revistas especializadas (ex.: biografia de um atleta)*
- 🕒 *Artigos acadêmicos ou jornalísticos (ex.: inovações tecnológicas)*
- 🕒 *Vídeos e documentários (ex.: técnicas de skate)*
- 🕒 *Entrevistas, que podem ser feitas pessoalmente ou online*

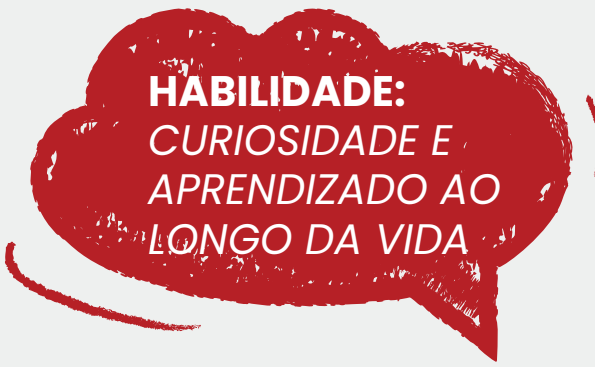
Oriente-os a organizar as informações, usando fichas ou mapas mentais, para facilitar a apresentação.

Na preparação do projeto, eles podem escolher o formato que preferirem:

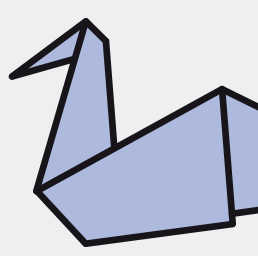
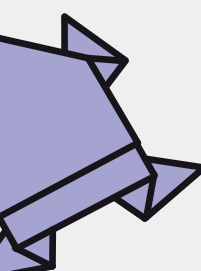
- 🕒 *Cartaz visual, slides, vídeo, podcast ou apresentação oral com apoio visual.*

Estimule a conexão pessoal, como contar por que escolheram o tema ou uma experiência relacionada. Durante as apresentações, crie um ambiente acolhedor para que todos possam compartilhar, fazer perguntas e valorizar diferentes temas.





HABILIDADE: CURIOSIDADE E APRENDIZADO AO LONGO DA VIDA



Objetivo 3: Incentivar a abertura a novas experiências e o aprendizado contínuo.

Instruções:

Apresente uma lista de habilidades simples (origami, truque de mágica, aprender uma frase em outro idioma). Estudantes escolhem se querem trabalhar individualmente ou em dupla. Cada estudante ou dupla escolhe uma habilidade e dedica um tempo para aprender e praticar.

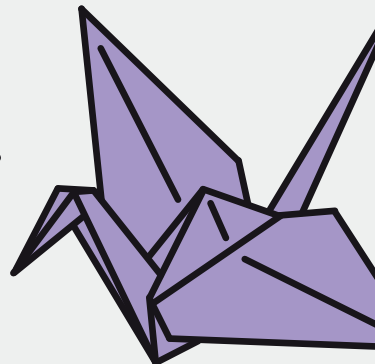
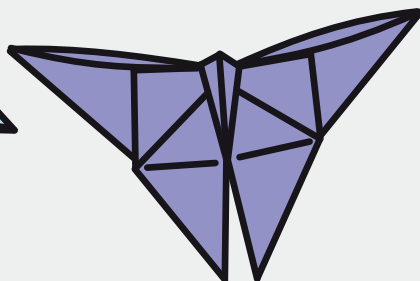
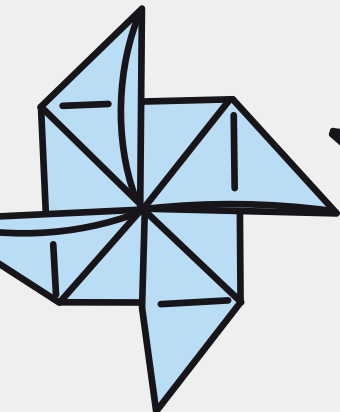
Estudantes ensinam a habilidade aprendida a um colega ou outra dupla.

