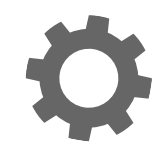
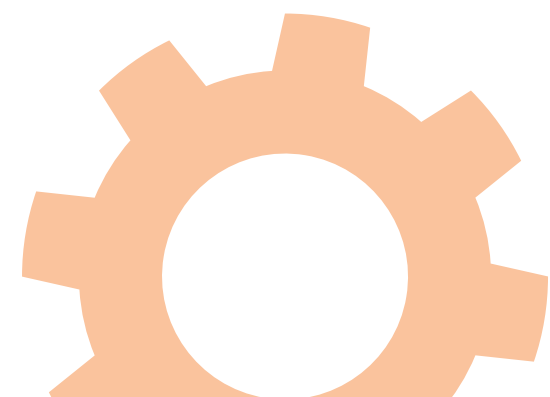
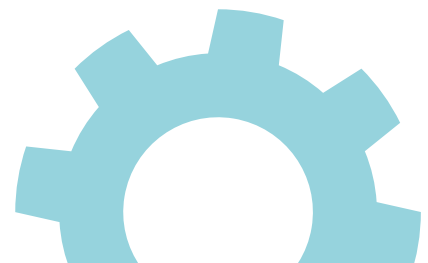
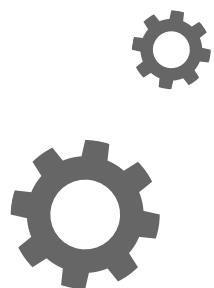




Insígnia

**Inovadores
de Impacto**





Em parceria com:

accenture



© World Scout Bureau Inc.
Janeiro de 2025

World Scout Bureau
Global Support Centre
Kuala Lumpur
Suite 3, Level 17
Menara Sentral Vista
150 Jalan Sultan Abdul Samad
Brickfields
50470 Kuala Lumpur, MALÁSIA

Tel.: + 60 3 2276 9000
Fax: + 60 3 2276 9089

worldbureau@scout.org
scout.org

A reprodução é autorizada às Organizações e Associações Nacionais Escoteiras que são membros da Organização Mundial do Movimento Escoteiro.



© União dos Escoteiros do Brasil

Insígnia Inovadores de Impacto
Setembro 2025

Escritório Nacional dos Escoteiros do Brasil
Rua Coronel Dulcídio, 2107
Água Verde
Curitiba (PR) - Brasil
80250-100
(41) 3353-4732

institucional@escoteiros.org.br
www.escoteiros.org.br

A reprodução é autorizada às Regiões Escoteiras e Unidades Escoteiras Locais que integram a União dos Escoteiros do Brasil, desde que concedido o crédito pela fonte.

As imagens utilizadas são de propriedade da União dos Escoteiros do Brasil e foram capturadas pelo fotógrafo Luis Eduardo Hoepfner Sebben.

Realização

Diretoria Executiva Nacional:

Irineu Muniz de Resende Neto
Paulo Henrique Maciel Barbosa
Kamila Santos Fonseca

Diretoria Nacional de Métodos Educativos:

Carmen Barreira

Elaboração e Organização

Eduardo Bettoni dos Martyres
Milena Budant Perottoni

Colaboração

Denise Possobom Sozzi
João Augusto Corrêa
Marcos Ramacciato Duarte

Projeto Gráfico e Diagramação

Eduardo Bettoni dos Martyres

Revisão

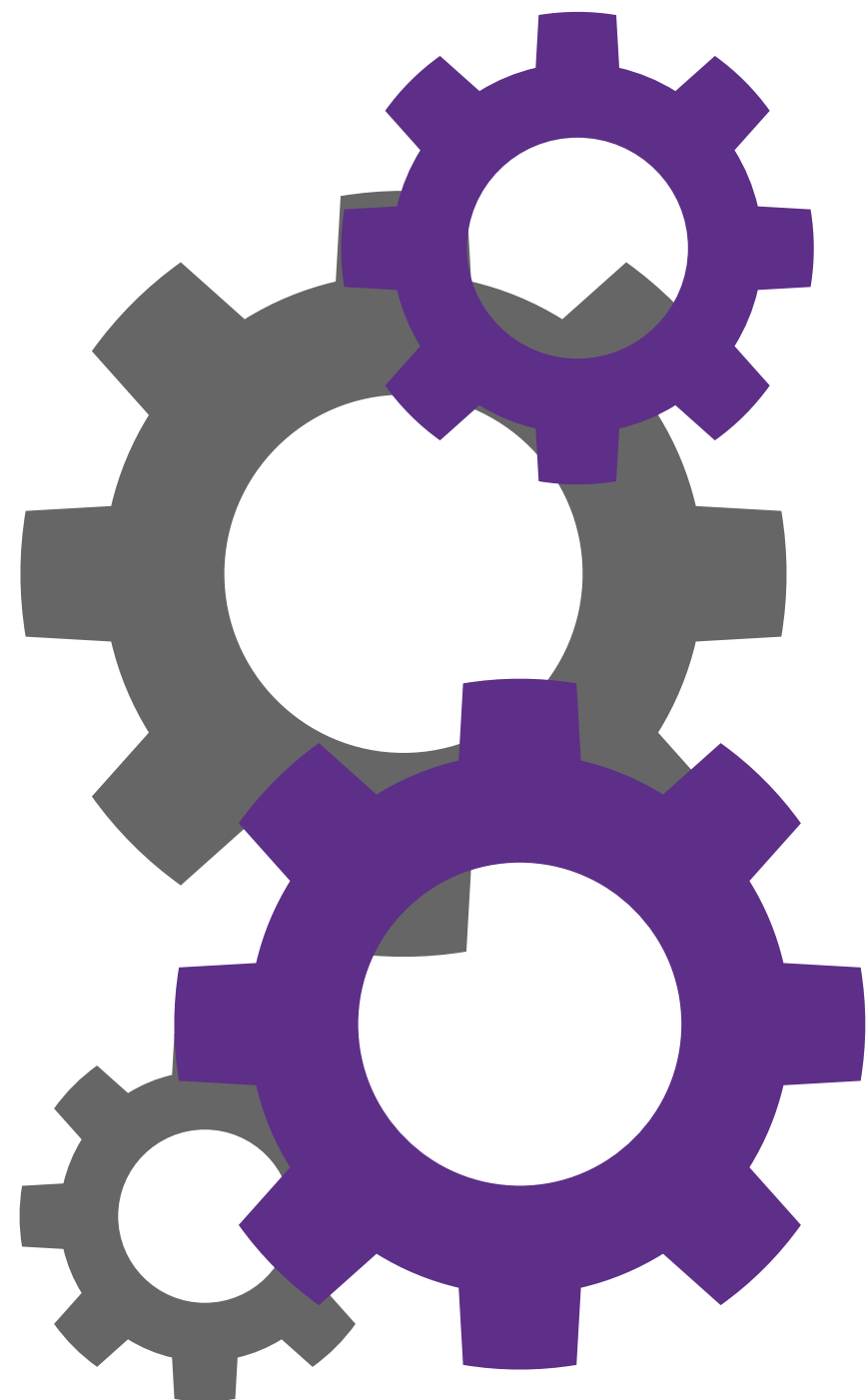
Carmen Barreira
Milena Budant Perottoni



Insígnia
Inovadores
de Impacto

Conteúdo

O que é?	5
Quem pode conquistar?	6
Como conquistar?	7
O que é uma metodologia?	10
O Design Thinking	11
Conquistando a Insígnia	17
Escolhendo suas ODS da insígnia	18
Definindo sua comunidade	19
Etapa 1: Exploração	20
Etapa 2: Ideação	32
Etapa 3: Solução	38
Etapa 4: Planejamento	44
Etapa 5: Execução	49
Etapa 6: Reconhecimento	50
Submetendo o projeto para aprovação	55
Local da insígnia no vestuário e uniforme	62





O que é?

A Insígnia Inovadores de Impacto foi criada para inspirar jovens a inovar e transformar suas comunidades por meio de projetos reais utilizando o Design Thinking. Ela ajudará você a desenvolver habilidades criativas que vão além do Escotismo: são ferramentas para a vida.

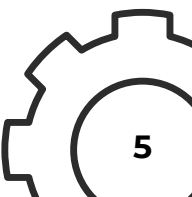
Com essa jornada, você aprende a pensar diferente, criar soluções e colocar em prática projetos que geram impacto positivo em suas comunidades.

Vivemos em um mundo cheio de mudanças rápidas e desafios (um mundo VUCA: volátil, incerto, complexo e ambíguo). Por isso, ser inovador significa se adaptar, cooperar, usar a criatividade e agir com propósito.

Ao ser um(a) Inovador(a) de Impacto, você mostra que é capaz de:

- Inovar e transformar ideias em projetos que fazem diferença.
- Resolver problemas da sua comunidade de forma criativa e prática.
- Trabalhar em equipe, comunicar e empreender soluções.
- Usar empatia e propósito para gerar impacto real e positivo.

Mais do que um símbolo, essa insígnia representa uma mentalidade de transformação: identificar desafios, criar ideias, testar, melhorar e transformar tudo isso em projetos comunitários que deixam sua marca no mundo.



Quem pode conquistar?

Este desafio foi criado para jovens dos **Ramos Sênior e Pioneiro** que tenham **idade entre 15 e 22 anos incompletos** e que desejam aprender habilidades criativas de resolução de problemas para mudar o mundo.

A mudança ou intervenção pode ser pequena e localizada, mas o conhecimento adquirido e o efeito subsequente podem crescer e influenciar positivamente muitas vidas.



SÊNIOR

De 15 a 17 anos (incompletos)



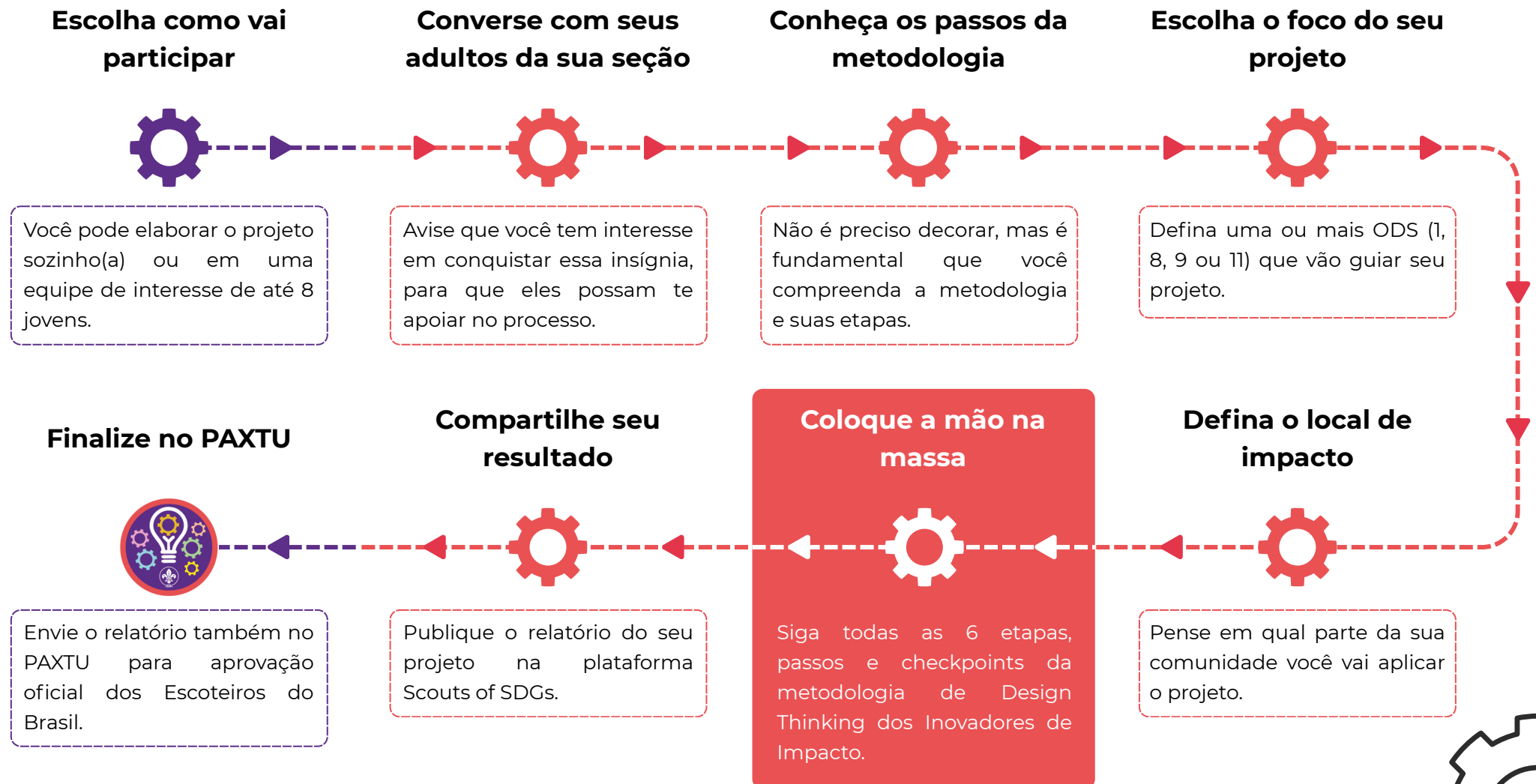
PIONEIRO

De 18 a 22 anos (incompletos)



Como conquistar?

O passo a passo abaixo é um resumo com o intuito de apresentação rápida do processo completo. Cada etapa será detalhada mais adiante neste guia.

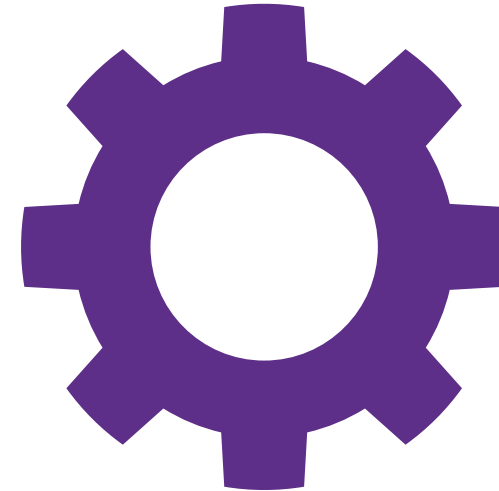


As bases da insígnia

Inovação

Inovar é pensar diferente e criar algo novo que melhore a vida das pessoas ou resolver um problema da sua comunidade. Não é só ter uma ideia “genial”, mas colocar a criatividade em ação: imaginar soluções, testar, aprender com os erros e ajustar até funcionar.

Ser inovador(a) é ter coragem de olhar para os desafios com outros olhos, usar a imaginação, trabalhar em equipe e transformar ideias em projetos reais que façam sentido para quem está ao seu redor.



Impacto

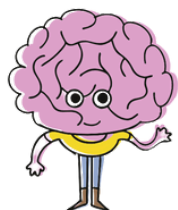
Impacto é a mudança positiva que você causa no mundo quando coloca sua ideia em prática. É quando sua ação gera diferença real (seja pequena ou grande) na vida das pessoas e na comunidade.

Impactar é mais do que resolver um problema: é criar valor, inspirar outras pessoas e deixar um rastro de transformação que pode continuar crescendo mesmo depois do seu projeto acabar.



Fatores de aprendizagem

A insígnia tem como foco desenvolver em você um conjunto holístico de competências, focando na autonomia como a capacidade de definir metas, refletir e agir com responsabilidade para promover mudanças. Ela se baseia na crença de que você tem a capacidade e a vontade de influenciar positivamente suas próprias vidas e o mundo ao seu redor.



Cognitivo (Pensar)

Sei como resolver problemas sociais e comunitários, de forma criativa.

Gerando Valor

Saber como aprender o máximo possível sobre um problema.

Pesquisar, entrevistar, saber e pensar criativamente:

Gerenciando tensões

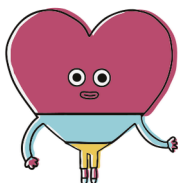
Saber resolver problemas inesperados e desentendimentos.

Habilidades de comunicação;

Assumindo responsabilidades

Mentalidade de inovação:

Conhecimento de como identificar e esclarecer um problema, idealizar soluções, refinar e planejar ações



Sócio-emocional (Sentir)

Eu me importo com as pessoas e sou resiliente.

Conectando a compreensão de questões locais e globais com sentimentos pessoais.

Confiança/resiliência diante de resultados incertos e desafios inesperados.

Sentir que posso e devo identificar problemas sociais/comunitários e tentar resolvê-los.



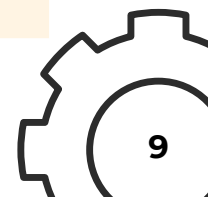
Comportamental (Agir)

Eu ativamente faço a diferença na minha comunidade.

Identificar problemas a serem resolvidos e oportunidades para fazer a diferença.

Trabalhar colaborativamente, resolver divergências e demonstrar liderança.

Demonstrar liderança, ajudar/encorajar os outros, continuar a procurar problemas e tentar resolvê-los.



O que é uma metodologia?

Uma metodologia é como um mapa ou um manual de instruções que mostra o caminho para realizar um projeto, resolver um problema ou alcançar um objetivo. Em vez de agir de qualquer jeito, a metodologia organiza as etapas, ajuda a dar direção e garante que você não esqueça nada importante.

Possibilita dar estrutura ao que você vai fazer. Imagine que você vai montar um projeto: sem uma ordem ou um jeito organizado, pode ficar confuso, demorado ou até acabar sem resultados. A metodologia serve para:

- Mostrar por onde começar e qual deve ser o próximo passo;
- Ajudar a pensar com clareza e não se perder no meio do caminho;
- Criar um processo que qualquer pessoa consiga acompanhar e repetir, se quiser.

Ou seja, ela transforma uma ideia em um plano real que pode ser colocado em prática.

“Seu principal benefício é facilitar a construção de um projeto: com uma metodologia, você sabe por onde começar, o que vem depois e como avaliar se está no caminho certo. Isso evita confusão, economiza tempo e aumenta as chances de sucesso no projeto.”

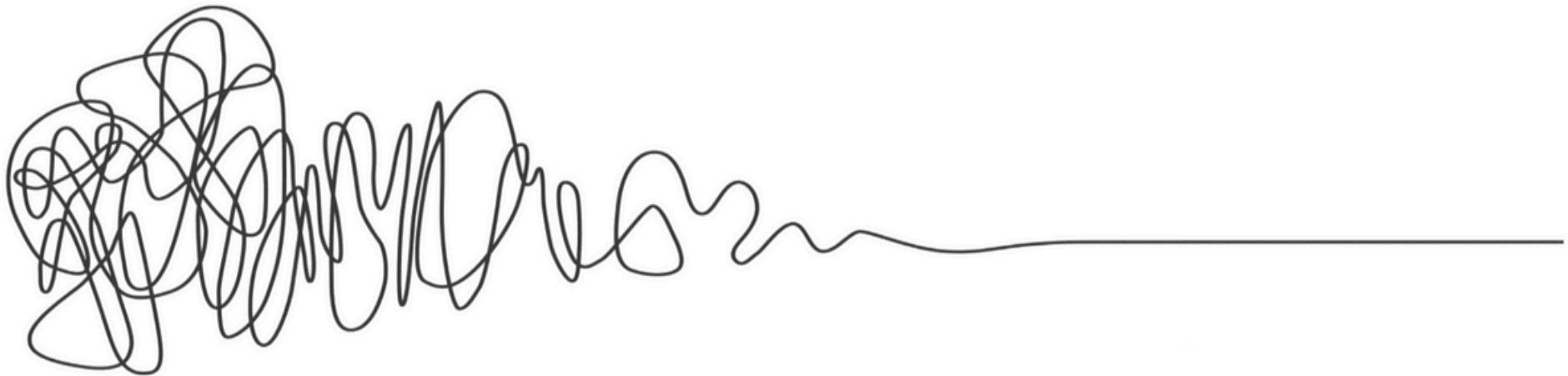


O Design Thinking

Quando ouvimos a palavra design, muita gente pensa logo em design gráfico: criar logotipos, fazer artes bonitas, cuidar da identidade visual de marcas e produtos. Esse é o senso comum, e realmente o design gráfico faz parte desse universo, mas o design vai muito além da estética.

