

ARENA GREEN

**UMA JORNADA EXPERIENCIAL
DIDÁTICO-PEDAGÓGICA INCLUSIVA
EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL
E CIDADANIA PLANETÁRIA**



**ARENA
GREEN**



Compendium

Transformando dados em informação.

Relatório final sobre os impactos qualitativos e quantitativos na ampliação da consciência sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), os 5Ps da Agenda 2030 e a Cidadania Planetária nos estudantes e sobre a ampliação da consciência sobre Design de Experiências e Inovação Pedagógica, ODS e Cidadania Planetária a partir dos depoimentos espontâneos dos educadores.

Mariana Fandinho

Mestre em economia pela Universidade Federal Fluminense. Atuou como consultora de entidades e organizações multilaterais como ONU-HABITAT e o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD). No Instituto Pereira Passos foi responsável pela análise de dados e apoio ao marco lógico do Programa UPP Social. Foi responsável pela implementação da área de avaliação de impacto do projeto Jovem de Futuro na área social do Itaú (Instituto Unibanco) e também pela divulgação de dados estatísticos no site Educação em Números. Atualmente é sócia-diretora da Compendium.

Roberto Padovani

Estatístico formado pela Escola Nacional de Ciências Estatísticas – ENCE / IBGE, com mestrado em População, Território e Estatísticas Públicas pela mesma instituição. Concluiu o MBA em Big Data e Business Analytics pela Fundação Getúlio Vargas – FGV. Sua atuação profissional começou como bolsista do IETS onde trabalhou com o pesquisador Ricardo Paes de Barros na produção de indicadores estatísticos. Teve como experiência profissional passagens pelo setor público estadual (Secretaria de Estado de Assistência Social e Direitos Humanos – SEASDH) e municipal (Instituto Pereira Passos – IPP). Em seguida, foi responsável pelo controle de amostra das pesquisas de sondagens do comércio, consumidor, indústria, indústria da construção e serviços da Fundação Getúlio Vargas. Atuou como analista do laboratório de estatística do Instituto Unibanco, produzindo estatísticas e análises educacionais. Ademais, foi responsável pela estruturação do Data Warehouse (DW) e de sistema de Business Intelligence (BI) da instituição. Ademais, foi líder do projeto de elaboração de plataforma de disponibilização de dados e indicadores educacionais cujo foco principal é fornecer informações para que gestores educacionais possam tomar decisões baseados em números. Seu projeto mais recente envolve a elaboração de preditor de abandono de alunos do primeiro ano do Ensino Médio do ES. Com base nisso, a Secretaria de Educação pode realizar ações antecipadamente a fim de evitar o abandono desses estudantes. Atualmente é sócio-diretor da Compendium Data Science. A empresa apoia projetos de impacto social através de uso de dados para tomada de decisão com base em evidências.

DESENVOLVIMENTO DE PESQUISA



Compendium

Transformando dados em informação.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Resumo | 06 |
| 1. Introdução | 07 |
| 1.1 Educação Ambiental | 07 |
| 1.2 Educação não formal e Acessibilidade | 10 |
| 1.3 Design de Experiências | 12 |
| 2. Objeto do estudo | 16 |
| 2.1 Localização | 17 |
| 2.2 Metodologia de Inovação Pedagógica e Design de Experiências da Arena Green | 18 |
| 2.2.1 Percurso de criação exponencial da Arena Green | 19 |
| 2.2.1.1 - Cinco movimentos de ressignificação | 20 |
| 2.2.1.2 - Cinco sentidos emocionais da Cidadania Planetária | 21 |
| 2.2.1.3 - Espiral exponencial de mudanças de atitude | 23 |
| 2.3 - Jornada experiencial e as experiências da Arena Green | 24 |
| 2.3.1 - Jornadas experienciais específicas | 26 |
| 2.3.2 - Jornadas experienciais inclusivas e adaptadas | 34 |
| 2.3.2.1 - Diálogos para impulsionar a acessibilidade | 35 |
| 2.3.2.2 - Acessibilidade da Arena Green | 35 |
| 2.3.2.3 - Equipe de inovadores singulares | 38 |
| 3. Percurso Metodológico da pesquisa | 39 |
| 3.1 - Procedimentos de obtenção dos objetos de análise | 40 |
| 3.1.1 - Procedimentos de coleta de objetos de análise dos estudantes | 40 |
| 3.1.2 - Procedimentos de coleta de objetos de análise dos professores | 42 |
| 3.1.3 - Procedimentos de análise de resultados com estudantes e educadores | 43 |
| 3.2 - Procedimentos da Análise dos Objetos | 44 |
| 3.2.1 - Procedimentos da Análise dos Objetos dos Estudantes | 44 |
| 3.2.2 - Procedimentos da Análise dos Objetos de Educadores | 45 |