Cada estudante ou dupla demonstra a habilidade adquirida para a turma.

Discuta como foi aprender e ensinar, além da importância de estar aberto a novas experiências.

Exemplos:

Fazer um origami básico; Aprender frases simples em outra língua; Realizar um truque de mágica; Desenhar uma figura simples; Amarrar nós; Fazer uma pulseira de cordões; Resolver um cubo mágico; Montar um castelo de cartas; Preparar um sanduíche.





HABILIDADE: ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA

Objetivo 1: Reconhecer a presença da tecnologia no cotidiano sem o uso de dispositivos digitais.

Instruções: Divida a turma em grupos. Cada estudante anota em uma folha de sulfite uma tecnologia não digital, como roda, óculos, martelo ou guarda-chuva. Em seguida, o grupo compartilha e discute suas escolhas, decidindo juntos quais tecnologias vão apresentar.

Cada aluno leva sua folha ao centro, cita sua tecnologia e a fixa em um grande papel kraft. Com todas expostas, os grupos organizam as tecnologias em categorias de funcionalidade, como transporte, saúde, comunicação ou bem-estar, de acordo com as semelhanças entre elas.

Durante esse processo, estimule reflexões sobre como essas invenções se conectam, continuam presentes no cotidiano e transformaram a forma como vivemos. Para encerrar, proponha uma conversa sobre o impacto das tecnologias simples e o valor do trabalho coletivo para construir conhecimento.





HABILIDADE: ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA

Objetivo 2: Compreender os conceitos básicos de algoritmos e lógica de programação.

Instruções:

Divida os estudantes em grupos de 3 ou 4. Cada grupo receberá uma tarefa simples para ser completada, como montar um quebra-cabeça ou construir uma torre com blocos.

Antes de começar, os estudantes devem escrever um passo a passo detalhado (algoritmo) que explique como completar a tarefa. As instruções devem ser simples e claras, detalhando cada ação necessária para realizar a tarefa.

Um dos estudantes segue as instruções do algoritmo sem improvisar, enquanto os outros observam e corrigem qualquer erro ou ambiguidade nas instruções.

Caso o estudante encontre dificuldades ou a execução não seja bem-sucedida, o grupo deve ajustar o algoritmo e tentar novamente, melhorando a clareza das instruções.





HABILIDADE: ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA

Objetivo 3: Refletir criticamente sobre como a tecnologia influencia a sociedade.

Instruções:

Divida a turma em dois grupos. Cada grupo discutirá os prós e contras de uma tecnologia específica (ex.: automóvel, smartphone).

Dê tempo para que cada grupo organize seus argumentos e pontos de vista, listando os benefícios e as desvantagens da tecnologia escolhida.

Os grupos apresentam seus argumentos de forma alternada, respeitando o tempo de fala e contrapartida, defendendo seus pontos de vista com exemplos concretos.

Após o debate, os grupos se reúnem para elaborar uma conclusão conjunta, considerando o impacto positivo e negativo da tecnologia.





HABILIDADE: DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Objetivo 1: Desenvolver soluções centradas no usuário para problemas reais, estimulando a criatividade e a empatia.

Instruções:

Em duplas, os estudantes discutem pequenos problemas ou inconvenientes que enfrentam no dia a dia (ex.: dificuldade em organizar o material escolar, falta de tempo para hobbies, etc.).

Cada estudante propõe uma solução criativa para o problema do colega, levando em consideração suas necessidades e contexto. Usando materiais simples (papel, caneta, etc.), os estudantes desenham ou constroem um protótipo básico de sua solução, que pode ser uma ferramenta, um produto ou uma melhoria em um processo.

As duplas trocam os protótipos, apresentando suas ideias ao colega e recebendo feedback construtivo sob



HABILIDADE: DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Objetivo 2: Incentivar o pensamento crítico sobre usabilidade e design.