O termo Design Thinking pode parecer complicado, mas significa simplesmente **“pensar como um designer”**. Ou seja, usar a mesma forma de raciocínio que os designers utilizam quando precisam criar algo novo: observar as necessidades das pessoas, entender o problema a fundo e buscar soluções criativas, testando e melhorando até chegar ao resultado.

“O Design é, principalmente, uma forma de resolver problemas de maneira criativa e prática.”



O Design Thinking é uma **metodologia de inovação** para resolver desafios do dia a dia, é muito usado hoje em empresas, organizações sociais, escolas e até no Escotismo, porque ajuda a enxergar problemas de forma **criativa e prática**, gerando soluções que de fato fazem diferença para as pessoas e para a comunidade.



O Design Thinking do Inovadores de Impacto

Inspirada no Design Thinking, a metodologia do Inovadores de Impacto traz um processo criativo de resolução de problemas e construção de projetos dividida em **seis etapas**.

1

Exploração

É o momento de mergulhar na realidade da comunidade. Aqui você irá observar, pesquisar e conversar com pessoas para descobrir quais problemas realmente existem e merecem atenção. O objetivo é gerar uma síntese do problema e criar um critério norteador.

2

Ideação

Após entender bem o problema, é hora de soltar a criatividade, você irá criar a maior quantidade de ideias que conseguir, mesmo que pareçam estranhas ou difíceis no começo.

3

Solução

Das ideias criadas, chega a hora de escolher uma para desenvolver de verdade, você irá analisar o impacto, viabilidade e desafios, definindo qual ideia tem maior chance de gerar mudança positiva. Por fim, defina e pense nas características da solução.

4

Planejamento

Aqui você irá transformar a solução em um plano de ação. Isso inclui listar todas as tarefas, montar um cronograma, identificar recursos necessários (pessoas, materiais, dinheiro, apoios) e prever riscos ou desafios.

5

Execução

Agora o projeto sai do papel e acontece de verdade na comunidade. As atividades planejadas são realizadas, cada pessoa cumpre seu papel e o grupo acompanha de perto o andamento. É importante agir com responsabilidade, registrar os resultados e não perder de vista o critério norteador.

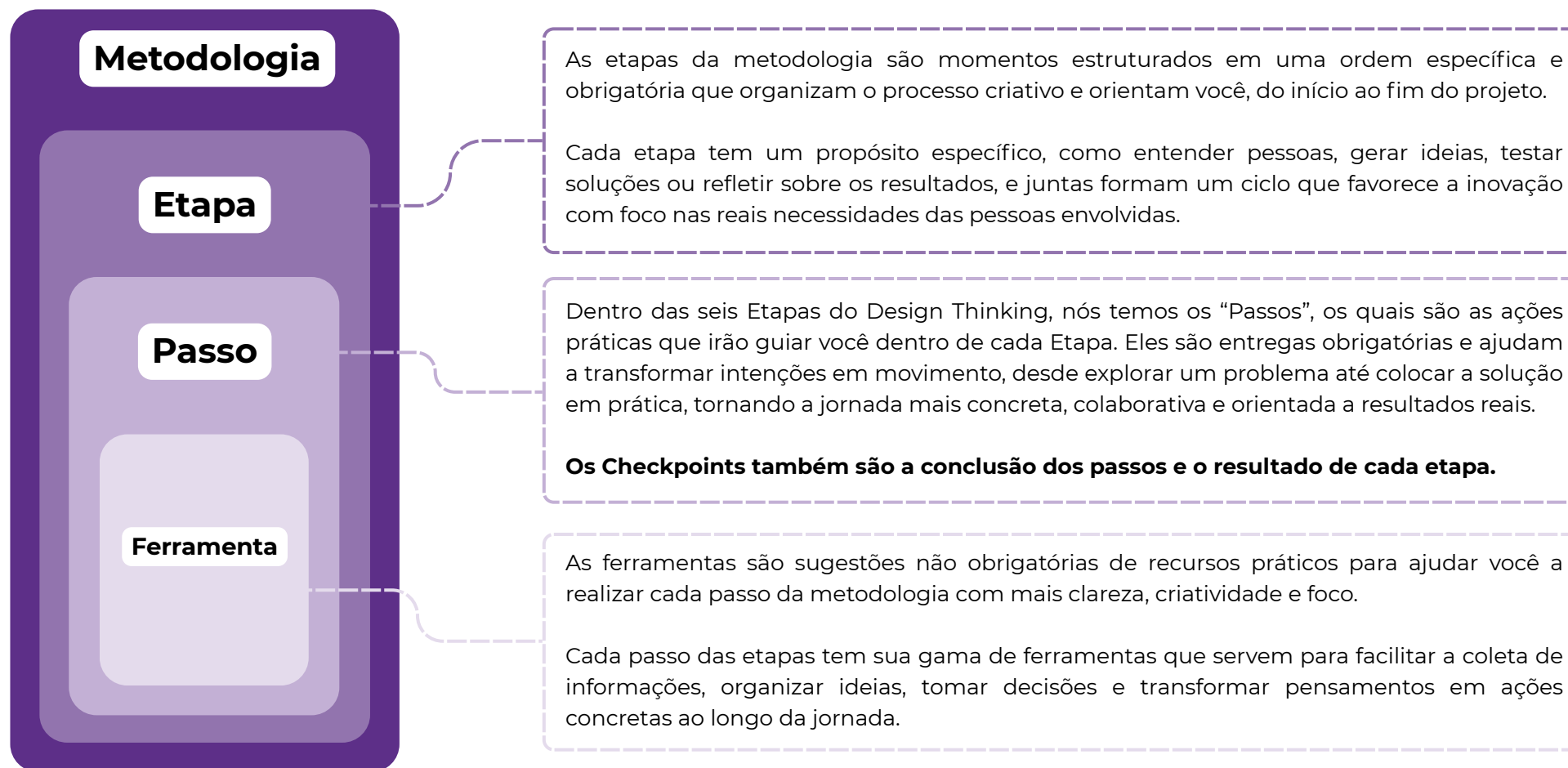
6

Reconhecimento

Após executar, é hora de parar e pensar como foi sua trajetória, também serve para montar o relatório final, divulgar o projeto e inspirar outras pessoas. Além disso, é o momento de celebrar conquistas e reconhecer o esforço da equipe.

A estrutura da nossa metodologia

Para facilitar a compreensão, a metodologia é organizada em **quatro estruturas conectadas entre si**, como se fossem **caixas encaixadas**. Ao abrir uma caixa, você encontra outra dentro dela, e assim por diante. Cada estrutura contém a próxima, ajudando a visualizar o processo de forma simples e mostrando como cada parte depende da anterior para funcionar.



Etapas

Obrigatório



Etapa: Exploração

Explorar e definir um problema para focar

A fase de Exploração é o primeiro grande momento do processo de inovação: realidade da comunidade para compreender profundamente os contextos fundamentadamente, um problema relevante a ser resolvido.

*As etapas sempre terão sua numeração grande ao lado no título.

Passos

Obrigatório

Passo 1.1. Árvore de Temas



Assunto central:

Comece com o assunto central do seu projeto. (Saiba que o assunto central, não é o problema que você está tentando resolver, pois esse problema você só vai

*Os passos e os Checkpoints sempre estarão na cor cinza e identificados.

Ferramentas

Qual é a sua zona de influência?



Instruções: Peça aos jovens que se sentem em círculo. Explique que todos têm uma zona de influência, que são as coisas que podem controlar ou mudar. Pode ser seu próprio comportamento, seus relacionamentos com os outros ou suas ações na comunidade.

Peça aos jovens que pensem sobre suas próprias zonas de influência. O que eles podem controlar? O que eles podem mudar? Comece com algo pequeno e depois aumente. Pense no seu próprio comportamento, no grupo escoteiro, na sua família, na sua região e na sua comunidade.

Conclusão: Explique que todos têm o poder de fazer a diferença, por menor que seja. Ao compreender nossas zonas de influência e usá-las com sabedoria, podemos causar um impacto positivo no mundo ao nosso redor.

Organização de Ações



Função: levantar e organizar todas as ações que fazem parte da execução da solução, como se fosse um esboço do "backlog" do projeto.

Campo	Explicação Detalhada
Nº da ação	Um número sequencial para organizar as tarefas e facilitar a referência entre as planilhas.
Nome da ação	Um nome curto e direto que ajude a reconhecer a ação de forma rápida (ex: "Criar arte para cartaz")
O que precisa ser feito?	Uma descrição breve da tarefa (ex: "Produzir 20 cartazes coloridos para divulgar o evento na escola")
Qual etapa ela pertence?	Classificação por momento do projeto: "Pré-evento", "Durante o evento", ou "Pós-evento". Isso ajuda a organizar a sequência lógica do projeto.

Essa planilha é ideal para ser preenchida em grupo, em uma dinâmica onde cada membro pode contribuir com ações e, juntos, o grupo revisa e ordena.

Caminhada pela galeria



Crie um storyboard de cada etapa da entrega do seu projeto. Peça aos jovens que caminhem em silêncio ao redor de cada uma das inovações, como se estivessem em um museu ou exposição de arte.

Em cada etapa, peça aos jovens que reflitam sobre cada uma das inovações. Discuta: como se sentiriam em cada etapa? O que deu certo? Como poderia ter sido melhorado? Os outros concordam?

*As ferramentas sempre serão coloridas.

Checklist do Projeto

Para ajudar você a acompanhar o cumprimento de todas as etapas, passos e checkpoints obrigatórios da Metodologia do Design Thinking do Inovadores de Impacto, criamos um checklist. Nele, você poderá marcar tudo o que já realizou ao longo do processo.

Lembre-se: todas as ações listadas no checklist são obrigatórias e precisam ser concluídas para o avanço nas etapas e aprovação da Insígnia.

Etapa 1: Exploração

- Passo 1.1 A Árvore de Temas
- Passo 1.2. A Pesquisa Exploratória
- Passo 1.3. A Pesquisa de Mesa
- Checkpoint: Critério Norteador

Etapa 2: Ideação

- Passo 2.1. Geração de Ideias
- Passo 2.2. Amadurecimento de Ideias
- Checkpoint

Etapa 3: Solução

- Passo 3.1. Definição de uma ideia principal
- Checkpoint: Canvas da Solução

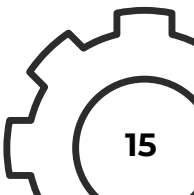
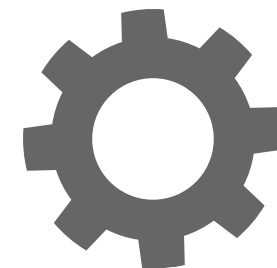
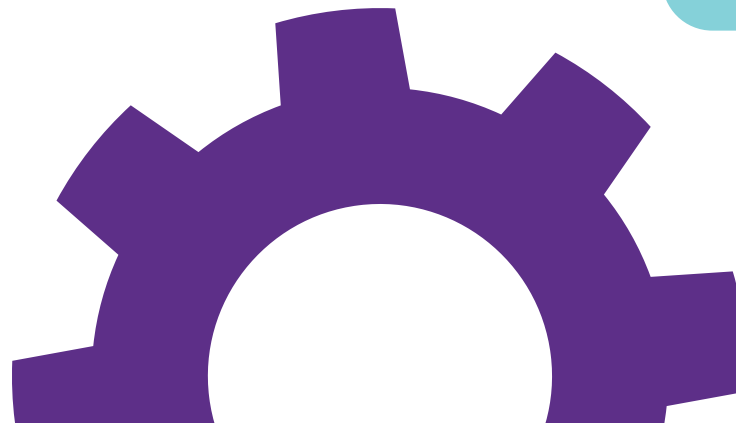
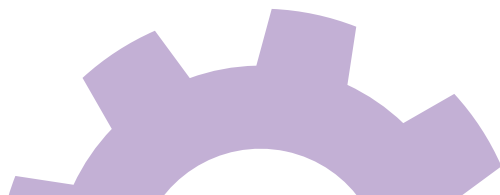
Etapa 4: Planejamento

- Passo 4.1. Organização de Ações e Cronograma
- Passo 4.2. Recursos Necessários
- Passo 4.3. Riscos e Desafios
- Checkpoint: O que já fizemos?

Etapa 5: Execução

Etapa 6: Reconhecimento

- Passo 6.1. Como foi meu projeto?
- Checkpoint: Relatório do Projeto

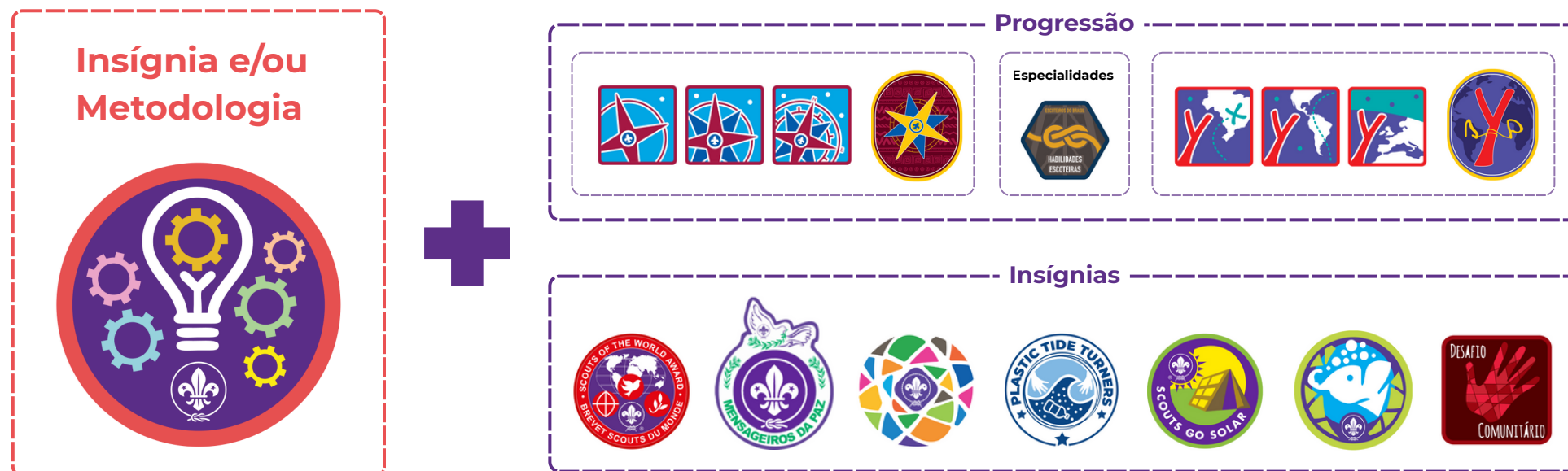


Utilizando a metodologia em conjunto com sua Progressão Pessoal.

Diferente de outras insígnias, a Inovadores de Impacto não traz somente o desafio de criar um projeto para resolver um problema na sua comunidade. Ela também apresenta uma metodologia completa, um verdadeiro passo a passo que mostra como transformar uma ideia em ação. Isso a torna muito mais versátil e útil.

Pense bem: com esse mesmo processo, você pode desenvolver outros projetos, conquistar outras insígnias, especialidades e até avançar nos itens de Progressão Pessoal, ou ainda conquistar duas coisas ao mesmo tempo (Só se atente se as regras das duas coisas tem semelhanças e podem ser usadas em conjunto). Afinal, a metodologia funciona como uma ferramenta prática que pode ser aplicada em diferentes situações.

Assim, a Insígnia Inovadores de Impacto pode ser conquistada com outros desafios, ou sua metodologia pode ser usada como apoio para alcançar diversas outras conquistas, como, por exemplo:





MOBILIZADOR

MOBILIZADOR

Conquistando a Insígnia

Escolhendo a/as ODS da Insígnia

Os ODS são os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. Eles foram criados pela ONU (Organização das Nações Unidas) para auxiliar o mundo a enfrentar grandes desafios, como acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e garantir uma vida melhor para todas as pessoas.

Atualmente são 17 ODS, que vão desde acesso à educação de qualidade, igualdade de gênero, cidades mais sustentáveis, até ações contra as mudanças climáticas. Cada ODS é como uma missão que, se cumprida, ajuda a tornar o planeta mais justo, seguro e equilibrado.

Para a Insígnia Inovadores de Impacto, você deve escolher um ou mais **ODS entre os quatro específicos**, para utilizar no seu projeto, sendo elas:



Erradicação da pobreza

Erradicar a pobreza em todas as formas e em todos os lugares.

Para mais informações acesse:

brasil.un.org/pt-br/sdgs/1



Trabalho decente e crescimento econômico

Promover o crescimento econômico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos.

Para mais informações acesse:

brasil.un.org/pt-br/sdgs/8



Indústria, inovação e infraestrutura

Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.

Para mais informações acesse:

brasil.un.org/pt-br/sdgs/9



Cidades e comunidades sustentáveis

Tornar as cidades e comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis.

Para mais informações acesse:

brasil.un.org/pt-br/sdgs/11

Definindo sua comunidade

Uma comunidade é um grupo de pessoas que compartilham algo em comum, pode ser o lugar onde vivem, interesses parecidos, tradições, valores ou até desafios. No contexto escoteiro, a comunidade é o ambiente ao redor do Unidade Escoteira, formado pelas pessoas, instituições e espaços com os quais o grupo interage, e influenciam sua atuação. Isso significa que ela pode ser representada como:

- **Comunidade local:** o bairro ou conjunto de quadras onde o grupo está sediado, incluindo moradores, escolas, associações de bairro e comércio local.
- **Comunidade escolar:** quando o grupo está ligado a uma escola ou universidade, os estudantes, professores e funcionários formam uma parte importante da comunidade.
- **Comunidade religiosa ou cultural:** em grupos que funcionam em paróquias, templos ou centros culturais, os fiéis e frequentadores também são parte da comunidade.

Por isso, reflita sobre **onde você e seu Unidade Escoteira estão inseridos** e defina qual será o **contexto e o espaço** para realizar o seu projeto. Foque no que está ao seu redor: pense **localmente** e busque soluções próximas da sua realidade. Lembre-se, não é preciso tentar resolver problemas globais ou de grande escala; o impacto começa nas pequenas mudanças dentro da sua própria comunidade.