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 4. Resultados e Discussões | 46 |
| 4.1 Análise dos Estudantes - Agenda 2030 - 5Ps | 46 |
| 4.1.1 Análise dos estudantes dos 5P: Pessoas | 47 |
| 4.1.2 Análise dos estudantes dos 5P: Planeta | 48 |
| 4.1.3 Análise dos estudantes dos 5P: Prosperidade | 49 |
| 4.1.4 Análise dos estudantes dos 5P: Paz | 50 |
| 4.1.5 - Análise dos estudantes dos 5P: Parcerias | 52 |
| 4.2 - Modo de expressão dos estudantes | 53 |
| 4.2.1 - Desenhos | 54 |
| 4.2.2 - Textos | 58 |
| 4.2.3 - Textos e Desenhos | 61 |
| 4.2.4 - Sentos emocionais e suas conexões com os 5 Ps | 68 |
| 4.2.4.1 - Convergências entre o P - Pessoas e senso protagonismo | 71 |
| 4.2.4.2 - Convergências entre o P - Planeta - e o Senso Engajamento | 72 |
| 4.2.4.3 - Convergências entre o P - Prosperidade - e o Sendo Pertencimento | 73 |
| 4.2.4.4 - Convergências entre o P - Paz - e o Senso Singularidade | 74 |
| 4.2.4.5 - Convergências entre o P -Parceria - e o Senso Autonomia | 75 |
| 4.3. Análise dos Professores | 76 |
| 4.3.1. - Design de Experiências | 77 |
| 4.3.2 - Inovação Pedagógica | 80 |
| 4.3.3 - ODS e Cidadania Plantária | 84 |
| 4.3.4 - Exponencialidade | 88 |
| 4.3.5 - Outros | 91 |
| 5. Considerações Finais | 95 |
| 6. Referências | 97 |

ARENA GREEN, UMA JORNADA EXPERIENCIAL DIDÁTICO-PEDAGÓGICA INCLUSIVA EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL E CIDADANIA PLANETÁRIA