Instruções:

Disponibilize itens comuns, como canetas, copos, ou cadeiras, para que os estudantes escolham. Cada estudante escolhe um objeto e avalia sua funcionalidade, design e pontos que poderiam ser melhorados.

Com base na análise, os estudantes desenharam uma versão aprimorada do objeto, focando em como torná-lo mais funcional e eficiente.

Os estudantes compartilham suas ideias e desenhos com a turma, explicando as melhorias propostas.

Discuta como o design de objetos influencia a experiência do usuário e o impacto de pequenas mudanças na usabilidade.



HABILIDADE: DESIGN E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Objetivo 3: Compreender a experiência do usuário ao mapear cada etapa de uma interação.

Instruções:

 Peça aos estudantes que escolham, em grupo, um serviço comum do cotidiano escolar.

SERVIÇOS ESCOLARES

*Comprar um
lanche na cantina*

*Usar a
biblioteca*

*Transporte
escolar*

*Treinos
esportivos*

Em seguida, cada grupo deve listar todas as etapas envolvidas nesse serviço, desde o início (por exemplo: decidir o que comer) até o final (como pagar e sair da cantina). A ideia é mapear o caminho completo do usuário.

Depois, os grupos analisam cada etapa, identificando o que funciona bem (ex.: agilidade no atendimento, organização das filas) e o que pode gerar frustrações (ex.: espera longa, poucas opções no cardápio, falta de sinalização).

Com base nos pontos críticos, cada grupo propõe melhorias para tornar a experiência mais agradável e eficiente — como incluir mais caixas para pagamento, criar uma sinalização visual mais clara ou ampliar os horários de atendimento.

Finalize com uma conversa sobre a importância de entender a experiência do usuário, mostrando como esse olhar contribui para criar serviços mais humanos, acessíveis e funcionais.





HABILIDADE: MOTIVAÇÃO E AUTOCONSCIÊNCIA

Objetivo 1: Aumentar a autoconsciência sobre interesses e motivações pessoais.

Instruções:

Os estudantes listam atividades que os deixam felizes e motivados, identificando o que desperta entusiasmo em suas vidas.

Em duplas, discutem suas atividades favoritas e explicam por que essas atividades são importantes para eles.

As duplas procuram identificar interesses ou valores que compartilham entre si. Estudantes voluntários compartilham os insights e descobertas de suas conversas com o restante da turma.

Discuta como conhecer nossos interesses e paixões pode ajudar a guiar nossas escolhas pessoais e profissionais no futuro.





HABILIDADE: MOTIVAÇÃO E AUTOCONSCIÊNCIA

Objetivo 2: Incentivar o pensamento crítico sobre usabilidade e design.

Instruções:

Cada estudante escreve uma meta pessoal ou acadêmica que deseja alcançar.

Juntos, os estudantes criam um mural coletivo e colam suas metas, formando uma visão compartilhada de objetivos.

Cada estudante elabora os passos necessários para atingir sua meta, detalhando ações práticas e prazos.

Estudantes voluntários podem apresentar suas metas e planos de ação à turma, se desejarem.

Discuta como a motivação, o planejamento e a visualização são essenciais para alcançar objetivos pessoais e acadêmicos.



HABILIDADE: MOTIVAÇÃO E AUTOCONSCIÊNCIA

Objetivo 3: Incentivar a motivação e a autoconsciência para alcançar objetivos pessoais e profissionais.

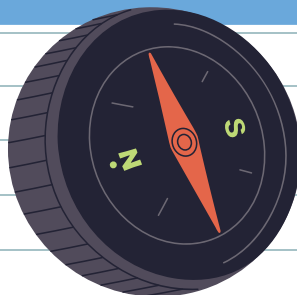
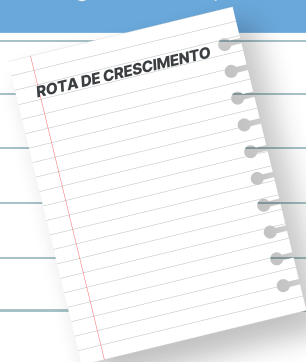
Instruções:

Cada estudante faz uma lista das conquistas pessoais e acadêmicas que mais o motivaram até o momento, identificando o que o fez ter sucesso em cada uma.