Etapa: Exploração

Explorar e definir um problema para focar

Média de tempo de Execução:



A fase de Exploração é o primeiro grande momento do processo de inovação. É nela que você irá mergulhar na realidade da comunidade para compreender profundamente os contextos, identificar oportunidades e definir, fundamentadamente, um problema relevante a ser resolvido.

Resumo dos passos desta etapa

Passo 1.1 A Árvore de Temas: é o ponto de partida da exploração. Nela, você irá escolher um assunto inicial que o motiva e começar a desdobrá-lo em diversas ramificações, como públicos envolvidos, causas possíveis, contextos sociais e temas relacionados.

Passo 1.2. A Pesquisa Exploratória: você irá até a comunidade para observar, escutar e interagir diretamente com as pessoas envolvidas no contexto do tema. Utilizando entrevistas, sessões participativas, observações e dinâmicas imersivas, você irá desenvolver empatia e descobrir percepções, comportamentos e necessidades muitas vezes invisíveis ou não verbalizadas.

Passo 1.3. A Pesquisa de Mesa: complementa o olhar de campo com informações secundárias vindas de fontes como relatórios, artigos, dados públicos, tendências e casos similares. Ela amplia o seu repertório, ajuda a validar ou contrastar o que foi observado em campo e aprofunda a compreensão do tema.

Checkpoint: Na Síntese do Problema, você irá consolidar toda a jornada de exploração em um critério norteador que irá organizar as ideias em uma direção clara e justificada.



Definindo um assunto inicial

Antes de começar seu projeto, você precisa escolher um **assunto inicial**. Esse assunto ainda não é o problema que você vai resolver na sua comunidade, e muito menos a solução final do projeto. Ele serve somente como um **ponto de partida** para a etapa de exploração, funcionando como uma bússola que vai orientar suas pesquisas, conversas e observações.

É só no final da etapa de exploração que você e sua equipe vão conseguir definir, com clareza, qual problema realmente merece ser solucionado. Por isso, não se preocupe agora em achar a resposta certa. O objetivo agora é somente definir um tema amplo que desperte interesse e motivação no grupo.

Seja genérico

O tema deve abrir possibilidades, e não fechar caminhos. Evite transformar o assunto inicial já em um problema ou solução.

Algo que motive você

Pense em causas ou áreas que despertam curiosidade e energia para pesquisar.

Não pule etapa

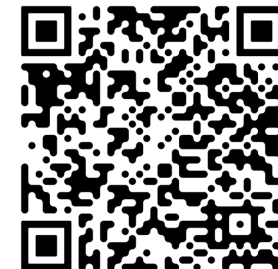
Lembre-se de que o problema será definido somente depois da exploração. Se o tema inicial já for muito específico, você pode perder descobertas importantes.

Sabemos que, às vezes, pode ser difícil imaginar um assunto inicial quando ainda temos poucas informações sobre o que queremos explorar. Para ajudar nesse primeiro passo, **preparamos uma cartilha** com mais de vinte sugestões de assuntos que podem servir de inspiração para você.

Mas lembre-se: essa cartilha é somente um ponto de partida. Você não precisa se limitar a ela!

Link para download da
Cartilha de assuntos iniciais:

https://bit.ly/Cartilha_A_I



Passo 1.1. Árvore de Temas

 10 a 60 min

Assunto inicial:

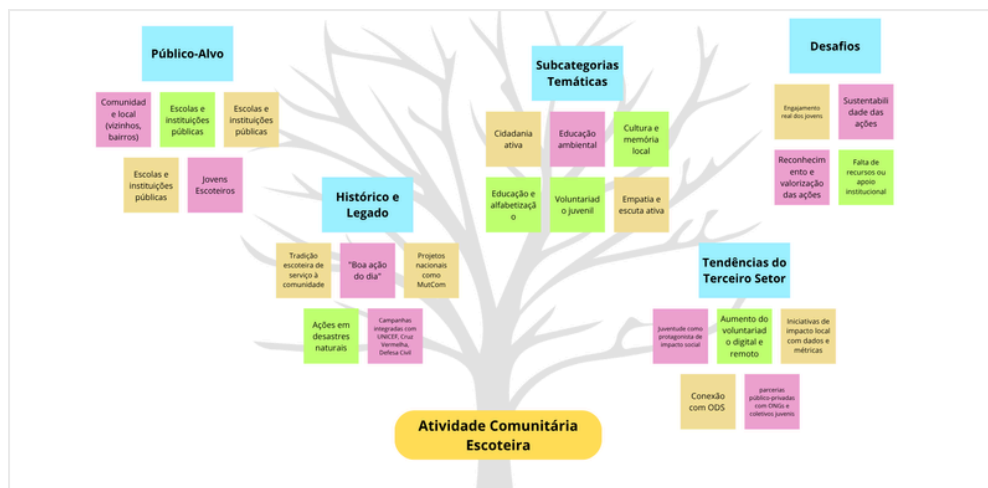
Comece com o assunto inicial do seu projeto. (Saiba que o assunto inicial, não é o problema que você está tentando resolver, pois esse problema você só vai identificar de fato no final da etapa de Exploração.)

Ramificação:

A partir do assunto inicial, comece a criar ramificações com temas relacionados. Pense em subcategorias, aspectos tangenciais, públicos-alvo, tecnologias envolvidas, histórico, tendências de mercado, concorrentes, etc.

Expansão Contínua:

Esta árvore não é estática! À medida que você pesquisa e encontra novas informações, ela deve crescer e se desdobrar. Se uma fonte menciona um novo conceito relevante, adicione-o como um novo galho ou folha na sua árvore.



Recomendações:

Para auxiliar você na executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

O Iceberg dos Sistemas

 20 min

Qual é a sua zona de influência?

 10 min

Mapa de Empatia

 45 a 60 min

Qual é a sua zona de influência?



Todos devem se sentar em círculo, em seguida explique que todos têm uma zona de influência, as coisas que podem controlar ou mudar. Pode ser seu próprio comportamento, seus relacionamentos com os outros ou suas ações na comunidade.

Agora solicite que pensem sobre suas próprias zonas de influência. O que eles podem controlar? O que eles podem mudar? Comece com algo pequeno e depois aumente. Pense no seu próprio comportamento, no Unidade Escoteira, na sua família, na sua região e na sua comunidade.

Para concluir explique que todos conseguem fazer a diferença, por menor que seja. Ao compreender nossas zonas de influência e usá-las com sabedoria, podemos causar um impacto positivo no mundo ao nosso redor.

Mapa de Empatia



Esta atividade ajuda você a ver o mundo pelos olhos de outras pessoas, usando a empatia, para isso pense em alguém afetado por um problema na sua comunidade. Imagine o mundo a partir da perspectiva dessa pessoa.

Discuta: Como o problema a afeta? Como ela pode se sentir? O que ela veria, ouviria, tocaria, cheiraria e saborearia? O que ela pensaria? O que ela pensaria e faria? Ela teria esperanças e preocupações?

Desenhe o contorno dessa pessoa em um pedaço de papel. Identifique o desenho com todos esses pensamentos e sentidos para criar uma imagem completa da pessoa. Eles podem ser escritos ou desenhados. Você pode manter esse desenho com você durante todo o processo, como um lembrete de quem você está tentando ajudar com essa solução.

O Iceberg dos Sistemas



Esta é uma atividade de discussão para permitir que as pessoas analisem um tema com mais profundidade e vejam todo o sistema, “para entender a história completa” e ajudá-los a formular perguntas e respostas mais eficazes para novas situações.

Solicite aos participantes que identifiquem um novo problema que os preocupe na comunidade. Em seguida, em grupos, solicite que discutam o problema a partir dos quatro níveis do iceberg: eventos, padrões, sistemas e estrutura, e modelos mentais.

Explique que eles agora estão pensando no problema como um sistema, um conjunto de problemas conectados que podem tentar resolver. O pensamento sistêmico permite que você veja o panorama e identifique a melhor forma de resolvê-lo.

Agora, decida qual problema específico do seu iceberg você gostaria de tentar resolver na próxima seção. Qual teria o maior impacto? Qual você tem mais capacidade de mudar? Você pode vincular esta atividade a atividade “Zona de Influência”.

Passo 1.2. Pesquisa Exploratória



60 a 90 min

O que é: É uma pesquisa de campo que auxilia no entendimento do contexto a ser trabalhado e fornece insumos para a definição dos perfis de usuários e ambientes ou momentos do ciclo de vida do tema.

Realizar a aproximação com as pessoas fornece um maior conhecimento de suas demandas e necessidades latentes, processo esse que possibilita a elaboração de uma pesquisa mais assertiva para serem captadas informações relevantes.

Este passo é de fato feito na sua comunidade, então você precisará ir a campo e conversar com as pessoas.

Preparação e Planejamento: Antes de ir a campo, tenha clareza sobre o que do contexto você quer descobrir, defina quais são as perguntas que essa pesquisa precisa responder, e seu objetivo.

Exemplo: “Como as pessoas interagem dentro do nosso contexto?” ou “Quais são os desafios enfrentados pelos vendedores no ponto de venda?”.

Identifique Locais Relevantes: Liste os lugares onde você encontrará provavelmente as pessoas e situações que precisa observar.

Defina o Perfil dos Participantes: Quem são as pessoas que você precisa observar e interagir? Usuários do produto/serviço, vendedores, equipe de suporte, influenciadores?

Análise:

Após todo o processo de captação das informações, você deve voltar na sua Árvore de tema e inseri-las, agrupando em temas dados que são muito parecidos ou relacionados e que se encaixem na sua árvore de temas, assim como pode criar novos temas;

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

Sessões Generativas



60 a 90 min

Entrevistas



60 a 90 min

Sombra

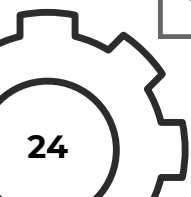


60 min

Um dia na Vida



60 min



Sessões Generativas



60 a 90
min

Organize um encontro no qual se convida as pessoas da comunidade envolvidas no tema do projeto para dividirem suas experiências e realizem juntos, atividades nas quais expõem suas visões sobre os temas do projeto.

Visa entender o que sabem, sentem e sonham, muitas vezes de maneira tácita e latente. A sessão generativa é uma abordagem apropriada para obter uma visão geral dos usuários, incluindo-se, neste caso, suas experiências diárias em toda sua complexidade.

Permite, muitas vezes, um melhor entendimento das observações feitas ao longo das entrevistas etnográficas e pode, ainda, expor a complexidade e a riqueza das experiências pessoais no dia a dia.

Para cada uma das três partes abaixo, formule perguntas que ajudem as pessoas a compreender mais facilmente a proposta.

Sabe (O Presente - Consciência e Realidade): Esta etapa inicial se concentra em revisitar a consciência da situação atual. É o momento de olhar para os fatos, dados, informações e experiências presentes. Aqui, a ideia é responder à pergunta: "O que eu/nós sabemos sobre a situação?"

Sente (As Emoções - Conexão e Empatia): Esta etapa se aprofunda nas emoções e sentimentos que a situação presente evoca em cada indivíduo ou no grupo. É o momento de conectar com a dimensão humana da experiência. A pergunta central aqui é: "O que eu/nós sentimos em relação a essa situação?"

Sonha (O Futuro - Visão e Propósito): Esta etapa é sobre visualizar o futuro desejado. É o momento de usar a imaginação e a criatividade para construir uma visão inspiradora do que se quer alcançar. A pergunta que guia esta fase é: "O que eu/nós sonhamos para o futuro em relação a essa situação?"

Entrevistas



60 a 90
min

Utilize como um método que procura, em uma conversa com o entrevistado, obter informações por meio de perguntas, cartões de evocação cultural, dentre outras técnicas.

As informações buscadas permeiam o assunto pesquisado e os temas centrais da vida dos entrevistados. Entrevistas são particularmente úteis para obter a história por trás das experiências de vida do entrevistado. O entrevistador deve estimular o participante a explicar os porquês desses relatos para conseguir compreender o significado do que está sendo dito. Através das entrevistas, é possível expandir o entendimento sobre comportamentos sociais, descobrir as exceções à regra, mapear casos extremos, suas origens e consequências.

O pesquisador geralmente vai ao encontro do pesquisado em sua casa, trabalho ou outro ambiente relacionado ao tema do projeto, e conversa sobre assuntos relevantes seguindo um protocolo predeterminado que pode ser flexibilizado em função da conversa. Ao mergulhar no ponto de vista de cada pessoa, percebem-se as perspectivas diferentes de um todo, sendo possível identificar polaridades que auxiliarão no desenvolvimento de personas, fornecendo, assim, insumos para a geração de ideias na fase de Ideação.

Dicas:

- Defina quais são as perguntas e questões que precisam ser respondidas, assim você terá mais consistência nas respostas e facilitará a análise dos dados, mas incentive as pessoas a falarem livremente sobre suas experiências, opiniões, desafios e necessidades. Evite perguntas de "sim" ou "não".
- Ao chegar aos locais, adote uma postura discreta e amigável. Apresente-se brevemente, explique o propósito da sua presença de concisamente (sem revelar demais o foco da pesquisa para não enviesar comportamentos).

Sombra



60 min

Realize por um tempo determinado (horas, minutos ou dias) um acompanhamento das pessoas que você acredita estarem diretamente envolvidas onde ao longo de um período que inclua sua interação com o produto ou serviço que está sendo analisado.

Enquanto “sombra”, o pesquisador não deve interferir na ação do usuário, somente o observar. O objetivo é entender como a pessoa se relaciona com o contexto do tema estudado, que tipo de artefatos e atores estão envolvidos, quais as emoções, expectativas e hábitos. Assim, identificam-se oportunidades e necessidades latentes que muitas vezes não seriam verbalizadas ou explicitadas numa entrevista, ou sessão generativa.

O pesquisador segue o indivíduo de maneira pouco intrusiva para acompanhar sua interação com o produto ou serviço em questão. Sem perguntar ou interferir no contexto, o “sombra” deve registrar suas observações em um caderno, fotografar e/ou filmar discretamente o processo.

Durante esse tempo como “sombra” o pesquisador deve anotar tudo que notou, quase como um relato, e depois realizar a análise detalhada desse material para melhor compreensão.

Dicas:

- Permita que as pessoas se expressem sem interrupção. A escuta ativa é crucial para capturar nuances e percepções valiosos.
- Se a conversa se aprofundar, pergunte se você pode fazer anotações. Se a pessoa parecer desconfortável, continue a conversa e anote depois.
- Transcreva gravações (se houver), organize suas notas por temas, participantes ou locais. Utilize ferramentas como planilhas, softwares de análise de dados qualitativos ou até mesmo um bom sistema de pastas.

Um dia na Vida



60 min

Realize uma simulação da vida de uma pessoa ou situação estudada. Ou seja, você assume o papel da pessoa e passa um período (que pode ser mais do que um dia, dependendo do desenrolar do tema) agindo sob um diferente ponto de vista e interagindo com os contextos e pessoas com os quais se estaria confrontado no dia a dia.

Esse processo de simulação da vida, permite você “calçar os sapatos” do seu objeto de estudo, e ver a vida sob sua perspectiva. Assim, é utilizado para que você ganhe empatia com o interlocutor principal do projeto, e para que gerem percepções relevantes para as próximas fases.

Antes de vivenciar o contexto, você deve estudar sobre o tema para aprender sobre os comportamentos, atitudes, limitações a serem simuladas, e mimetizar o que o usuário experimentaria.

Exemplo: Diabéticos por uma semana

Não se esqueça de registrar todas as situações, sentimentos e ideias que tiver durante esse período.

Observe Ativamente:

- Ambiente: Preste atenção aos detalhes do local: organização, fluxo de pessoas, sinalização, atmosfera geral.
- Comportamentos: Observe como as pessoas agem, interação entre si, usam produtos/serviços, resolvem problemas. Note padrões e exceções.
- Interações: Como os indivíduos se comunicam, quem são os influenciadores, quais são os conflitos e as cooperações.
- Linguagem Corporal: Gestos, expressões faciais e postura podem revelar muito sobre emoções e atitudes.
- Objetos e Artefatos: Quais objetos são usados, como são usados, qual o significado deles para as pessoas.

Passo 1.3. Pesquisa de mesa



30 a 60 min

O que é: É uma busca de informações sobre os resultados da Pesquisa Exploratória e/ou Contexto em fontes diversas (websites, livros, revistas, blogs, artigos, entre outros).

Usada para obter informações de outras fontes que não as pessoas envolvidas ou entrevistadas diretamente, principalmente identificando tendências, informações, cases e etc.

Defina suas Fontes: Identifique onde você vai buscar informações. Isso pode incluir artigos acadêmicos, relatórios de mercado, notícias, dados governamentais, pesquisas setoriais, livros, blogs especializados, fóruns de discussão, vídeos e até mesmo redes sociais (para tendências e opiniões).

Busca Ativa: Use os temas da sua árvore para guiar suas buscas. Utilize palavras-chave variadas e refine suas pesquisas conforme necessário.

Crie Cartões de Insights: Para cada pedaço de informação relevante que você encontrar, crie um **Cartão de Insight**.

Existem algumas ferramentas digitais gratuitas que podem auxiliar você com essa parte, tome um tempo para escolher uma: Miro, Mural, Canva, etc.

A ideia é ser conciso e objetivo. Cada cartão deve conter:

- **Título:** Um título **curto e impactante** que resume a informação principal do cartão (ex: "Tendência de Consumo Sustentável", "Desafios Logísticos em E-commerce").
- **Breve Descritivo:** Uma **descrição concisa** da informação. O objetivo é registrar apenas o que realmente importa e faz sentido para o projeto, sem rodeios. A restrição de espaço (seja física ou mental) ajuda a manter a objetividade.
- **Fonte:** Onde você encontrou essa informação (ex: "Relatório Gartner 2024", "Artigo Harvard Business Review", "Entrevista Jornal X"). É crucial para a rastreabilidade e credibilidade.
- **Data da Pesquisa:** Quando você encontrou e registrou essa informação. Isso ajuda a entender a atualidade do dado.

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

Análise e Cruzamento de Dados



30 a 60 min

Identificação de Oportunidades e Desafios:



30 a 60 min

Análise SWOT



60 min

Análise e Cruzamento de Dados



Identificação de Padrões: Com os cartões organizados, comece a buscar padrões, recorrências, contradições e lacunas nos dados. Quais temas aparecem com mais frequência? Há informações que se complementam ou se opõem?

