



4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

DIA 1

1. Dinâmica de apresentação: os participantes compartilham algo sobre si

Este é um momento importante, tanto para o facilitador conhecer quem veio à oficina, quanto para os próprios participantes saberem mais sobre os demais. Pode ser uma ótima oportunidade, também, para mapear expectativas.

Tempo sugerido: até 40 minutos

Veja *Modelo de Dinâmica de Apresentação em Ferramentas*.

2. Retomada do projeto: relembrar a Trilha FAZ SENTIDO

As Oficinas de Cocriação foram pensadas para receber diferentes pessoas a cada rodada. Por isso, é sempre importante que o facilitador contextualize os participantes, lembrando que a atividade faz parte de um projeto maior, cujo grande objetivo é redesenhar o Ensino Fundamental II. Vale ainda apresentar as etapas da Trilha FAZ SENTIDO, evidenciando os passos que darão continuidade ao trabalho da Oficina.

Tempo sugerido: até 20 minutos

3. Apresentação do tema da Oficina e da Escuta Inspiracional

Este é o primeiro estágio específico da Oficina de Cocriação. O facilitador apresenta o problema que será debatido ao longo da atividade, retomando o que foi levantado na Escuta Inspiracional. A proposta é ajudar os participantes a se conectar fortemente com o tema e pensar em soluções que realmente respondam aos desafios mapeados pela Rede.

Tempo sugerido: até 40 minutos

4. Apresentação dos objetivos da Oficina

Este é o momento em que o facilitador apresenta os objetivos da Oficina e propõe alguns princípios e regras que ajudem o trabalho a fluir da melhor maneira possível.

Objetivos:

- Desenvolver soluções que respondam ao tema trabalhado na oficina;
- Planejar os próximos passos para que as soluções possam ser experimentadas;
- Multiplicar a experiência da oficina nas escolas dos participantes e estimular que outros colegas participem das próximas oficinas.

Regras para Chuva de Ideias:

- *Uma conversa por vez.*
- *Quanto mais ideias, melhor.*
- *Misture as ideias.*
- *Viage nas ideias.*
- *Pense com imagens.*
- *Não fuja do assunto.*
- *Não julgue ou critique.*

Regras para Cocriação:

- *A pessoa que vem é a pessoa certa.*
- *Aconteceu a única coisa que poderia ter acontecido.*
- *Toda vez que você começar, é o momento certo.*
- *Quando uma coisa termina, termina.*

DICA!

O facilitador pode projetar as regras em um telão ou imprimi-las em um grande cartaz que fique visível para todos durante a oficina.

Tempo sugerido: até 20 minutos



4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

5. Primeira rodada de discussão e ideias: Chuva de Ideias

Agora que o grupo já está situado no projeto, bem como no tema e metodologia que serão trabalhados na Oficina de Cocriação, é hora da Chuva de Ideias. O facilitador pede para que os presentes anotem em pequenas fichas suas propostas de solução para o problema que está sendo discutido. Este estágio pode ser conduzido de duas formas:

1. Uma ideia por pessoa: O facilitador entrega uma ficha e uma caneta para cada participante e pede a ele que escreva apenas uma ideia para solucionar o problema em pauta. Em seguida, cada pessoa deve apresentar sua proposta para o grupo. Esta dinâmica funciona melhor para turmas que não sejam muito grandes, já que cada um deve ter alguns instantes para dividir o que escreveu. É importante combinar quanto tempo cada participante terá para falar sobre sua ideia.

2. Um punhado de ideias por grupo: O facilitador pede para que as pessoas se organizem em grupos de 3 ou 4 participantes. As equipes recebem alguns fichas e canetas e têm um prazo para pensar e debater soluções para o problema em questão. Elas devem ser anotadas e, em seguida, compartilhadas com os demais, respeitando um tempo estipulado para a apresentação de cada grupo.

Em qualquer um dos casos, o facilitador deve organizar as fichas lidas em uma parede, agrupando-as por temas de afinidade. Assim, algumas “nuvens” de ideias começam a se formar e indicar tendências de soluções.

Tempo sugerido: 1 hora

>>>>> INTERVALO DE ALMOÇO >>>>>

Tempo sugerido: até 1 hora e 30 minutos

6. Ampliação de referências: casos, leitura de recomendações e experiências inovadoras

Depois da Chuva de Ideias, o facilitador amplia o debate, apresentando algumas referências que podem enriquecer a cocriação e estimular a inovação. A sugestão aqui é dividir o tempo em dois blocos iguais, dedicados à exploração de referências distintas.

Bloco 1: Casos, pesquisas e experiências inovadoras sobre o tema, etc.

Este material deverá ser pesquisado e preparado previamente pelo facilitador, que poderá se inspirar nos relatórios que estão na Plataforma FAZ SENTIDO, bem como em sites como Porvir (www.porvir.org) e InnoveEdu (www.innoveedu.org), entre outros.