Eles refletem sobre os principais desafios que enfrentaram e o que aprenderam ao superá-los.

Com base nessas reflexões, cada estudante desenha uma "rota de crescimento", destacando metas futuras, obstáculos prováveis e estratégias para superá-los.

Os estudantes compartilham suas rotas com um colega, discutindo os passos e buscando sugestões de aprimoramento.





HABILIDADE: EMPATIA E ESCUA ATIVA

Objetivo 1: Desenvolver habilidades de escuta ativa e empatia.

Instruções:

Em duplas, um estudante fala por 2 minutos sobre um tema de interesse pessoal, enquanto o outro apenas escuta atentamente, sem interromper.

O ouvinte então repete o que entendeu, confirmando sua compreensão e mostrando que prestou atenção ao que foi dito.

Os estudantes invertem os papéis, repetindo o processo.

Em pequenos grupos ou com a turma toda, os estudantes compartilham como foi a experiência de ser ouvido e de ouvir de forma atenta.

Discuta a importância da escuta ativa nas relações interpessoais, ressaltando como essa prática pode fortalecer o entendimento e a empatia.



HABILIDADE: EMPATIA E ESCUTA ATIVA

Objetivo 2 : Promover empatia ao compreender diferentes perspectivas.

Instruções: Proponha situações de conflito ou dilemas que envolvam diferentes pontos de vista. Cada estudante assume o papel de uma das partes envolvidas na situação e se prepara para expressar os sentimentos e pensamentos do personagem. Os estudantes encenam a situação, trazendo à tona emoções e preocupações de seus personagens.

Exemplos de Cenários:



Conflito na sala de aula: Um estudante se sente ignorado no trabalho em grupo, enquanto outro acha que ele não está se esforçando;



Discussão familiar: Um adolescente quer mais liberdade para sair, mas os pais estão preocupados com sua segurança;

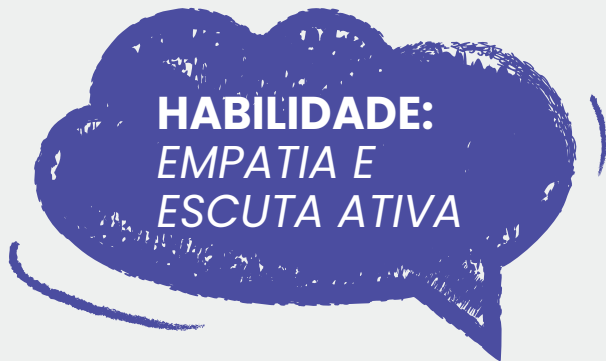


Conflito entre amigos: Dois amigos brigam porque um passou mais tempo com outro grupo e o outro se sente deixado de lado;



Uso de redes sociais: Um estudante publica uma foto sem permissão, gerando desconforto e discussão sobre privacidade e respeito.





Objetivo 3 : Desenvolver a empatia ao se conectar com as emoções e desafios de outras pessoas.

Instruções:

Cada estudante escreve uma carta anônima descrevendo um desafio pessoal, usando um pseudônimo para facilitar a logística de respostas.

As cartas são misturadas e redistribuídas de forma aleatória para que cada estudante receba a carta de outro colega.

Após ler a carta recebida, o estudante escreve uma resposta de apoio e encorajamento, buscando oferecer conselhos empáticos e compreensivos.

As respostas são entregues ao "dono" da carta usando o pseudônimo, garantindo que o remetente receba o apoio, sem revelar a identidade.

Estudantes que se sentirem confortáveis podem compartilhar a experiência de ler e responder às cartas.