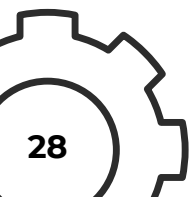
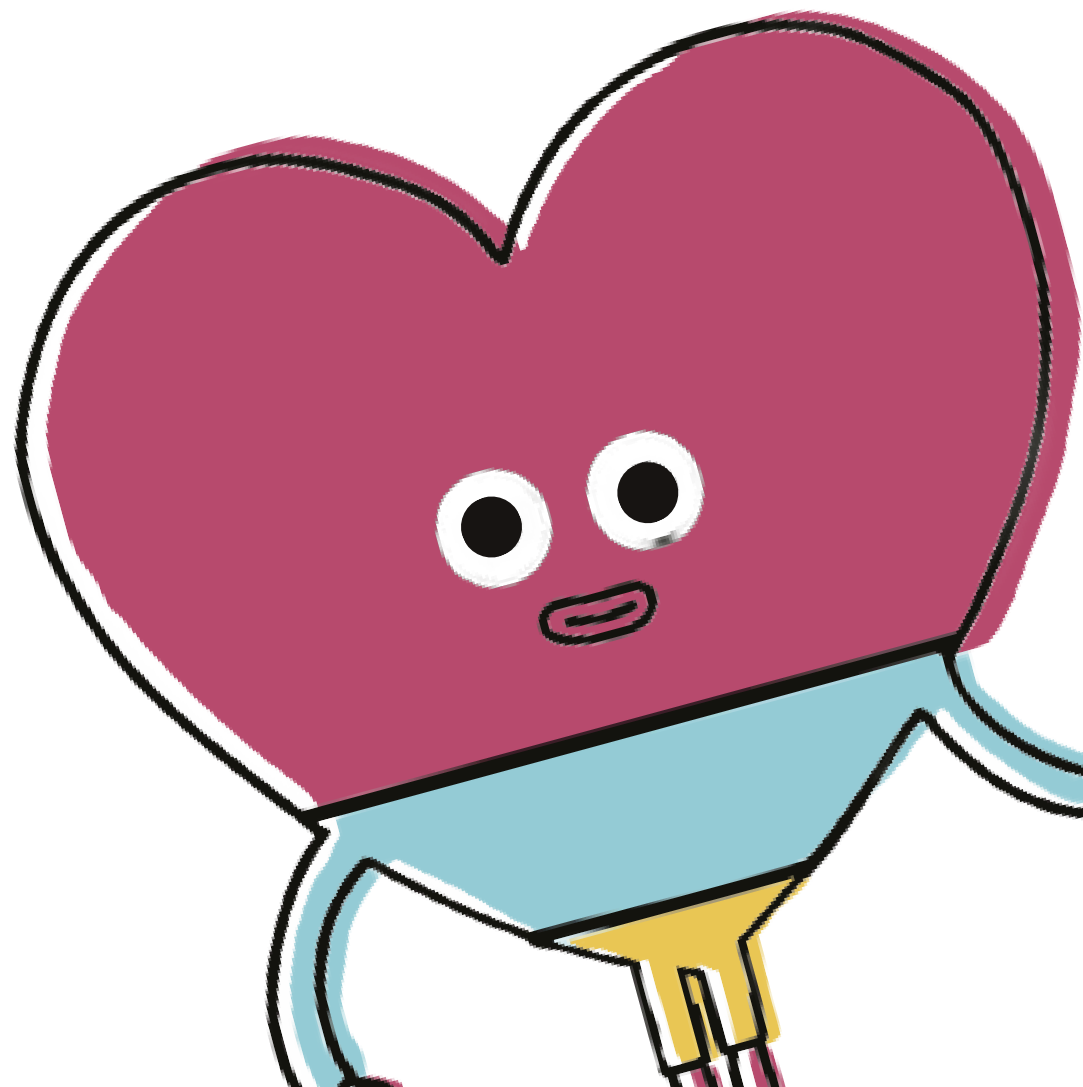
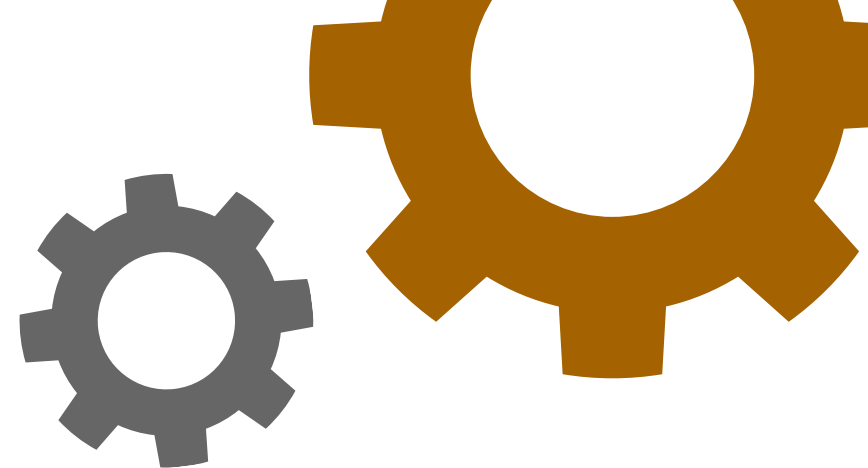
Aqui você pode agrupar em temas dados que são muito parecidos ou relacionados e que se encaixem na sua árvore de temas, assim como pode criar novos temas;

Identificação de Oportunidades e Desafios:



A partir dessa análise, você poderá identificar:

- **Áreas de Oportunidade:** Lacunas no contexto, necessidades não atendidas que a pesquisa de mesa revelou e que a pesquisa de campo confirmou/detalhou.
- **Desafios:** Barreiras existentes, problemas recorrentes ou limitações que precisam ser consideradas.



Análise SWOT



60 min

Você irá pegar os temas e agrupamentos que criou e alimentou de informações na Árvore de Temas e inserir dentro da SWOT.

A Análise SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) é uma ferramenta estratégica fundamental para planejar e desenvolver seu projeto comunitário. Ela permite uma avaliação abrangente do ambiente interno e externo da comunidade ou da iniciativa, identificando os fatores que podem impulsionar o sucesso ou apresentar desafios.



Forças (Strengths): São os recursos e capacidades internas da comunidade ou do grupo que podem ser mobilizados para alcançar os objetivos do projeto. Elas são aspectos positivos e controláveis.

Perguntas a se fazer:

- Quais são os recursos existentes na comunidade que podem ser utilizados? (Ex: líderes comunitários engajados, espaços físicos disponíveis, tradições de colaboração, habilidades e talentos específicos dos moradores).

- O que o grupo proponente do projeto faz de melhor? (Ex: experiência em gestão de projetos sociais, rede de contatos, voluntários capacitados).
- Como as características internas da comunidade ou do grupo contribuem para erradicar a pobreza (ODS 1), promover trabalho decente (ODS 8), inovar ou melhorar a infraestrutura (ODS 9), ou tornar a comunidade mais sustentável (ODS 11)?

Fraquezas (Weaknesses): São as limitações ou deficiências internas identificadas que podem dificultar o alcance dos objetivos do projeto. São aspectos negativos e controláveis, que precisam ser melhorados ou mitigados.

- Quais são as limitações ou deficiências internas da comunidade, ou do grupo proponente? (Ex: falta de recursos financeiros, infraestrutura precária, baixa escolaridade em certas faixas etárias, comunicação interna deficiente).
- Quais são os desafios controláveis que podem impedir o projeto de atingir suas metas em relação às ODS?

Oportunidades (Opportunities): São os fatores externos favoráveis que podem ser explorados pelo projeto para beneficiar a comunidade. Não são controláveis, mas podem ser aproveitadas.

- Quais tendências externas ou mudanças no ambiente podem ser aproveitadas pelo projeto? (Ex: editais de financiamento para projetos sociais, programas governamentais de inclusão, interesse de empresas em responsabilidade social, novas tecnologias acessíveis).
- Como esses fatores externos podem impulsionar o avanço nas ODS 1, 8, 9 e 11?

Ameaças (Threats): São os fatores externos desfavoráveis que podem impactar negativamente o projeto e seus objetivos. Também não são controláveis, mas precisam ser monitoradas e, se possível, seus impactos mitigados.

- Quais obstáculos ou desafios externos podem prejudicar o projeto e seus objetivos nas ODS? (Ex: instabilidade econômica, falta de políticas públicas de apoio, surgimento de doenças que afetam a comunidade, mudanças climáticas).
- Quem são os potenciais "concorrentes" por recursos ou atenção na comunidade?

Checkpoint

Para completar esta etapa, você precisa realizar este Checkpoint.

Síntese do Problema: Esta ferramenta tem como objetivo transformar a exploração em direção, ou seja, converter tudo o que foi observado, sentido, escutado e analisado durante a Etapa de Exploração em um critério norteador claro que justifique por que aquele problema merece ser o foco da etapa seguinte (Ideação).

- Consolidam a escuta ativa que fizeram com a comunidade.
- Transformam empatia em clareza de causa.
- Filtram a complexidade para selecionar um foco viável, concreto e relevante.
- Desenvolvem autonomia na tomada de decisão do grupo.
- Criam pertencimento ao problema escolhido, ao entenderem quem está sendo impactado e qual transformação desejam provocar.

É a ponte entre a escuta e a criação. Ela transforma a sensibilidade em foco e ação.

Seu problema deve responder às seguintes perguntas:

- O que está acontecendo?
- Quem é afetado?
- Onde acontece?
- Por que isso é um problema?
- Qual o impacto?

Resumo da Solução



1. O que está acontecendo? (Problema percebido e validado.)

Descrição objetiva e clara das necessidades identificadas, com base em evidências, observações ou escuta ativa da comunidade.

Exemplo: “A praça central da cidade está abandonada e perigosa.”

2. Quem é afetado? (Pessoas ou grupos impactados.)

Identificação clara de quem vive o problema, incluindo aspectos sociais, culturais e emocionais.

Exemplo: “Crianças, idosos e famílias deixaram de frequentar o espaço.”

3. Onde acontece? (Contexto físico ou simbólico.)

Compreensão do espaço (geográfico, institucional, social) onde o problema acontece, com elementos que o tornam relevante.

Exemplo: “A praça fica próxima à escola e era um ponto de encontro da comunidade.”

4. Por que isso é um problema? (Impactos negativos e urgência.)

Reflexão sobre as consequências da situação. Explora as causas, riscos e o que está em jogo se nada for feito.

Exemplo: “A ausência de um espaço seguro limita a convivência e o bem-estar da comunidade.”

5. Qual o impacto? (Potencial de transformação positiva.)

Clareza do propósito: qual valor essa mudança pode gerar? Qual impacto social, ambiental ou emocional ela pode ter?

Exemplo: “Transformar a praça em um espaço seguro trará mais saúde, lazer e união à comunidade.”

RESUMO DA SOLUÇÃO

1. **O que está acontecendo?** (Problema percebido e validado.)

2. **Quem é afetado?** (Pessoas ou grupos impactados.)

3. **Onde acontece?** (Contexto físico ou simbólico.)

4. **Por que isso é um problema?** (Impactos negativos e urgência.)

5. **Para quê resolve?** (Potencial de transformação positiva.)

Critério Norteador: (Conclusão da Exploração)

Com base no resumo da solução, formule uma frase que funcione como bússola para a etapa de Ideação e não se esqueça que o objetivo deve ser atingível e simples.

Exemplo:

“A revitalização da praça central, que representa um espaço comunitário essencial e impacta diretamente o bem-estar de crianças e idosos, pode se tornar um símbolo de reconexão e pertencimento da comunidade.”

Critério Norteador



Etapa: Ideação

Muitas ideias e criatividade

Média de tempo de Execução:

1 Dia

Resumo dos passos desta etapa

Passo 2.1. Geração de Ideias: Você deverá ser criativo e pensar grande. As ideias podem parecer estranhas, ambiciosas ou até impossíveis, e isso é bom! Significa que vocês estão pensando fora da caixa e criando ideias verdadeiramente originais.

Passo 2.2. Amadurecimento das Ideias: Esse segundo momento da ideação, você irá, combinar e desenvolver melhor as ideias mais promissoras. É hora de pensar com mais profundidade e alinhar a solução com o problema real. Avalia-se o impacto, a viabilidade e a relevância de cada proposta. O foco sai da quantidade e vai para a qualidade. Prepara o grupo para protótipar com mais segurança.

Checkpoint: Compilar todas as ideias criativas em uma lista consolidada. Essa lista deve conter as soluções mais relevantes e viáveis, servindo como base para as próximas etapas do projeto, como priorização e testes.

Ferramenta de aquecimento:

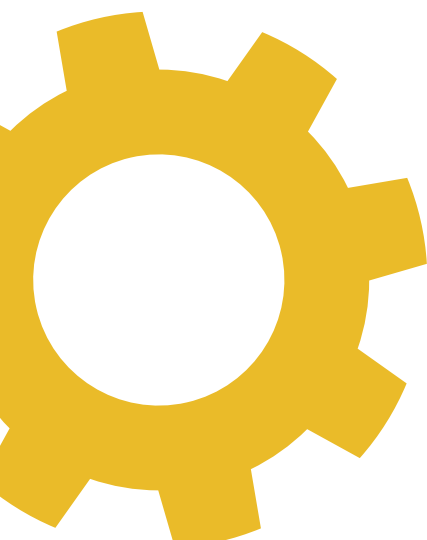
Você pode usar ferramenta abaixo como uma introdução para aquecer seu cérebro e sua criatividade.

Ideias de Mash-up

20 min

Nesta atividade de aquecimento, você deve combinar dois objetos, conceitos ou ideias não relacionados para criar algo novo.

Por exemplo: uma pizza e um automóvel poderiam ser combinados para criar uma “Pizza Móvel” que entrega pizza mais rápido do que qualquer outro veículo.



Passo 2.1. Geração de Ideias



30 a 45 min

O que é: A Geração de Ideias é o primeiro grande movimento na Etapa de Ideação, e marca a transição entre entender o problema e começar a pensar em soluções. Esse momento pretende liberar a criatividade do grupo, incentivando a produção do maior número possível de ideias, sem julgamentos ou restrições. Trata-se de um processo de pensamento divergente, ou seja, que amplia horizontes, busca possibilidades inesperadas e permite que todos contribuam, independentemente da viabilidade imediata das ideias propostas.

Nessa fase, todas as ideias são bem-vindas: simples, ousadas, inusitadas, engraçadas ou mesmo improváveis. É um momento em que o pensamento coletivo é incentivado, e os jovens aprendem que criatividade não é dom, mas uma habilidade que pode ser treinada quando nos permitimos imaginar, escutar e combinar diferentes pontos de vista.

Para que serve: Expandir o campo de possibilidades em relação ao problema definido na fase de exploração. Seu papel é sair da zona de conforto, desobstruir bloqueios mentais e evitar que se caia nas primeiras soluções óbvias. Além disso, esse momento permite envolver todos no processo criativo, criando um senso de pertencimento e colaboração.

Essa etapa também ajuda a revelar o repertório criativo do grupo e permite surgir ideias que, inicialmente, poderiam parecer sem sentido, mas que futuramente podem ser combinadas ou evoluídas para se tornarem soluções de impacto.

Qual sua importância: É nesse momento que se planta a semente da inovação, a Geração de Ideias evita que você tome decisões precipitadas ou reproduza soluções já existentes sem considerar outras possibilidades. Ela é essencial para que você não somente resolva o problema, mas o faça de forma criativa, sensível, original e conectada com a realidade das pessoas envolvidas.

Além disso, esse momento valoriza a diversidade de pensamentos, experiências e perspectivas, reforçando o espírito colaborativo e a escuta ativa. Muitas vezes, é da combinação de ideias aparentemente simples que surgem soluções realmente transformadoras.

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

Brainstorming



Desenvolvimento de Ideias



Desenhe a Ideia

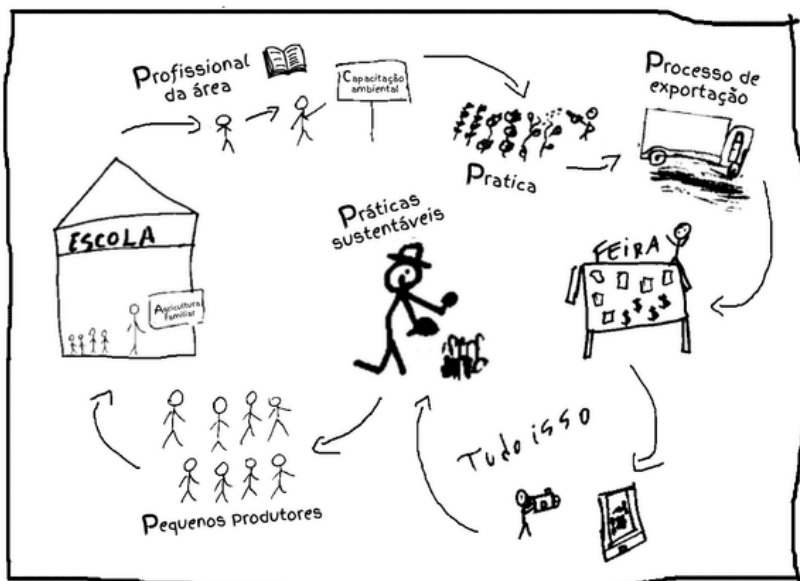


Desenhe a Ideia

30 a 45 min

Nosso cérebro capta melhor ideias que chamam nossa atenção, pois muitas vezes não são bem compreendidos ou compartilhados entre todos. Definir visualmente as ideias aumenta o comprometimento do grupo.

Para isso cada participante deve receber uma folha e em seguida desenhar uma ou várias ideias de solução para o Critério Norteador, estabeleça um tempo limitado, coloque uma música e deixe claro que não importa se os desenhos são super bem produzidos, ou simples desenhos de palitinho. O que importa é a ideia que está sendo gerada.



Após a criação todos devem apresentar suas ideias explicando cada parte dela para todo o grupo.

Desenvolvimento de Ideias

30 a 45 min

Em um espaço visível aos participantes, escreva o critério norteador sobre o qual se deseja criar ideias e em seguida distribua folhas A4 para cada participante e solicite que, em silêncio, todos juntos escrevam ideias relacionadas ao tópico.

A medida que completarem uma ideia, os jogadores devem passá-la à pessoa a sua direita, este deve ler a ideia recebida como um "estímulo de ideia", e em seguida devem adicionar uma nova ideia inspirada ou complementar a anterior, e então passar para a direita novamente.

Continue esse processo até que cada ficha tenha ideias variadas de cada participante, assim você terá uma grande lista de ideias criadas em grupo.

Brainstorming

20 min

O brainstorming é uma técnica usada para gerar muitas ideias de forma rápida e criativa, e para isso um grupo deve se reunir em um espaço calmo e confortável, para em seguida você distribuir Post-its ou folhas para cada um.

As regras são simples:

- Por 10 min todos devem em silêncio em escrever ideias livremente;
- Não se deve ter julgamento de ideias, mesmo as mais improváveis e não se deve ler ou criticar em quanto se escreve;
- Coloque uma música para deixar o ambiente mais leve;
- Não leia as ideias dos outros, isso pode tendenciar as suas.

No fim, o grupo lê tudo, identifica as repetidas ou muito fora do problema e o resto separa para a próxima etapa.

Passo 2.2. Amadurecimento de Ideias



30 a 60 min

O que é: O Amadurecimento de Ideias é o segundo momento da Etapa de Ideação. Após gerar muitas propostas criativas, você agora entra em um processo de análise, refinamento e desenvolvimento das ideias com mais potencial. Essa fase é mais estratégica: comece a aplicar critérios de seleção, como viabilidade, relevância, impacto e alinhamento com o problema identificado na Etapa de Exploração.

É uma fase de pensamento convergente: o foco agora é reduzir o número de ideias e aprofundar naquelas que mais se conectam com os desejos e necessidades da comunidade. O amadurecimento envolve melhorar, adaptar, combinar ou transformar ideias iniciais em propostas mais robustas e realistas, prontas para serem testadas.

Para que serve: Selecionar, fortalecer e detalhar as ideias que serão levadas adiante como soluções possíveis. Seu objetivo não é somente escolher a “melhor ideia”, mas construir uma proposta que faça sentido diante do contexto estudado, que dialogue com o critério norteador definido e que tenha potencial de ser colocada em prática nas capacidades do grupo.