A necessidade de uma Educação Ambiental (EA) que exponencialize a Cidadania Planetária surge como um meio essencial para inspirar, engajar e mobilizar os cidadãos e as comunidades a partir do estímulo às emoções para a promoção de mudanças comportamentais. Nesse contexto, a Arena Green, um espaço educativo, inclusivo e não formal, ofereceu uma jornada experiencial interativa, sensorial e emocional através de atividades didático-pedagógicas voltadas para os impactos antrópicos. Focada na consolidação de jornadas criativas de aprendizagem, experimentação e ressignificação, a Arena Green apresentou seus conteúdos e conhecimentos por meio de jornadas modeladas com Design de Experiências e Inovação Pedagógica, que promovem o aprendizado através da singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento. O objetivo da presente pesquisa, a partir do projeto Arena Green como estudo de caso, foi analisar os registros de cocriação realizados pelos estudantes e os depoimentos espontâneos dos professores ao final da jornada, relacionando-os com a ampliação dos conhecimentos sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), os 5Ps da Agenda 2030 e a Cidadania Planetária. Além disso, buscou-se compreender a ampliação da consciência dos educadores sobre o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica. Como metodologia, além do estudo de caso segundo Creswell (2010), foi realizada pesquisa qualitativa, com base na análise de desenhos, textos e depoimentos. Os objetos foram tratados conforme a análise de conteúdo de Bardin (2006), que permitiu explorar as nuances dos temas, e também com base nas contribuições de Aguiar e Ozella (2006), que sugerem uma abordagem aprofundada na constituição dos sentidos nos discursos. Os resultados indicam que a metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica usada foi eficaz para que estudantes e educadores ampliassem sua consciência sobre os ODS e a Cidadania Planetária. Apontam ainda que, no caso dos educadores, houve incremento de consciência também na importância do Design de Experiências e da Inovação Pedagógica. Além disso, as resultantes sugerem que as ações antrópicas podem ser enfrentadas por meio de atitudes individuais e coletivas, capazes de mitigar seus impactos.

Palavras-chave: Educação Ambiental; Design de experiências; Inovação Pedagógica; Escola Pública; Acessibilidade; Cidadania Planetária

1. INTRODUÇÃO

1.1 EDUCAÇÃO AMBIENTAL

A Educação Ambiental (EA), no Brasil, está regulamentada pela Lei de nº 9.795 de 27 de abril de 1999. Esta institui a Política Nacional e dispõe sobre a EA em todo território nacional. E, logo no primeiro artigo é possível compreender sua relevância, bem como vislumbrar práticas que advêm para esta implementação. São eles:

Art. 1º Entendem-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Na construção de valores sociais, a EA contribui com práticas educativas voltadas para questões ambientais. O seu objetivo é promover transformações nas atitudes e nos comportamentos, visando à melhoria da qualidade de vida por meio de ações práticas, tanto individuais quanto coletivas. Uma educação que busca fornecer uma compreensão integrada do meio ambiente, considerando suas múltiplas e complexas inter-relações (BRASIL, 1999).

Essas práticas educativas devem promover uma compreensão abrangente do meio ambiente, garantindo a democratização das informações e incentivando o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre as questões ambientais e sociais, destacando sua importância crucial para o futuro da humanidade.

Não existe uma única concepção e nem um único modo de se desenvolver a EA. As atividades devem estar presentes nos currículos escolares, em espaços formais e, também, nos espaços não formais, dentro das comunidades, ONGs ou atividades livres, desde que desenvolvam atividades que se trate da relação entre o ser humano e o meio ambiente (BRASIL, 1999).

Correntes com longa tradição

Naturalista: Foca na conexão com a natureza e no aprendizado direto por meio da experiência no ambiente natural.

Conservacionista: Visa a conservação dos recursos naturais, promovendo práticas sustentáveis e a preservação ambiental.

Sistêmica: Aborda o meio ambiente como um sistema complexo e interconectado, destacando a importância de entender as relações entre seus componentes.

Humanista: Foca na relação entre o ser humano e o meio ambiente, promovendo valores de respeito, empatia e responsabilidade em relação à natureza.

Científica: Baseada em conhecimentos científicos, esta corrente utiliza dados e métodos científicos para compreender e resolver questões ambientais.

Correntes mais recentes

Holística: Propõe uma visão integrada e global do meio ambiente, considerando aspectos ecológicos, sociais, culturais e espirituais.

Ecoeducação: Integra práticas ecológicas e educativas, promovendo a conscientização e o engajamento ambiental de forma integrada.

Sustentabilidade: Enfatiza a promoção de práticas sustentáveis que garantam o equilíbrio entre as necessidades humanas e a preservação dos recursos naturais para as gerações futuras.

Etnográfica: Foca na valorização e preservação dos saberes e práticas tradicionais de comunidades indígenas e locais em relação ao meio ambiente.