Bloco 2: Recomendações sobre o tema.

Este material está disponível na Plataforma FAZ SENTIDO, na seção **Recomendações e Práticas**, e foi preparado para ser utilizado neste momento. Cabe ao facilitador estudar o material e realizar uma curadoria para escolher e imprimir o que lhe parecer mais adequado para o contexto da sua Rede.

DICA!

Um cuidado importante nessa atividade é evitar momentos longos de exposição. Os casos podem ser apresentados de maneira interativa, e os participantes devem ser estimulados a responder perguntas e a contar o que sabem sobre o assunto. As recomendações, por sua vez, devem ser distribuídas entre os grupos para que se efetue a leitura e, posteriormente, o compartilhamento com todos.

Tempo sugerido: 2 horas



Ferramenta

4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

7. Segunda rodada de discussão e ideias: Chuva de Ideias Turbinada

As referências devem ter estimulado o nascimento de novas ideias. O facilitador agora estimula um debate aberto ou em pequenos grupos, em que os participantes anotam em fichas as novas ideias que tiveram, a partir das experiências que acabaram de conhecer.

DICA!

Em alguns grupos, a criação de novas ideias deve acontecer de maneira mais espontânea. Caso isso não ocorra, o facilitador pode provocá-los um pouco mais e, conforme ouve os participantes, volta a organizar as ideias no papel, seguindo a lógica de agrupamento que iniciou na primeira atividade de Chuva de Ideias. É possível que, a partir daí, surjam propostas inéditas para compor novas “nuvens”. Por isso, tudo deve ser anotado.

Tempo sugerido: 1 hora

8. Selecionar algumas ideias para transformar em solução

Com a parede repleta de fichas, chega o momento de fazer uma seleção do que o grupo quer transformar em solução. A proposta é que escolham o que querem desenvolver, saindo do plano das ideias e se aproximando de sua materialização.

A decisão sobre as melhores soluções deve ser tomada pelo grupo, em uma plenária. Cabe ao facilitador cuidar para evitar que pessoas que tenham personalidade mais forte inibam as demais na hora da seleção. Além disso, é fundamental que a escolha seja baseada no conteúdo da proposta e não na facilidade de sua implementação.

Tempo sugerido: 1 hora



Ferramenta

4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

DIA 2

9. Cocriação de Soluções: o coração da oficina!

Ao retomar as ideias que serão transformadas em soluções, o facilitador pede para que os participantes se organizem em grupos e comecem a desenvolvê-las. As equipes podem ser formadas conforme afinidade com cada uma das propostas selecionadas. Se achar conveniente, o facilitador pode retomar as regras da cocriação, já que agora é o momento em que a metodologia será mais utilizada.

Para ajudar na transformação da ideia em solução, o facilitador apresenta dois caminhos a serem escolhidos pelos grupos:

Método 1: O grupo desenvolve sua ideia utilizando um Mapa para Criação de Solução (Canvas) com perguntas que estimulam a criação dos vários componentes do seu projeto. Esta é uma opção menos lúdica, mas que favorece o registro. Ela é ideal para ambientes em que haja apoios confortáveis para se usar na hora de escrever.

DICA!

A Ficha de Solução permite maior direcionamento do processo de criação, pois orienta os participantes a desenvolverem todos os aspectos do seu projeto e os estimula a pensar em mais detalhes. Outra vantagem é que ela funciona melhor como registro. Trata-se de uma ferramenta usada em várias situações. Apresentar a Ficha traz como vantagem a possibilidade dos participantes poderem replicar seu uso em outros momentos da sua vida pessoal e profissional.

Método 2: O grupo desenvolve sua solução colocando a “mão na massa”, utilizando materiais como lego, canetinha, cartolina, massinha de modelar e giz de cera. Para estimular que os participantes pensem nos pontos principais da solução, o facilitador pode projetar no telão as perguntas da Mapa para Criação de Soluções (Canvas). Esta é uma atividade bem divertida, que deixa a Oficina de Cocriação menos cansativa e dialoga diretamente com uma forma de fazer educação mais prática. Os estudantes tendem a se envolver mais neste tipo de atividade.

DICA!

O facilitador pode alternar os métodos conforme o tema da oficina. Se soluções para “infraestrutura” são melhor desenvolvidas via atividade mais lúdica, questões como “avaliação” tendem a ser melhor planejadas com o Canvas.

Tempo sugerido: 2 horas

DICA!

O tempo destinado a esta atividade pode ser dividido da seguinte forma: 1 hora para a retomada das ideias e regras de cocriação e 1 hora para o desenvolvimento da solução.

Acesse [Mapa para Criação de Soluções \(Canvas\)](#) em **Ferramentas**.