O amadurecimento também ajuda a revelar possíveis obstáculos, levantar dúvidas, organizar os elementos da solução e conectar a ideia com os recursos disponíveis e o público envolvido.

Qual sua importância: Sem amadurecimento, uma ideia corre o risco de permanecer vaga, desconectada ou inviável. Essa etapa é fundamental para transformar o entusiasmo criativo em ação concreta, permitindo que o grupo desenvolva responsabilidade sobre a proposta e se prepare para testá-la na etapa de prototipação.

O amadurecimento também fortalece o pensamento crítico e estratégico dos jovens, incentivando a análise, a adaptação e a escuta contínua. Além disso, permite que o grupo perceba que nenhuma ideia nasce pronta, todas passam por um processo de construção coletiva.

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

Mapa de Afinidades



30 min

Matriz CSD



30 a 45 min

Jogo de papéis



45 a 60 min

Mapa de Afinidades



30 min

O Mapa de Afinidade é uma técnica descomplicada que facilita a organização e o agrupamento de ideias, baseando-se em suas semelhanças e na linguagem utilizada. Ele é útil para descobrir padrões de pensamento (ou mesmo para quebrar padrões antigos), visualizar o foco principal de um grupo e encontrar categorias e meta categorias a partir de um grande volume de ideias, para isso:

Reúna todas as ideias em uma parede, papel grande, para ficar visível para todos, em seguida solicite para todos juntos agruparem ideias por similaridades, movimentem as ideias para um novo local com intenção de ficar mais organizado.

Após terem organizado em grupos, solicite para nomearem os grupos criando categorias e/ou até reutilizando as categorias utilizadas na Árvore de Temas da etapa de Exploração.

Por fim, avaliem quais grupos vão ao encontro do 'Critério Norteador' e excluam os que não têm nenhuma similaridade.

Jogo de papéis



45 a 60 min

Reúna um grupo de participantes e explique os diferentes papéis que eles desempenharão.

Atribua a cada participante uma função ou papel que tenha a ver com o problema e contexto identificados anteriormente.

Baseado no critério norteador, coloque todos os participantes juntos e dê tempo a eles para debaterem as ideias geradas, com base em seus papéis. Solicite a cada participante que apresente sua solução principal e melhorias.

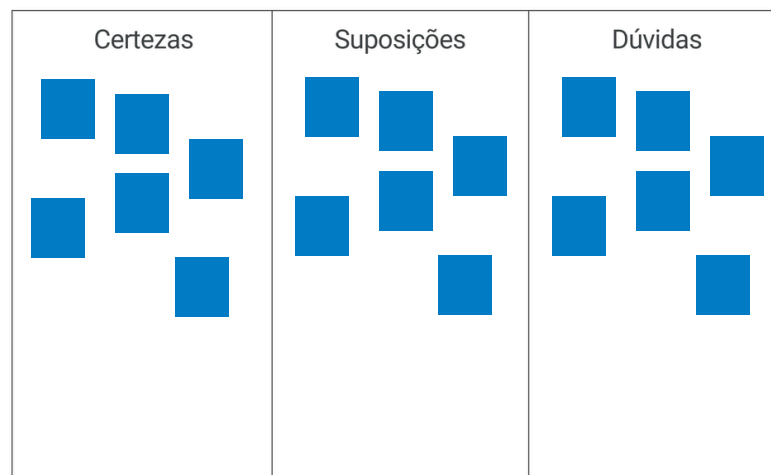
Matriz CSD



30 a 45 min

Esta matriz pretende alinhar a equipe e direcionar as ideias criadas para as próximas etapas, para isso você deve selecionar as principais ideias geradas dentro da "Geração de ideias" e colocar como centro para as perguntas sobre os três campos.

Ideia 1



Certezas (C): Aqui você lista tudo aquilo que a equipe tem certeza de que pode ser verdade, fatos comprovados, dados sólidos ou consensos estabelecidos.

Suposições (S): Nesta seção, você coloca as premissas que a equipe acredita serem verdadeiras, mas que ainda não foram confirmadas ou validadas. São hipóteses baseadas em experiências anteriores, intuição ou dados incompletos.

Dúvidas (D): Aqui ficam todas as perguntas, lacunas de conhecimento e incertezas que o time tem sobre o projeto ou problema. São os "não sei" que precisam ser investigados.

Checkpoint

Para completar esta etapa, você precisa realizar este Checkpoint.

Lista consolidada de ideias: Ao final da fase de Ideação, é fundamental transformar toda a criatividade e colaboração gerada em uma entrega concreta: uma lista de ideias consolidadas. Esse registro funciona como um resumo estratégico das soluções sugeridas pelo grupo e será essencial para a próxima etapa do processo, a de priorização, prototipagem ou testes.

Essa lista deve representar as ideias mais relevantes, viáveis ou inspiradoras que surgiram nas dinâmicas realizadas (como Brainstorming, Mapa por Afinidade, Galeria de Ideias, entre outras).

Reúna todas as ideias geradas

Colete os materiais de todas as atividades (Post-its, flipcharts, anotações digitais, etc.). Certifique-se de que todas as ideias estejam visíveis e legíveis.

Revise com o grupo

Com o grupo reunido, revise os agrupamentos. Verifique se todos concordam com os agrupamentos e se alguma ideia está faltando ou mal interpretada.

Crie títulos claros para cada ideia

Para cada item da lista final, redija uma frase breve e objetiva que descreva a ideia de forma compreensível por qualquer pessoa.

Enumere ou categorize a lista

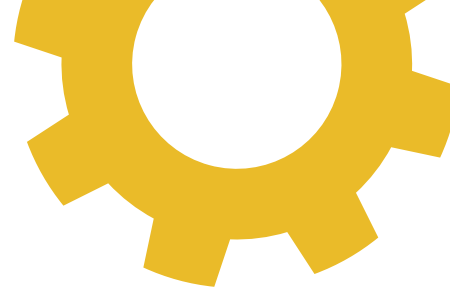
Você pode optar por uma lista numerada simples ou organizá-la por categorias temáticas.





Etapa: Solução

Escolher e refinar uma solução



Média de tempo de Execução:

1 Dia

Resumo dos passos desta etapa

Passo 3.1. Definição de uma ideia principal: Refinar as ideias da etapa de Ideação, escolhendo a proposta mais promissora para ser desenvolvida, analisar o potencial e a viabilidade das ideias, selecionando a que gerará maior impacto e facilitando a identificação precoce de desafios. Sua importância reside em focar a equipe em uma solução clara e eficaz, otimizando recursos e aumentando as chances de sucesso do projeto.

Checkpoint: Você irá utilizar o Canvas de Solução, uma ferramenta visual que transforma uma ideia em uma solução concreta e estruturada.

Dicas de execução:

- Pense em quais são suas ideias favoritas. Qual você acha que teria o maior impacto, e como você poderia concretizá-las?
- Pense com antecedência, tente identificar possíveis problemas. Pergunte às pessoas o que elas acham.
- Compare ideias para ver quais são as melhores. Experimente e aceite a bagunça! Se encontrar uma barreira, ótimo! Talvez seja necessário voltar a Etapa 1 ou 2 para pesquisar mais, ou para ter mais ideias.

CANVAS DA SOLUÇÃO - INOVADORES DE IMPACTO

1. CRITÉRIO NORTEADOR
Qual foi o problema real identificado na fase de exploração?
fortalecer a economia local
↑ acessibilidade a trabalhadores, oportunidades a jovens p ↓ êxodo e promover o desenvolvimento

3. IDEIA ESCOLHIDA
Qual foi a solução escolhida pelo grupo e como ela funciona?
promover, dentro de G.E.s, cursos de capacitação, inicialmente apenas p/ membros de dentro do G.E.; analisando o que deu certo e errado, para só então abrir ao público.
Nesse plano o G.E. atuará como um facilitador, planejando e promovendo tais cursos. Ao mesmo tempo, ao abrir as portas p/ o público ext., trará maior contato da população com o movimento acadêmico e possível promoção deste.
Ao capacitar pessoas se incentiva o crescimento econômico e circulação monetária dentro da comunidade.

4. RESULTADOS ESPERADOS
O que vocês esperam alcançar com essa solução?
DIMINUIÇÃO DO DESEMPREGO
AUMENTO NA ECONOMIA LOCAL
AUMENTO DA VISIBILIDADE DE PEQUENOS PRODUTORES E EMPREENDEDORES NAS REDES SOCIAIS
ENVOLVIMENTO COMUNITÁRIO NA AGRICULTURA LOCAL

6. ENTREGÁVEIS
Quais produtos, ações ou resultados concretos serão entregues?
Cursos - Com recursos Disponíveis no grupo
GRUPOS OU FÓRUMS
FEAR DIVERSAS MATERIAIS
- FÉRIAS
- ATIVIDADES

Passo 3.1. Definição de uma ideia principal



O que é: Visa refinar o conjunto de ideias geradas na etapa de Ideação e selecionar a proposta mais promissora para ser efetivamente desenvolvida e implementada.

Para que serve: É o momento de analisar as ideias geradas, ponderar sobre seu potencial de impacto e viabilidade, e decidir assertiva sobre qual caminho seguir, não somente escolher a ideia mais popular, mas aquela que realmente pode gerar a maior mudança positiva e ser concretizada eficazmente.

Essa etapa também incentiva a identificação precoce de possíveis problemas e desafios inerentes à ideia escolhida, permitindo que a equipe comece a pensar em soluções preventivas ou estratégias para superá-los.

Qual sua importância: Auxiliar a equipe a focar em uma solução clara que tem mais chances de dar certo, pois se a ideia principal não for bem definida, tudo o que vier depois pode ficar confuso e sem direção.

Além disso, usar as ferramentas propostas auxiliam a equipe a ver se a ideia resolve o problema de verdade e se pode ser feita, tornando a solução mais forte e com mais impacto.

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

Votação por pontos



Mas... então...



Discursos de persuasão



Prototipagem



Projetando o Futuro



Teste NUV



Votação por pontos



Dê a cada pessoa uma quantidade específica de bolinhas adesivas ou carimbos., e em seguida, cada um deve colocar suas bolinhas nas ideias que acredita que são melhores e fazem mais sentido.

Após isso selecione as 10 mais votadas, faça novamente a votação com as bolinhas, e vá reduzindo (5 mais votadas, 3 mais votadas...) e repetindo até chegar em somente uma ideia.

Refleta se as pessoas conseguem identificar alguma barreira para essa ideia? As pessoas têm ideias para superar essas barreiras?

Você pode terminar escolhendo a ideia mais votada.

Mas... então...



O grupo é dividido em dois. O Grupo 1 deve escolher uma das ideias geradas e tentará persuadir o Grupo 2 de que a ideia é ótima! O Grupo 2 tentará apresentar problemas.

O Grupo 1 começa apresentando sua ideia. Em seguida, o Grupo 2 tem algum tempo para apresentar um problema. O Grupo 2 então responde com um problema, dizendo: "Gostei da sua ideia, MAS..." você considerou que... "

Então o Grupo 1 responde com uma solução para esse problema, dizendo "Sim, obrigado, isso pode ser um problema, ENTÃO..." e sugere uma solução.

Depois os papéis se invertem, até que tenham uma ideia bem madura.

Discursos de persuasão

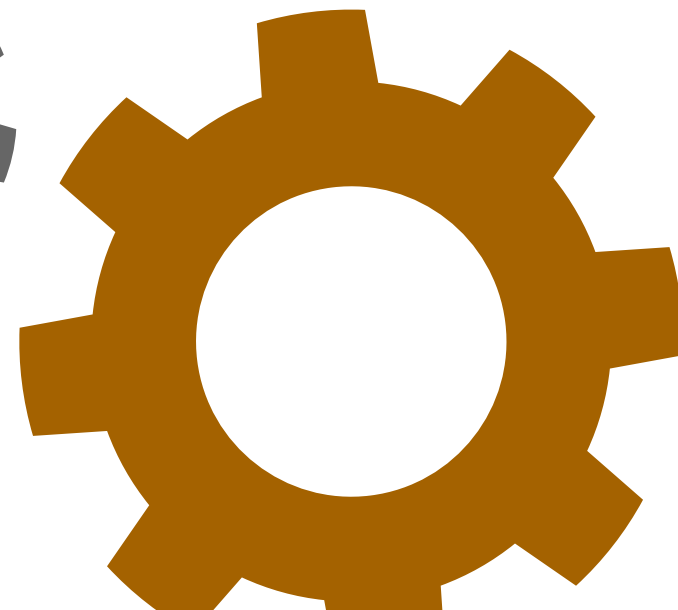
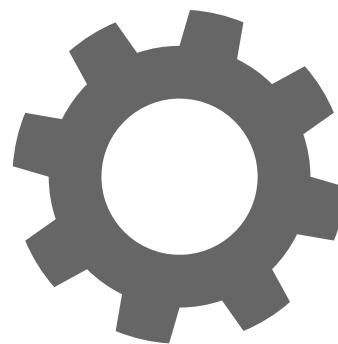


Divida os participantes em grupos (se a turma for grande). Em seus grupos, solicite que apresentem suas propostas persuasivas para a ideia escolhida. Defina um limite de tempo para cada proposta (por exemplo, 2 a 3 min). Incentive-os a usar seus materiais de apresentação, recursos visuais e técnicas de persuasão.

Avaliação em grupo: após cada apresentação, solicite aos outros membros do grupo que deem feedback e críticas usando críticas construtivas.

Tomada de decisão: Discuta em grupo qual ideia parece ser a mais persuasiva e convincente. Incentive-os a refletir sobre o que tornou certas apresentações mais eficazes.

Materiais: Quadro branco ou papel de pôster grande; marcadores e notas adesivas; pequenos cartões ou recortes (representando ideias); materiais de apresentação (por exemplo, materiais de artesanato, imagens ou desenhos); temporizador ou cronômetro.



Projetando o Futuro



Nesta atividade, os participantes usarão sua imaginação e habilidades de desenho para projetar um mundo futuro onde suas ideias se tornem realidade. Eles podem criar esboços ou representações visuais de suas ideias, incorporando suas visões para um futuro melhor. Use esses desenhos para imaginar a diferença que essas ideias fariam e escolha sua(s) favorita(s).

Prototipagem



Esta atividade funciona melhor com soluções que sejam coisas físicas, como objetos, edifícios ou produtos. Os membros desenvolverão um protótipo da solução usando materiais básicos como papelão, espuma ou argila.

Após isso todos irão observar e dar feedback sobre o protótipo, e após várias interações, todos testarão seus protótipos em cenários reais para determinar a viabilidade de suas soluções.

Teste NUV



No Teste NUV, os participantes avaliam uma ideia a partir de três critérios: em que grau isso é Novo, Útil e Viável.

Prepare o jogo criando de modo rápido uma matriz de ideias em relação aos critérios:

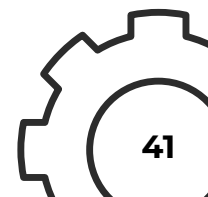
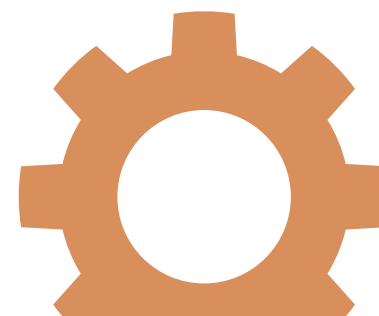
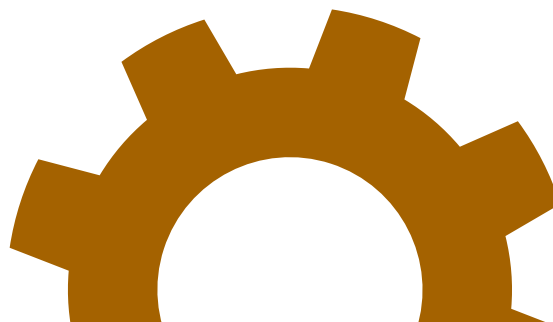
Novo: A ideia foi experimentada antes? Uma ideia terá uma nota mais alta se for significativamente diferente dos enfoques que já surgiram antes dela. Uma nova ideia mobiliza a atenção e as possibilidades.

Útil: A ideia resolve realmente o problema? Uma ideia que resolve o problema por completo, sem criar nenhum problema, terá uma nota melhor aqui.

Viável: Ela pode ser feita? Uma ideia nova e útil ainda tem que ser pesada com relação a sua despesa de implementação. As ideias que exigem menos recursos e esforço para serem realizadas terão melhores notas aqui.

Para jogar, o grupo classifica a ideia de 1 a 10 para cada critério e calcula os resultados. Um grupo pode, primeiro, escolher escrever as notas individualmente e, depois, dizer seus resultados em cada item e critério para criar o cálculo. As notas devem ser dadas com rapidez, como em uma verificação “contudente”.

Uma discussão, depois que os resultados tiverem sido calculados, pode revelar incertezas sobre uma ideia ou sobre ideias previamente subestimadas. O grupo pode então escolher tornar uma ideia mais forte, como em “Como tornamos esta ideia mais viável com menos recursos?”



Checkpoint

Para completar esta etapa, você precisa realizar este Checkpoint.

Para concluir a etapa você irá utilizar o “Canvas de Solução”:

É uma ferramenta visual criada para auxiliar no processo de transformação de uma ideia criativa em uma solução concreta, estruturada e com potencial real de impacto. Ele funciona como um plano simplificado, que organiza todos os elementos essenciais para colocar a ideia escolhida em prática.

Após passar pelas etapas de exploração e ideação, você já tem um problema real identificado e uma ideia selecionada para resolvê-lo. Mas uma boa ideia sozinha não basta, é preciso planejar como ela será aplicada na realidade, com responsabilidade, propósito e estratégia. É aí que entra o Canvas.

Canvas da Solução



120 min

Passo a passo para preencher:

- Revejam juntos o material da fase anterior (ideação e exploração);
- Abram o Canvas impresso ou digital e deixem alguém como facilitador (para guiar e fazer anotações);
- Conversem em grupo sobre cada campo (podem anotar ideias em Post-its antes de escrever no campo final);
- Façam anotações com frases claras e diretas;
- Ao final, revisem tudo junto.

Ao lado as etapas do canvas e na página seguinte o Canvas.

1. Critério Norteador: Coloquem o problema real identificado na fase de exploração.

2. ODS: Leiam as opções das ODS (1, 8, 9 e 11) e marquem as que têm relação direta com o impacto da ideia.

3. Ideia Escolhida: Descrevam a ideia de forma simples: o que é, como funciona, quem participa, onde acontece e qual o resultado esperado.

4. Resultados Esperados: Listem os impactos sociais, ambientais ou econômicos esperados. Pode ser o número de pessoas beneficiadas, mudança de comportamento, transformação em um espaço, etc.

5. Pontos de Atenção: Riscos, dificuldades ou cuidados importantes para o sucesso da ideia. Pensem no que pode dar errado (falta de recurso, baixa participação, clima, prazos...).

6. Entregáveis: O que será produzido ou entregue durante a ação. Façam uma lista com o que o projeto vai deixar como resultado concreto: materiais, eventos, oficinas, mudanças em um lugar, etc.

7. Stakeholders: Pessoas, grupos ou instituições que se relacionam com a ideia. Identifiquem quem será impactado: comunidade, escolas, ONGs, prefeitura, escotistas, empresas, etc.