Crítica: Analisa as questões ambientais a partir de uma perspectiva crítica, questionando as estruturas sociais, econômicas e políticas que impactam o meio ambiente.

Quadro 1: Correntes da Educação Ambiental. Adaptado de Sauv  (2008).

As diferentes correntes apresentadas por Sauv  (2008) mostram que a Educa o Ambiental pode ser abordada de v rias maneiras, seja enfatizando a preserva o, a resolu o de problemas, a cr tica social ou a integra o de saberes e pr ticas locais. Cada abordagem visa, de alguma forma, fortalecer a conex o entre as pessoas e o meio ambiente, incentivando a constru o de um futuro mais sustent vel e consciente.

E na perspectiva de um futuro mais sustent vel e consciente, a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018) orienta em seus curr culos escolares nas diversas disciplinas, entre elas, as ci ncias da natureza, o "agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resili ncia e determina o, recorrendo aos conhecimentos das Ci ncias da Natureza para tomar decis es frente a quest es cient fico-tecnol gicas e socioambientais e a respeito da sa de individual e coletiva, com base em princ pios  ticos, democr ticos, sustent veis e solid rios."

Além disso, a BNCC (2018) propõe que essas competências e habilidades desenvolvam o estudante em sua integralidade, dando condições para a formação de sua cidadania. A cidadania pode ser compreendida como o exercício dos direitos e deveres civis, políticos e sociais definidos pela Constituição de um país, pelos seus cidadãos.

Nesse contexto, os conhecimentos (conceitos e procedimentos) e as habilidades envolvem atitudes e valores (práticas cognitivas e socioemocionais), fundamentais para lidar com as demandas complexas do cotidiano, para o pleno exercício da cidadania e para o mundo do trabalho.

O conceito de cidadania, em sua prática entre os direitos e deveres para com o país, pode ser entendido para além de uma jurisdição, ou seja, deve ser ampliada a uma Cidadania Planetária. A Cidadania Planetária, termo que vem sendo difundido na sociedade contemporânea por diversos pensadores como Paulo Freire, Leonardo Boff e Edgar Morin, defende que o planeta Terra precisa ser cuidado por inteiro, pois segundo Gadotti (2000) a “consciência planetária desenvolve a solidariedade planetária”.

Gadotti (2000) afirma que um planeta vivo requer uma consciência e uma Cidadania Planetária, isto é, reconhecer que todos são parte da Terra e que podemos viver com ela em harmonia – participando do seu devir – ou podemos perecer com a sua destruição.”

A destruição do planeta Terra é a destruição de todos os seres vivos, inclusive do ser humano, reforçando a ideia de que o planeta vive sem os humanos, mas o inverso não é verdadeiro. Por isso, é fundamental desenvolver a Cidadania Planetária, pois ela permite que o indivíduo tome decisões conscientes em relação às questões socioambientais.

Desse modo, a Educação Ambiental Crítica, conforme descrita por Sauv  (2008), vai al m da simples transmiss o de conhecimentos sobre o meio ambiente, pois traz forma o e ajuda a questionar as rela es de poder, as desigualdades sociais e os modelos econ micos que contribuem para a degrada o ambiental, e pode, assim, ajudar a encontrar solu es para muitos dos problemas contempor neos.

A Educa o Ambiental Cr tica desafia os participantes a refletirem sobre as pr ticas e os valores sociais dominantes, promovendo a conscientiza o das interconex es entre problemas ambientais e sociais. Busca tanto a transforma o individual quanto a social, incentivando a a o coletiva e a participa o pol tica para promover justi a ambiental e social, com o enfoque na emancipa o dos indiv duos, (FREIRE, 2014; SAUV , 2008).

Neste sentido, Freire (2014) traz uma concepção do ser humano como um indivíduo inacabado, que está em constante busca e pode se educar. É sujeito de sua própria educação de modo permanente, compreendendo sua realidade, buscando soluções e melhorias, promovendo a transformação social e política.