Ferramenta

4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

10. Compartilhamento das soluções e devolutivas: cada grupo compartilha com os demais o que planejou

Neste momento, cada grupo apresenta sua solução em 5 minutos (combinar o tempo de 3 minutos para ter uma margem de “reserva”). Em seguida, o facilitador pede aos outros grupos que comentem sobre o projeto, apontando o que mais gostaram, pontos de atenção e sugestões para aprimoramento. O grupo que recebeu a devolutiva pode então fazer uma réplica de 1 minuto. O facilitador pode usar um cronômetro para estimular que a turma se organize dentro do intervalo proposto.

É papel do facilitador motivar os comentários e garantir que sejam construtivos. Ele pode instigar os participantes pra que pensem em contatos interessantes de pessoas que podem ajudar a colocar as soluções em prática, referências relacionadas ou fontes de recursos que possam viabilizar o projeto. Por fim, pode solicitar que um membro do grupo anote as sugestões dos colegas. Essas informações poderão ser usadas na próxima atividade.

DICA!

Pode acontecer de algum participante dizer que já realiza aquele tipo de solução em sua escola. Neste caso, o facilitador deve destacar que isso não invalida o trabalho do outro grupo e incentivar a troca de informações. Em nossas experiências anteriores, o facilitador precisa insistir muito para que surjam questionamentos e pontos de atenção, pois os colegas preferem só falar dos pontos positivos, por se constrangerem de criticar o trabalho dos demais. Caso não haja nenhuma sugestão, o facilitador pode oferecer uma para iniciar a conversa.

Tempo sugerido: até 1 hora

>>>>> INTERVALO DE ALMOÇO >>>>>

Tempo sugerido: até 1 hora e 30 minutos

11. Aprimoramento das soluções a partir das devolutivas

Os grupos voltam a se reunir e fazem acertos em suas soluções. Mesmo que haja poucas sugestões, é recomendável realizar esta etapa para fortalecer a ideia de que o projeto ainda está em construção.

Tempo sugerido: até 30 minutos

12. Planejamento da Experimentação das soluções nas escolas

A solução está pronta e é hora de planejar a sua experimentação, período em que ela será colocada em prática e testada. Para organizar a tarefa, os grupos devem preencher uma nova tabela (Plano de Experimentação). O facilitador pode circular entre as equipes e oferecer apoio para esclarecimento das dúvidas.

Tempo sugerido: até 45 minutos

Veja *Plano de Experimentação de Soluções em Ferramentas*



4. Criar Soluções

Roteiro para Oficina de Cocriação (2 dias)

13. Compartilhamento dos Planos de Experimentação: partilha entre os grupos

Mesmo que as soluções criadas sejam experimentadas em diferentes escolas, é importante que todos saibam de tudo que irá acontecer em toda a Rede.

Tempo sugerido: até 45 minutos

DICA!

É interessante ter até 5 minutos para a apresentação de cada grupo e contar com mais 2 minutos para os comentários. Como os participantes levarão o Plano de Experimentação, o facilitador deve tirar cópias para registrar o que foi planejado e, posteriormente, fazer o acompanhamento.

14. Aaliação da oficina

A última ficha que os participantes preencherão durante a Oficina de Cocriação é a de avaliação. O facilitador deve explicar a importância de receber uma devolutiva honesta sobre o encontro, como forma de aprimorar os próximos. Vale lembrar que a ficha é anônima. Enquanto os participantes preenchem, é recomendável que o facilitador não circule pela sala para deixar todos à vontade. Caso alguém tenha alguma dúvida, pode chamá-lo para esclarecimentos. As fichas devem ser levadas para tabulação e os resultados são uma ótima forma de aprimorar a atividade.

Veja Modelo de Avaliação da Oficina em Ferramentas.

Tempo sugerido: até 30 minutos

15. Últimos recados e distribuição do Registro de Experimentação de Soluções

Para fechar a Oficina de Cocriação, o facilitador pode fazer uma retrospectiva de tudo que aconteceu ao longo da sua realização. Além disso, deve alinhar os próximos passos com o grupo, especialmente sobre a experimentação e seu registro. Este último é essencial para garantir que os técnicos da Secretaria de Educação possam saber mais detalhes sobre como a solução funcionou quando colocada em prática e criar estratégias para expandi-la para toda a Rede.

O acompanhamento pode acontecer via criação de grupo em aplicativo de mensagem instantânea ou comunidade em rede social. Assim, todos têm a oportunidade de compartilhar novidades sobre suas experimentações, além de enviar os registros preenchidos. Soma-se a isso a possibilidade de acontecerem trocas entre os participantes para além do tempo e do espaço do encontro.

Ainda neste momento, o facilitador pode compartilhar o cronograma das próximas Oficinas de Cocriação para que os participantes possam voltar em outras atividades que abordem temas de seu interesse.

Tempo sugerido: até 20 minutos

Veja Modelo de Registro da Experimentação em Ferramentas.