8. Custos: Tudo o que vai precisar de dinheiro, materiais ou serviços: materiais de papelaria, alimentação, transporte, impressão, estrutura, equipe, etc.

9. Captação de Recursos: Como vocês vão conseguir o que precisam para realizar a ideia. Descrevam as estratégias: doações, vaquinhas, apoio de empresas, venda de algo, parceria com prefeitura, edital, rifas, eventos de arrecadação, etc.

Link para download do arquivo:

bit.ly/Canva-de-Solucao-Inovadores-Impacto





CANVAS DA SOLUÇÃO - INOVADORES DE IMPACTO



🕒 1. CRITÉRIO NORTEADOR

Qual foi o problema real identificado na fase de exploração?

💡 3. IDEIA ESCOLHIDA

Qual foi a solução escolhida pelo grupo e como ela funciona?

🎯 4. RESULTADOS ESPERADOS

O que vocês esperam alcançar com essa solução?

📦 6. ENTREGÁVEIS

Quais produtos, ações ou resultados concretos serão entregues?

🌐 2. ODS

Marque as ODS que mais se conectam com sua solução:

- ODS 1 – Erradicação da pobreza
- ODS 8 – Trabalho decente e crescimento econômico
- ODS 9 – Indústria, inovação e infraestrutura
- ODS 11 – Cidades e comunidades sustentáveis

⚠️ 5. PONTOS DE ATENÇÃO

Quais são os possíveis desafios, riscos ou cuidados que devem ter ao colocar a ideia em prática?

👥 7. STAKEHOLDERS

Quem são as pessoas, grupos ou instituições envolvidas ou impactadas que precisam ser informado, consultado, envolvido ou apoiado?

💰 8. CUSTOS

O que será necessário para executar a ideia? (Listem materiais, serviços, transportes, alimentação, divulgação, etc.)

⚠️ 9. CAPTAÇÃO DE RECURSOS

Como pretende conseguir os recursos necessários? (Indiquem as estratégias para levantar fundos ou apoio: parcerias com empresas, eventos, vaquinhas, doações, apoio institucional ou editais.)

Etapa: Planejamento

Se planeje e faça um plano de ação

Média de tempo de Execução:

 2 Dias

Resumo dos passos desta etapa

Passo 4.1. Organização de Ações e Cronograma: Comece listando tudo que precisa acontecer no projeto, sem pular nada! Depois, transforme isso em um cronograma, com responsáveis e descrições. Cada ação tem dono, prazo e objetivo.

Passo 4.2. Recursos Necessários: Depois você irá identificar tudo o que vai precisar para fazer sua ideia acontecer de verdade, materiais, pessoas, lugares, dinheiro e apoio. E mais: descobrir o que você já tem e o que precisa correr atrás.

Passo 4.3. Riscos e Desafios: Você vai analisar os pontos críticos do seu plano, pensar por que podem falhar e se preparar com um plano A (prevenção) e um plano B (emergência).

Checkpoint: Por fim, você deve revisar o plano com atenção e garantir que está tudo redondo para começar. Esse é o momento de alinhar, ajustar e decidir: “agora, sim, estamos prontos para executar!”.

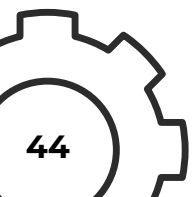
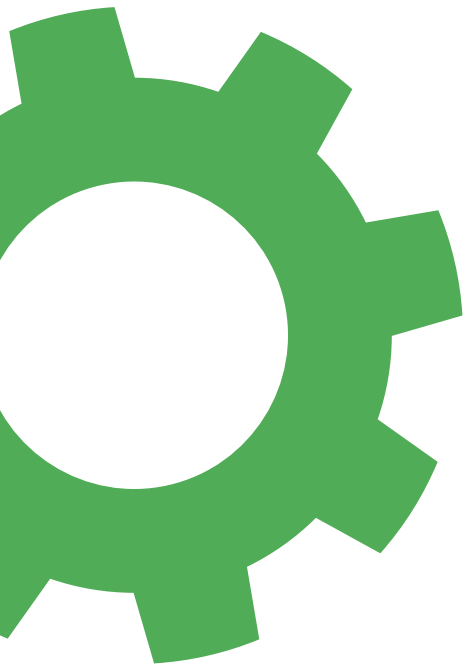
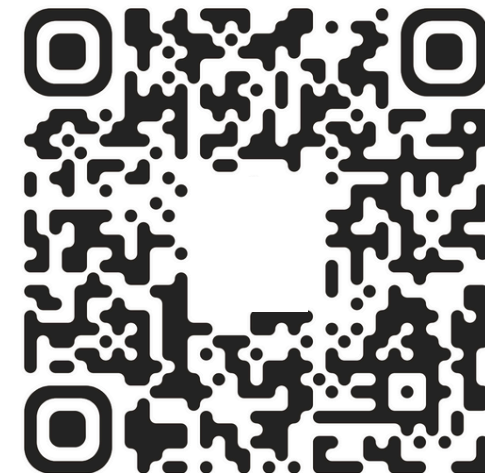
Dicas de execução:

Após concluir as atividades escolhidas, você deve criar um plano de ação para seu projeto-piloto.

Este plano descreverá como você testará sua solução no mundo real, trata-se de dar o primeiro passo para ver o que funciona e o que precisa mudar.

Link para download dos arquivos de suporte dos passos a seguir:

bit.ly/Modelo_Etapa_4_Plano



Passo 4.1. Organização de Ações e Cronograma



120 min

Nesta etapa você deve organizar tudo o que precisa ser feito para a solução sair do papel, e em seguida montam um cronograma com prazos e responsáveis. Ao separar a lista de ações do cronograma, eles conseguem primeiro pensar em “o que deve ser feito” e só depois definir “quando” e “por quem”, seguindo o modelo de construção de um backlog ágil.

Essa estrutura também facilita a visualização do fluxo de tarefas, a gestão do tempo e o comprometimento coletivo com a execução.

Organização de Ações



60 min

Função: levantar e organizar todas as ações que fazem parte da execução da solução, como se fosse um esboço do “backlog” do projeto.

Campo	Explicação Detalhada
Nº da ação	Um número sequencial para organizar as tarefas e facilitar a referência entre as planilhas.
Nome da ação	Um nome curto e direto que ajude a reconhecer a ação de forma rápida (ex: “Criar arte para cartaz”)
O que precisa ser feito?	Uma descrição breve da tarefa (ex: “Produzir 20 cartazes coloridos para divulgar o evento na escola”)
Qual etapa ela pertence?	Classificação por momento do projeto: “Pré-evento”, “Durante o evento”, ou “Pós-evento”. Isso ajuda a organizar a sequência lógica do projeto.

Essa planilha é ideal para ser preenchida em grupo, em uma dinâmica onde cada membro pode contribuir com ações e, juntos, o grupo revisa e ordena.

Organização do Cronograma de Execução



60 min

Função: estruturar quando cada ação acontecerá, quem será o responsável por ela, quais os apoios necessários, e acompanhar o andamento.

Campo	Explicação Detalhada
Nº da ação	Mesmo número da planilha anterior. Garante que a tarefa referenciada é a mesma.
Nome da ação	Copiado da planilha anterior, para facilitar a leitura sem ter que ir e voltar.
Início	Data planejada de início da execução dessa tarefa.
Fim	Data de conclusão esperada da tarefa.
Responsável	Nome de quem vai liderar ou executar essa ação. Atribuir responsáveis gera compromisso e clareza no time.
Descrição	Reforça o que exatamente será feito naquela ação, pode ser uma versão resumida ou ajustada do campo “O que precisa ser feito?”
Apoios	Quem vai ajudar ou acompanhar essa ação (outros membros, adultos, parceiros externos, etc.). Incentiva colaboração.
Status	Situação atual da ação: pode ser um menu com “A fazer”, “Em andamento”, “Concluído” ou até “Atrasado”. Ideal para visualização ágil com cores (condicional).

Essa planilha funciona como um quadro de execução, que pode ser revisado semanalmente. O grupo pode destacar os prazos que estão se aproximando e, atualizar o Status e redistribuir tarefas.

Passo 4.2. Recursos Necessários



60 min

O momento de Recursos Necessários possibilita identificar tudo aquilo que você vai precisar para executar o projeto, desde materiais físicos, serviços e espaços até pessoas, tempo e dinheiro. Essa é uma etapa essencial para sair do plano e entrar na realidade: ela responde à pergunta.

“O que precisamos para isso acontecer?”

Essa organização também ajuda a entender quais itens já estão disponíveis, quais precisam ser conquistados ou arrecadados, e onde estão os principais custos do projeto. Além disso, ela se conecta diretamente com a estratégia de captação de recursos.

Organização de Custos e Recursos necessários



60 min

Função: visualização de cada recurso vinculado a uma ação do projeto, garantindo clareza e organização.

Campo	Explicação Detalhada		
Nº da ação	Mesmo número da planilha anterior. Garante que a tarefa referenciada é a mesma.	Descrição do Recurso	Detalhe qual é exatamente o recurso necessário. Seja específico: “Cartazes A3 coloridos”. Isso evita confusões e facilita orçamentos.
Nome da ação	Copiado da planilha anterior, para facilitar a leitura sem ter que ir e voltar.	Quantidade	Quantos itens ou pessoas são necessárias? Mesmo que o item seja gratuito ou parceria, a quantidade ajuda a prever logística.
Tipo de Recurso	Aqui o grupo deve indicar a categoria do recurso. As opções podem ser: <ul style="list-style-type: none">• Material (ex: papel, tinta, banner)• Pessoa (voluntários, facilitadores)• Espaço (salas, auditórios, praças)• Serviço (impressão, transporte, alimentação)• Dinheiro (valores em espécie para pagar custos)	Custo Estimado	Valor estimado em reais que o grupo acredita que será necessário investir naquele recurso.
		Já possui?	Esse campo ajuda a mapear o que já está garantido e o que ainda precisa ser captado.
		Observações	Aqui o grupo pode anotar qualquer detalhe adicional: <ul style="list-style-type: none">• Quem pode fornecer o recurso• Se já entrou em contato com alguém• Forma de captação (ex: vaquinha, apoio de empresa local)• Contato de fornecedor, condições de uso e etc

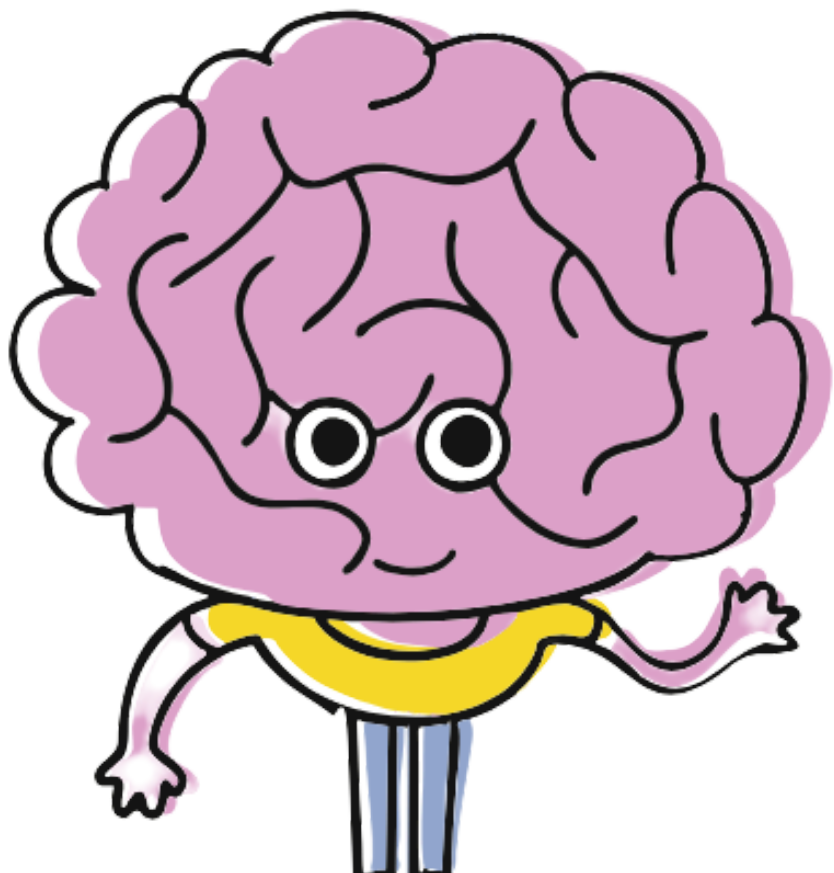
Passo 4.3. Riscos e Desafios



60 min

Essa etapa procura identificar possíveis problemas que podem surgir durante a execução das ações do projeto e pensar com antecedência em formas de evitar ou contornar esses obstáculos. É uma atitude preventiva que ajuda a aumentar a segurança e a confiança do grupo.

Em vez de esperar os imprevistos acontecerem, você antecipa o que pode dar errado e se prepara com estratégias de prevenção e planos alternativos.



Levantamento de Riscos e Desafios



60 min

Função: serve como um mapa de atenção e preparação, que acompanha o cronograma e os recursos do projeto. Ela transforma incertezas em decisões planejadas e fortalece a capacidade do grupo de agir com confiança mesmo diante de dificuldades.

Campo	Explicação Detalhada
Nº da ação	Mesmo número da planilha anterior. Garante que a tarefa referenciada é a mesma.
Nome da ação	Copiado da planilha anterior, para facilitar a leitura sem ter que ir e voltar.
Tipo de Recurso (Riscos)	Aqui deve-se descrever o que pode dar errado com essa ação. Seja objetivo e específico. Exemplos: "Chuva pode atrapalhar a montagem"
Causa provável	É a explicação do porquê o risco pode acontecer. Ex: "O evento é ao ar livre", "A gráfica costuma atrasar entregas", "Os voluntários não confirmaram presença".
Impacto	Representa a dimensão do problema que o risco causaria se acontecesse. Use uma escala simples: <ul style="list-style-type: none">· Baixo: o risco causa pouco impacto, sem afetar o projeto.· Médio: o risco exige mudanças, mas ainda é controlável.· Alto: pode comprometer a execução ou o sucesso do projeto.
Como evitar?	Aqui entra o plano de prevenção: o que o grupo pode fazer para reduzir as chances de o risco acontecer? Ex: "Ter uma tenda reserva em caso de chuva"



Checkpoint

Para completar esta etapa, você precisa realizar este Checkpoint.

Aqui você deve fazer uma pausa estratégica e coletiva para olhar com calma tudo o que foi construído, garantir que está completo e bem feito, e alinhar a equipe para o próximo passo do projeto.

É o momento em que você revisa todas as decisões e documentos do plano, para ter certeza de que estão prontos para entrar na próxima etapa.

Por que ele é importante?

- Evita erros e esquecimentos antes de começar a agir.
- Confirma se todos estão entendendo e alinhados com o que será feito.
- Dá voz para todos do grupo, incentivando a colaboração e o comprometimento.
- Fortalece a confiança no plano montado e prepara o grupo para agir com segurança.

Como conduzir?

- Escolha um momento com todos os presentes e reserve tempo para ouvir todos os integrantes.
- Um dos participantes pode conduzir a revisão com base em um checklist visual ou projetando as planilhas.
- Use perguntas como: “Tem algo faltando?”, “Estamos confiantes nesse plano?”, “O que pode melhorar antes de irmos para a execução?”

O que já fizemos?



Organização de Ações e Cronograma

- Todas as ações estão listadas?
- As tarefas estão com prazos e responsáveis definidos?
- O cronograma faz sentido no tempo disponível?

Recursos Necessários

- Todos os recursos foram mapeados?
- Os custos estimados estão realistas?
- Já sabemos o que temos, o que falta e como captar?

Riscos e Desafios

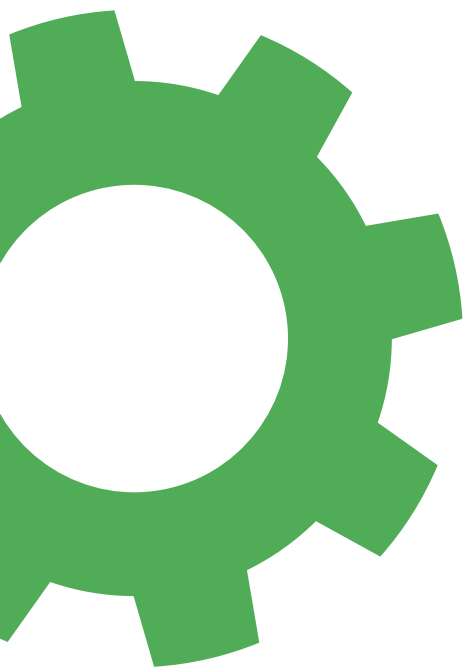
- Os principais riscos estão identificados?
- Existe um plano de prevenção e resposta para os riscos críticos?
- Sabemos quem vai monitorar esses pontos?

Entrega final:

O Checkpoint finaliza a etapa de Planejamento com:

- O cronograma completo e atualizado
- Os recursos mapeados e parcialmente captados
- Os riscos identificados e controlados
- Toda a equipe sabendo o que precisa fazer e quando

Com o Checkpoint validado, o grupo pode seguir com segurança para a Etapa 5: Execução



Etapa: Execução

Seu projeto na comunidade

Média de tempo de Execução:



Indeterminado

Orientações

Chegou a hora de colocar a ideia em prática! Na etapa de Execução, tudo o que foi planejado nas fases anteriores ganha vida.

As ações saem do papel, os recursos são utilizados, e o cronograma começa a ser seguido. Aqui, cada integrante tem um papel definido, cada tarefa tem um prazo, e o projeto começa a se concretizar diante dos olhos do grupo.

É o momento de agir com responsabilidade, manter a comunicação ativa e acompanhar tudo de perto para garantir que os objetivos do projeto sejam alcançados.

“A execução não é só “fazer por fazer”, é realizar com intencionalidade, compromisso e atenção aos detalhes.”

Dicas de aplicação:

Acompanhe o cronograma com frequência: Verifique se as ações estão sendo realizadas conforme o planejado. Ajustes podem ser necessários, mas não deixe atrasos se acumularem.

Reforce a responsabilidade de cada pessoa: Todos precisam saber o que têm que fazer e quando. A clareza de funções mantém o time alinhado e evita sobrecarga.

Mantenha a comunicação viva: Use grupos de mensagem, reuniões curtas ou quadros visuais para atualizar o time. Ruídos de comunicação causam retrabalho e desorganização.

Resolva imprevistos com agilidade: Se algo sair do controle, lembre os riscos previstos. Flexibilidade com foco é a chave nessa fase.

Registre o que está sendo feito: Anote pontos de melhoria, mas principalmente tire fotos e faça vídeos de todo o processo, pois estas são as melhores formas de mostrar como foi seu projeto.

Mantenha o propósito claro: Durante a correria da execução, nunca perca de vista o impacto que o projeto quer causar. Relembrar o “por que estamos fazendo isso” motiva o grupo e mantém a energia alta?

Checkpoint:

Para esta etapa, o checkpoint é justamente a execução do seu projeto, então se concentre e colocar as coisas em prática!



Etapa: Reconhecimento

Hora de pensar como foi

Média de tempo de Execução:



5 Dias

Resumo dos passos desta etapa

Etapa 6.1. Como foi meu projeto: Respire fundo, dê um passo para trás e olhe para o panorama. Pense no que você tem feito, no impacto que seu projeto teve e como você se sente em relação a ele.

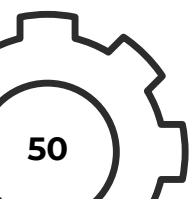
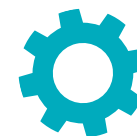
Checkpoint: O relatório é o documento final do projeto, que narra toda a jornada, desde a inspiração inicial até os resultados. Nele, você registrará as etapas de construção, os participantes, os impactos e as lições aprendidas.

Etapa Bônus: Compartilhando meu projeto: Após concluir seu projeto e relatório, o próximo passo é buscar reconhecimento e inspirar outras pessoas, não somente para alcançar a Insígnia, mas para compartilhar o impacto gerado. Para isso, é crucial tornar seu projeto replicável, transformando o relatório em um kit de implementação, com materiais, recursos e sugestões.

Dicas de execução:

Você deve discutir estas questões:

- O que funcionou bem? Do que você se orgulha?
- Quem trabalhou bem? Celebrem mutualmente!
- O que foi difícil? Por quê? Como vocês poderiam lidar com esses desafios?
- O que segue? Vocês querem continuar com o projeto? Como?



Passo 6.1. Como foi meu projeto?



O que é: É um momento de reflexão em que os participantes analisam como o projeto aconteceu na prática, do início ao fim. Aqui, cada pessoa ou equipe olha para o processo, os resultados e os sentimentos envolvidos durante a jornada.

Para que serve: Entender o que funcionou, o que foi difícil, o que surpreendeu e como o projeto impactou as pessoas envolvidas.

Essa análise ajuda a enxergar a experiência na totalidade, não somente o resultado.

Qual sua importância: Essa etapa ajuda a transformar a experiência em aprendizado real.

É quando o grupo entende o que valeu a pena, o que poderia ter sido melhor e o que levará como bagagem para os próximos desafios.

Além disso, fortalece o senso de autoria, propósito e crescimento pessoal e coletivo.

Recomendações:

Para auxiliar você a executar esta etapa podem se utilizar as seguintes ferramentas:

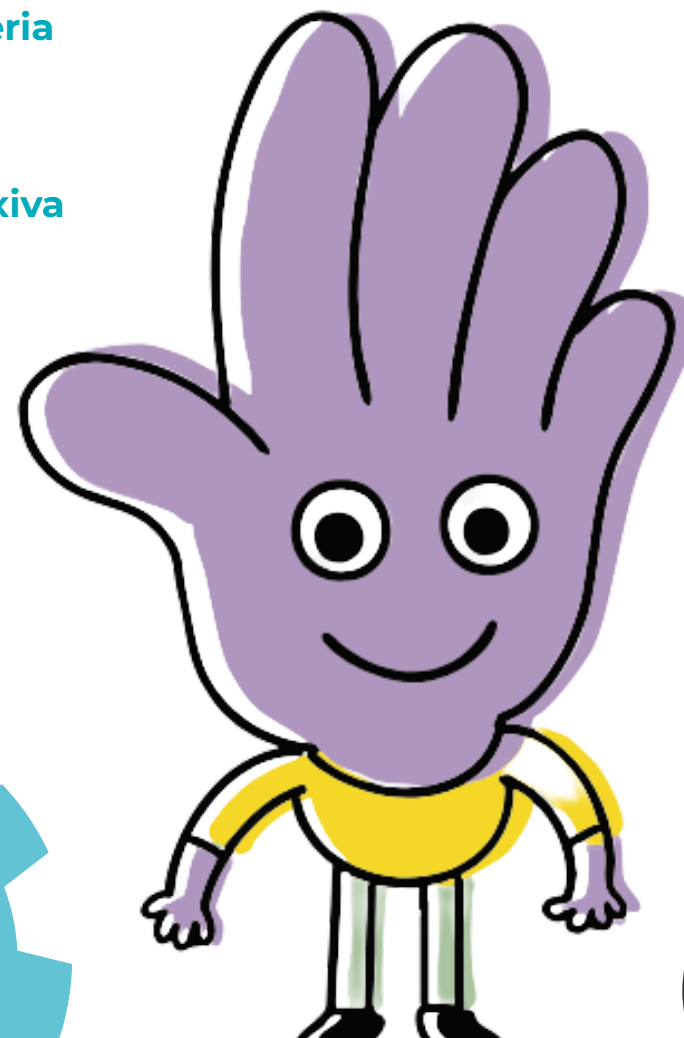
Caminhada pela galeria



Parede adesiva reflexiva



Lições aprendidas



Caminhada pela galeria



15 min

Crie um storyboard de cada etapa da entrega do seu projeto. Solicite aos participantes que caminhem em silêncio ao redor de cada uma das inovações, como se estivessem em um museu ou exposição de arte.

Em cada etapa, solicite aos participantes que reflitam sobre cada uma das inovações. Discuta: como se sentiram em cada etapa? O que deu certo? Como poderia ter sido melhorado? Os outros concordam?

Parede adesiva reflexiva



30 min

Crie duas seções em uma parede/quadro-negro: uma para “gostei/bom” e outra para “não gostei/ruim”. Solicite aos participantes que escrevam seus pensamentos em um Post-it anônimo (pode haver mais de um) e cole o Post-it na parede em cada seção.

Dessa forma, vocês podem ver coletivamente como os diferentes projetos foram. Reserve um tempo para identificar os temas comuns e discutir em grupo.

Lições aprendidas



45 min

Com todos que participaram do projeto, reflita sobre tudo o que aconteceu no projeto, reconhecendo erros, acertos e oportunidades de melhoria para o grupo evoluir em suas próximas ações. Para isso deve-se responder às seguintes perguntas:

O que fizemos e devemos deixar de fazer?

Refleta sobre atitudes, decisões ou ações que atrapalharam o andamento do projeto e que não devem se repetir.

O que não fizemos e devíamos ter feito?

Pense nas coisas as quais vocês sentiram falta durante a execução das etapas e depois deles.

O que fizemos e devemos continuar fazendo?

Identifique tudo que funcionou bem, facilitou o trabalho em equipe e auxiliou o projeto a dar certo, que deve ser repetido nas próximas vezes.



Checkpoint

Para completar esta etapa, você precisa realizar este Checkpoint.

Estruturando meu relatório

Esse documento é a entrega final do seu projeto e possibilita contar toda a jornada vivida: desde a ideia inicial até os resultados alcançados.

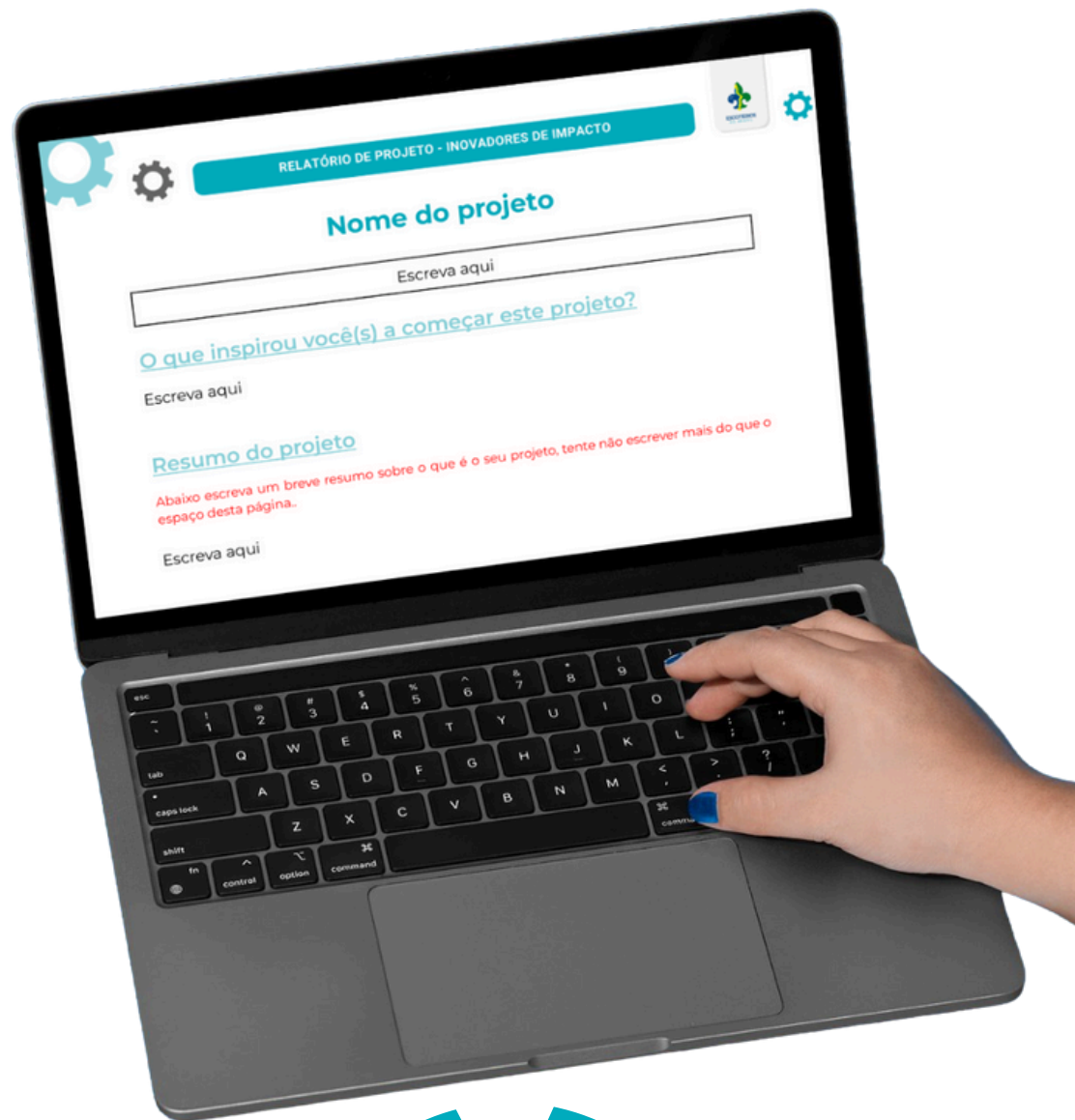
Aqui, você vai registrar o que inspirou sua equipe, como o projeto foi construído em cada etapa, quem participou, quais foram os impactos gerados e as principais lições aprendidas. Ele também ajuda a organizar tudo claramente, deixar o legado do que foi feito e compartilhar com outras pessoas o poder da sua ação! Preencha com atenção, criatividade e orgulho do que construíram juntos, esse relatório é a história real da sua transformação no mundo!

Link para o modelo do documento:

bit.ly/Relatorio-de-Projeto-Inovadores-Impacto



Este modelo está disponível no Google Drive. Para utilizá-lo, é necessário acessar com sua conta Google e/ou id@escoteiros. **Não solicite acesso à edição.** Para criar sua própria cópia, clique em 'Arquivo' e depois em 'Fazer uma cópia', e para baixar clique em



Passo Bônus: Compartilhando meu projeto



Indeterminado

Com o seu projeto já concluído e pronto, chegou o momento de conquistar reconhecimento e não somente para alcançar a Insígnia, mas também para compartilhar sua experiência e inspirar pessoas no mundo todo.

Para isso, reunimos algumas dicas de onde e como apresentar seu trabalho, ampliando seu alcance e mostrando o impacto que ele gerou:

Torne replicável: Crie um kit de implementação com os materiais usados, sugestões de recursos, e disponibilize esses recursos em PDF, Google Docs ou repositórios online.

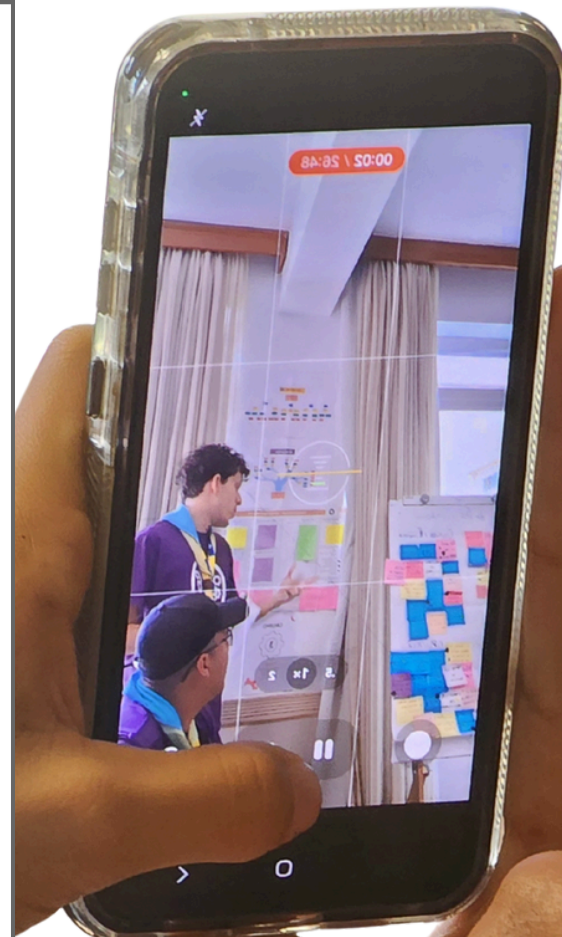
Escolha os canais de divulgação:

- Postagem em redes sociais (LinkedIn, Instagram, Facebook) com fotos, antes/depois e pontos-chave;
- Artigo no Medium ou blog para aprofundar;
- Vídeo curto para YouTube, TikTok ou Reels contando a história;
- Apresentação em eventos ou lives (inclusive em encontros escoteiros ou comunitários);
- Prêmios, editais ou relatórios de impacto de organizações de inovação social;
- Seu Currículo ou Portfólio.

Alcance o público certo: Compartilhe com organizações e redes alinhadas ao seu tema (movimentos comunitários, ONGs, universidades, redes escoteiras) ou envie para portais de notícias locais ou blogs comunitários.

Use storytelling e prova social:

- Traga rostos e vozes da comunidade.
- Use citações e fotos que transmitam emoção e autenticidade.
- Mostre indicadores claros de impacto (ex.: “+120 jovens participaram”, “80% dos participantes relataram mudanças no comportamento”).



Submetendo o projeto para aprovação

Após ter concluído todas as seis etapas do Design Thinking da Insígnia Inovadores de Impacto, você deve colocar o seu projeto em duas plataformas diferentes para que ele possa ser avaliado e aprovado.

Nas páginas seguintes temos um passo a passo de como fazer isso.

Scouts for SDGs



É a plataforma digital da World Organization of the Scout Movement - WOSM, onde você deve cadastrar seu projeto, assim ele terá reconhecimento mundial.

PAXTU ADM



É a plataforma digital oficial dos Escoteiros do Brasil, utilizada para a administração dos associados. É nesta plataforma que o escotista ou dirigente que auxiliará você no projeto deverá cadastrar seu relatório e é lá que receberá sua aprovação.

Plataforma SDGs

Para fazer isso é necessário realizar o cadastro e acessar sua área no site do Scouts For SDGs.

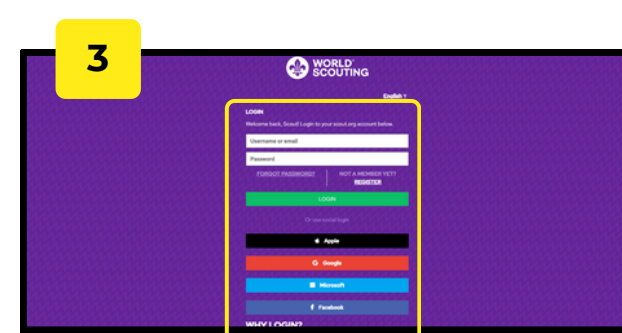
[HTTPS://SDGS.SCOUT.ORG](https://sdgs.scout.org)



1. Clique em, I'm a Scout.



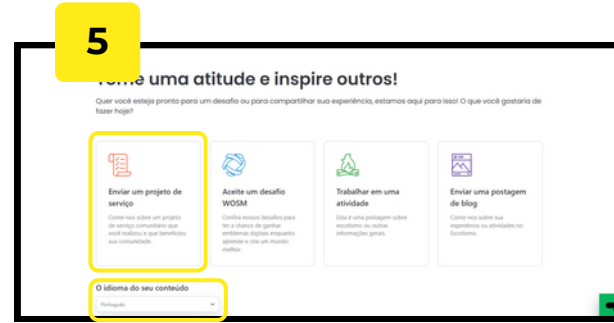
2. Selecione a língua para Português, e depois clique em Login.



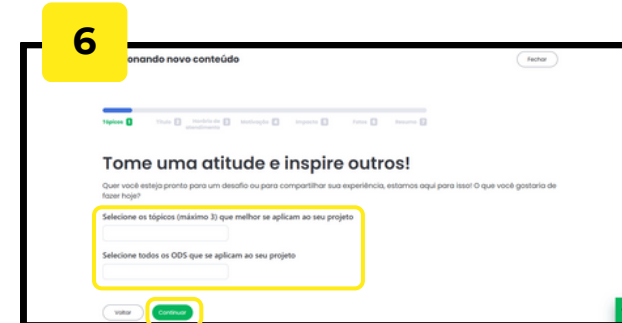
3. Se tiver login é só fazer, caso contrário crie uma conta.



4. Clique em Take Action para iniciar o cadastro do projeto.



5. Selecione “Enviar um projeto de serviço” e selecione o idioma.



6. Selecione os “Tópicos do projeto” e as “ODS que se aplicam”. Por fim clique em “Continuar”.



7

Escolha um título

Escreva um título que chame a atenção e destaque o que há de especial no seu projeto.

Título do projeto
Escreva seu título abaixo aqui.

Localização do projeto

Conte-nos onde seu projeto foi realizado.

Pais
Estado (opcional)
Código postal (opcional)
Cidade (opcional)

Financiamento

Como esse projeto foi financiado?
Fundadores

Voltar Continuar

8

Calcule suas horas de serviço

Data de início: 00/00/aaaa Data de término: 00/00/aaaa

Quem são os "participantes"?
Os participantes são os voluntários escoteiros que tomaram este projeto possível.

Total de dias úteis: 0 Horas por dia: 0 Número de participantes: 0 = Total de horas de serviço: 0

Número de beneficiários do projeto: 0
Caso não tenha certeza, forneça uma estimativa.

Ha outras pessoas da sua equipe enviando o mesmo projeto?
 Sim Não

Quem são os beneficiários?
Para beneficiários, conte o número aproximado de pessoas que se beneficiaram do seu projeto.

Voltar Continuar

9

O que inspirou você a começar este projeto?

Sua motivação
Escreva algumas frases sobre sua motivação.

Quem são os "participantes"?
Comece com uma introdução - diga ao seu público o que o convenceu a empreender o projeto, o que o motivou e qual era seu objetivo.
[Leia nossas dicas sobre como contar uma boa história](#)
[Inspire-se com outras histórias adicionadas por escoteiros](#)

Como você executou seu projeto?

Execução do projeto
Escreva algumas frases sobre a execução do seu projeto.

Voltar Continuar

10

Impactos mensuráveis

Quantas pessoas se beneficiaram deste projeto e qual impacto seu projeto teve na comunidade e em seus habitantes?

Impacto: Medir: Quantidade: +

Aprendizados

Que lições você aprendeu ao longo deste projeto?

Aprendizados do projeto
Escreva algumas frases sobre os aprendizados do projeto.

Quer converter suas medidas?
Precisa de ajuda para converter medidas? Use esta ferramenta para converter de sistema métrico para imperial e vice-versa.
[Acesse a ferramenta](#)

Voltar Continuar

10. Na parte de "Impactos mensuráveis", você pode adicionar vários impactos clicando no símbolo de "+"

11

Compartilhe fotos do seu projeto

Não se esqueça de incluir fotos que mostrem o projeto, seu impacto e os escoteiros participando dele.

Foto da capa

Carregar imagem
ou arraste e solte aqui

Sua foto de capa aparecerá como a foto principal no topo da página do seu projeto.

Galeria

Adicionar fotos
ou arraste e solte aqui

tenha o consentimento das pessoas nas fotos para enviá-las e compartilhá-las no site

5 dicas sobre como escolher ótimas fotos

Pessoas em ação

Na medida do possível, certifique-se de que suas fotos mostrem jovens participando da atividade. Fotos de ação espontânea tendem a ser mais envolventes do que fotos posadas. Certifique-se de ter consentimento antes de compartilhar fotos de outras pessoas.

Identidade escoteira

Escolha fotos que mostrem escoteiros usando cachecóis, chapéus, emblemas ou uniformes escoteiros.

Qualidade acima de quantidade

Tente escolher momentos espontâneos e de "ação ao vivo".

Excitante

O escotismo é emocionante, jovial e empoderador! Certifique-se de que isso transpareça nas fotos que você escolher.

Diversidade

Mostre a diversidade dentro do seu projeto: participantes e beneficiários de diferentes origens, culturas, gêneros, habilidades e idades.

[Saiba mais sobre ótimas fotos dos escoteiros](#)

Botões: Voltar, Continuar

12

Seu conteúdo está pronto para revisão!

Não se esqueça de incluir fotos que mostrem o projeto, seu impacto e os escoteiros participando dele.

Brasil

Iniciado

Terminou

Número de participantes

Horário de atendimento

Beneficiários

Localização
Brasil

TÓPICOS

- Melhor escolha

ODS

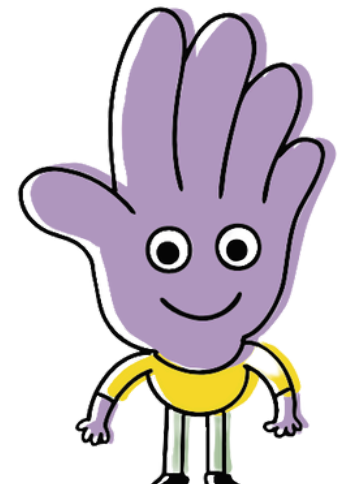
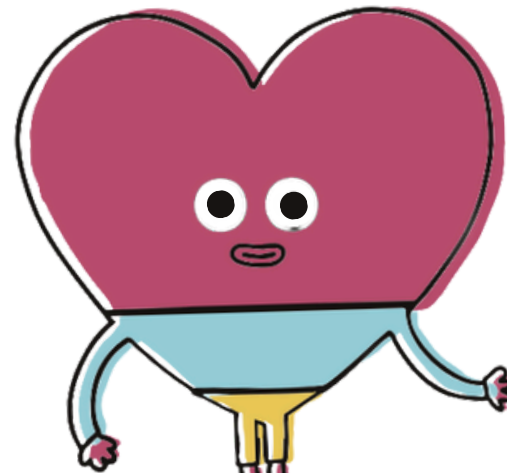
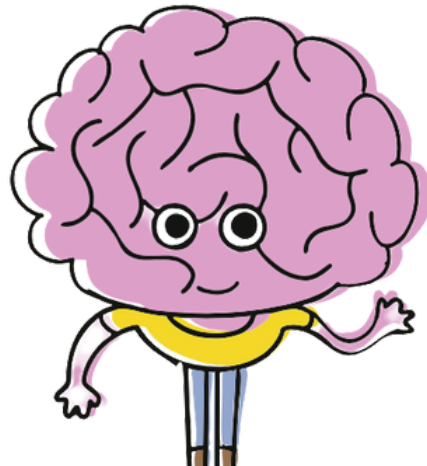
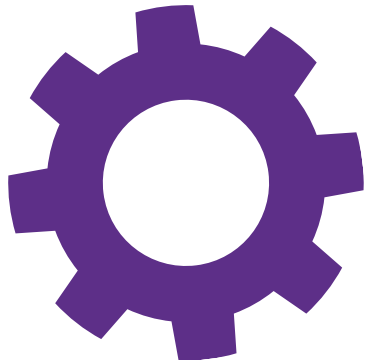
15

Compartilhar via

Facebook, Messenger, WhatsApp, Email, Print, LinkedIn, Twitter, Telegram, Print, Plus

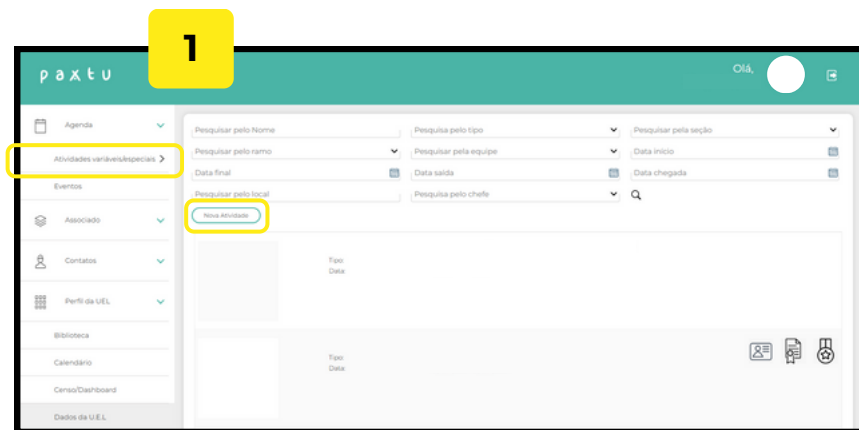
Botões: Voltar, Enviar

12. Para finalizar o cadastro é só clicar em “Enviar”.



PAXTU Administrativo

Depois que o seu projeto for publicado na Plataforma Scouts for SDGs, o escotista responsável pela sua Seção ou o que está acompanhando você neste projeto deve registrar o projeto no PAXTU.

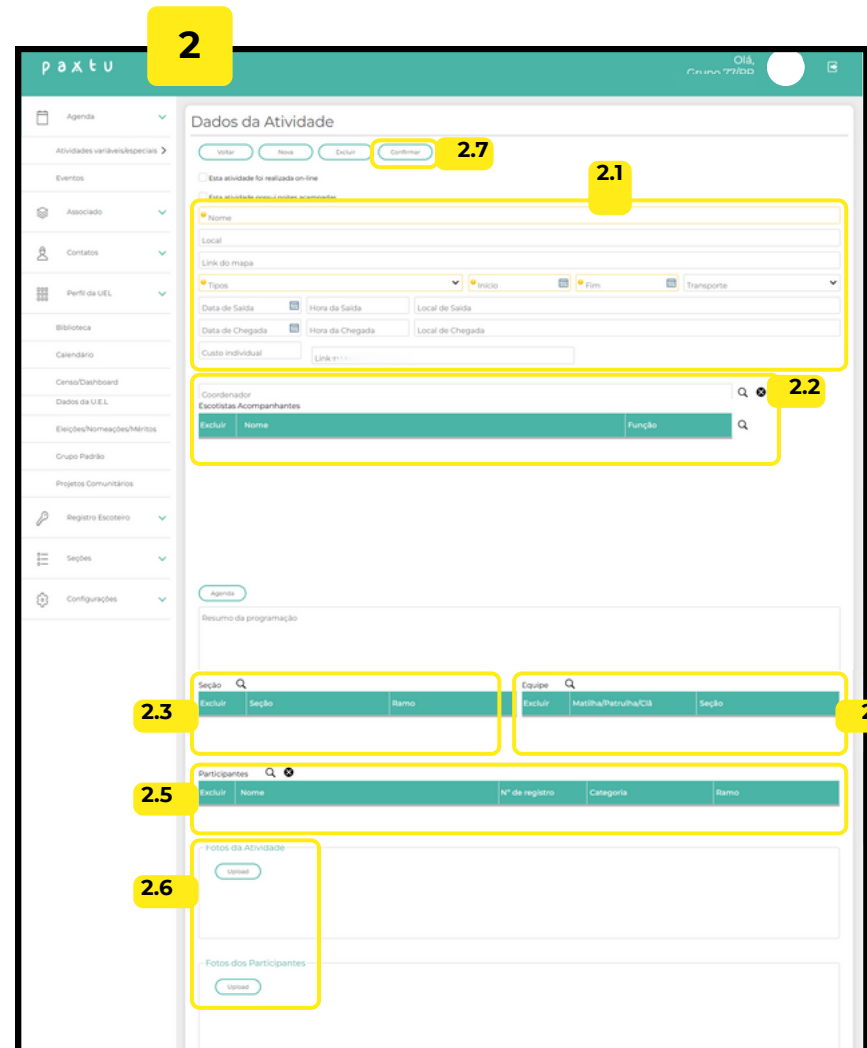


1. Dentro do PAXTU ADM, o escotista deve clicar em “Atividades variáveis/especiais” na guia lateral “Agenda”.

Em seguida clicar em “Nova Atividade”

2. Página dos dados da atividade

- 2.1. Complete os campos solicitados, preste atenção no campo de “Tipos”, dentro dele selecionar “Inovadores de Impacto”, em seguida aparecerá um campo para colocar o link do seu projeto publicado na Plataforma Scouts for SDGs
- 2.2. Adicione o escotista que acompanhou seu projeto;
- 2.3. Adicione a sua seção;
- 2.4. Verifique se existem patrulhas (equipe) que não estão envolvidas e as retire;
- 2.5. Adicione os participantes do projeto, neste caso somente os que estão aplicando o projeto;
- 2.6. Adicione fotos da atividade e da equipe trabalhando no projeto;
- 2.7. Para finalizar e/ou salvar e enviar clique em “Confirmar”.





Aguardando a aprovação da sua Insígnia

Após completar todas as seis etapas e enviado seu projeto nas duas plataformas, é só aguardar! A equipe do Escritório Nacional dos Escoteiros do Brasil irá validar sua Insígnia.

Caso encontrem algum problema, você receberá um feedback para corrigir o que for necessário. Depois, a equipe fará uma nova avaliação.

Em caso de dúvidas entrar em contato pelo e-mail: lifeleaders@escoteiros.org.br

Erros que podem fazer seu projeto sofrer correções:

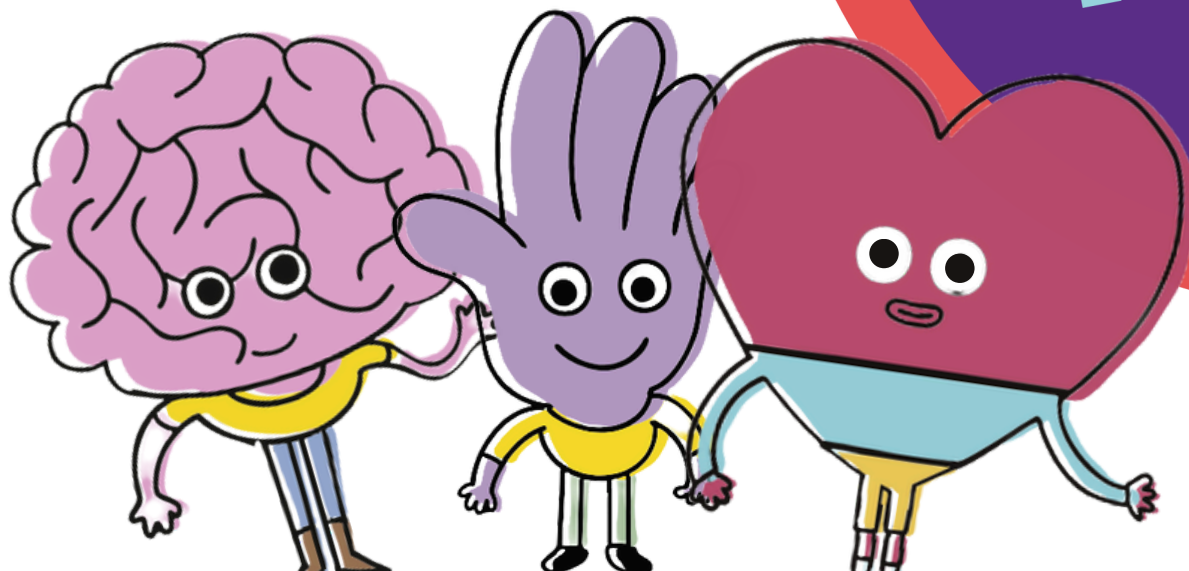
- Não utilizou nenhuma das quatro ODS do Inovadores de Impacto (1, 8, 9, 11);
- Não seguiu as etapas da Metodologia do Design Thinking do Inovadores de Impacto;
- Não realizou os passos e checkpoints obrigatórios de todas as etapas;
- Não enviou no PAXTU o relatório do projeto utilizando o modelo fornecido no Checkpoint da Etapa 6: Reconhecimento;
- Não publicou o projeto na plataforma SDGs;
- Não colocou nenhuma ou insuficiente evidências da realização das etapas no relatório (imagens, links, vídeos);
- Não comprovou no relatório que todos os membros da equipe de interesse tiveram papel ativo em todas as etapas do projeto;



Parabéns!

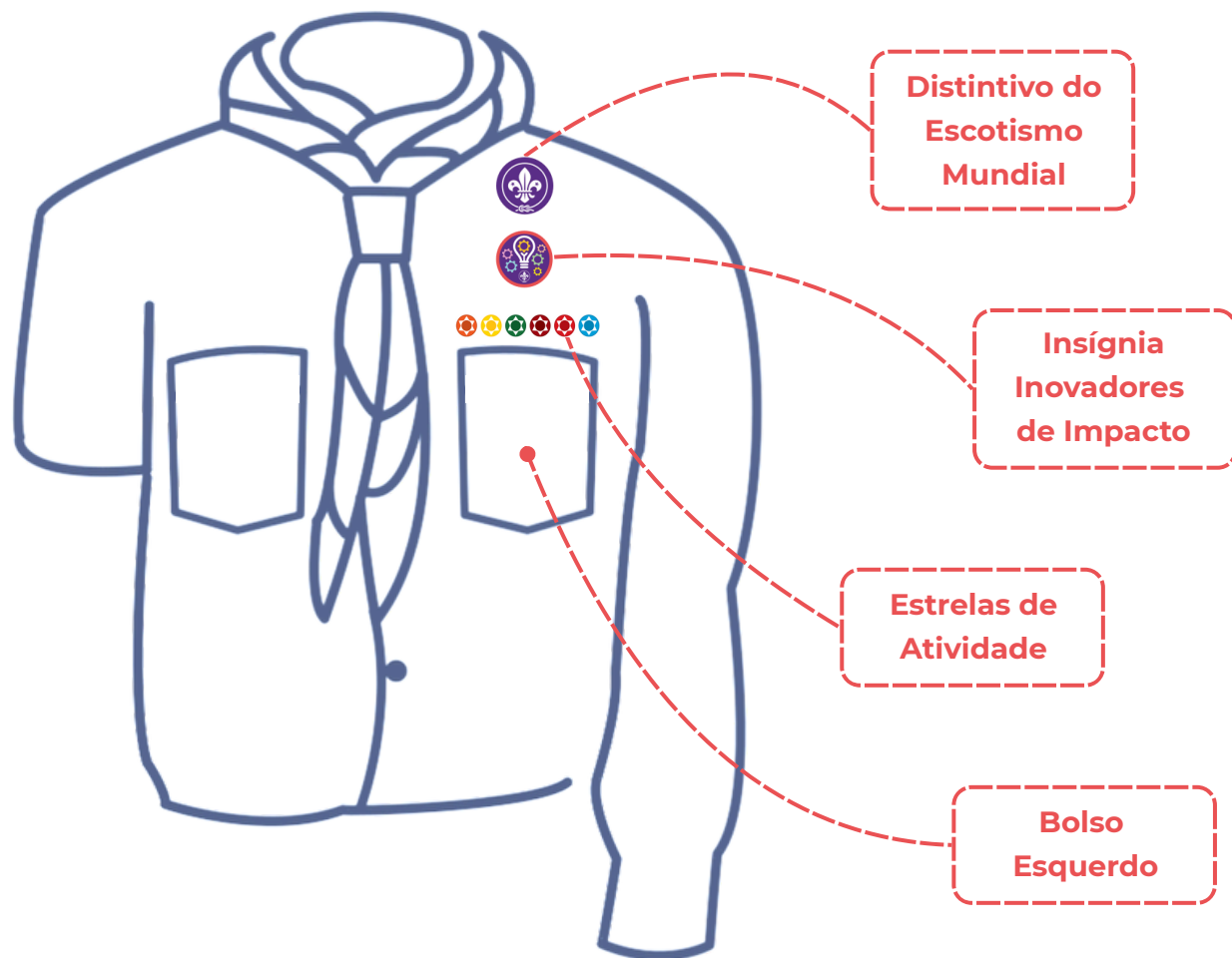
Em breve, sua insígnia será validada e assim que for aprovada, a compra do distintivo será liberada. Fique de olho no PAXTU!

***“A força da comunidade
impulsiona a inovação, e a
inovação fortalece a
comunidade.”***

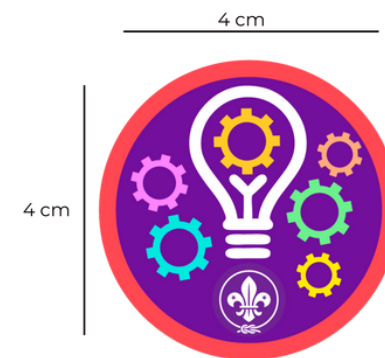


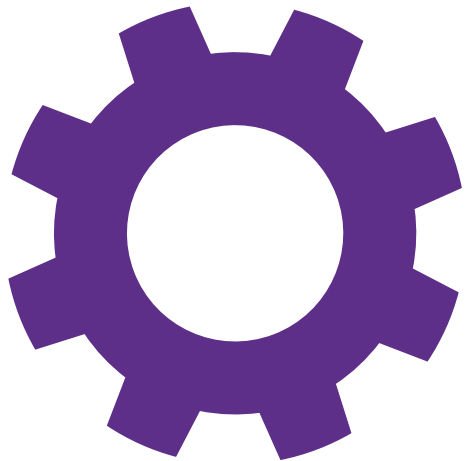
Local da Insígnia no vestuário ou uniforme

A Insígnia Inovadores de Impacto deve ser usada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial, deve estar disposta em simetria em relação ao centro do bolso.



A Insígnia Inovadores de Impacto possui o seguinte modelo com as seguintes medidas:





© **União dos Escoteiros do Brasil**
Insígnia Inovadores de Impacto
Setembro 2025



© **World Scout Bureau Inc.** Janeiro de 2025

World Scout Bureau Centro de Apoio Global
Kuala Lumpur

scout.org