E, sob uma perspectiva de transformação social e política, a Lei 9.795, Brasil (1999), foi recentemente alterada para a Lei nº 14.926, Brasil (2024), onde incluiu questões relacionadas às mudanças climáticas, à proteção da biodiversidade e aos riscos e vulnerabilidades a desastres socioambientais, indicando a necessidade de estimular ações com o objetivo de obter um olhar crítico relação às questões antrópicas.

No artigo 5º, cláusula VIII, a lei reforça o estímulo à participação individual e coletiva, em todos os níveis de ensino, em ações de prevenção, mitigação e adaptação relacionadas às mudanças climáticas e à contenção da perda de biodiversidade, bem como na educação voltada para a percepção de riscos e vulnerabilidades a desastres socioambientais, apontando para a melhoria das condições de vida e da qualidade ambiental (BRASIL, 2024).

1.2 EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL E ACESSIBILIDADE

A educação não-formal desempenha um papel essencial na formação dos indivíduos, ao criar oportunidades intencionais de aprendizagem que vão além do contexto escolar tradicional. Conforme destacado por GOHN (2006), essa modalidade educativa atua em diversas dimensões, capacitando os indivíduos para o exercício da cidadania, o desenvolvimento de competências e habilidades para o trabalho, a organização comunitária e o acesso ao conhecimento de forma diferenciada.

Dentro desse contexto, a educação não-formal complementa esse processo ao socializar os indivíduos, desenvolvendo hábitos, atitudes e comportamentos que são moldados pelas experiências e valores dos grupos sociais com os quais se convive desde o nascimento. Esse processo contínuo de socialização contribui para a formação integral do indivíduo, promovendo não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também a internalização de valores e modos de ser e agir na sociedade.

No Brasil, o arcabouço jurídico que garante o acesso dos estudantes com deficiência a uma educação inclusiva e adaptada é grande, abrangendo desde a Constituição Federal, Brasil (1988), até leis específicas, como a Lei Brasileira de Inclusão publicada em 2015, e diversos decretos que regulamentam o atendimento educacional especializado.

Esse conjunto de normas assegura que todos os estudantes tenham acesso a uma educação que promova sua plena participação e inclusão no ambiente escolar. No entanto, uma das lacunas identificadas na prática educacional é a construção de metodologias que possibilitem o acompanhamento efetivo do trabalho realizado em contextos de educação inclusiva, especialmente em espaços não-formais.

O conceito de circularidade, proposto por Martinand (2002), também se mostra relevante no contexto da educação inclusiva. Ele argumenta que o conhecimento não é transmitido de maneira linear, mas por meio de um processo contínuo de interação entre diferentes esferas do saber, como a ciência, tecnologia, a sociedade e o meio ambiente.

Essa visão desafia a fragmentação tradicional do currículo escolar e propõe uma abordagem integrada e contextualizada do ensino, que é crucial para atender às necessidades diversas dos estudantes em ambientes inclusivos. Na Arena Green, essa abordagem foi aplicada, pois as experiências dialogam com saberes, que asseguram aos estudantes, independentemente de suas especificidades, acessar e se beneficiar de um currículo que transforme essa vivência em uma aprendizagem significativa.

As diretrizes legais que regem a educação inclusiva no Brasil exigem a adaptação de materiais didáticos e métodos pedagógicos para garantir a acessibilidade. Como enfatizado por Silva (2019), a inclusão vai além da adaptação física dos espaços, necessitando de uma formação contínua dos professores e gestores escolares para que possam implementar estratégias pedagógicas que atendam às especificidades de cada estudante.

O uso de tecnologias assistivas e de experiências imersivas, como ambientes virtuais e simulações interativas, representa uma dessas estratégias, oferecendo oportunidades de aprendizado que são adaptáveis às necessidades individuais dos estudantes e que podem ser particularmente eficazes em contextos de educação ambiental inclusiva.

Portanto, ao tratar a acessibilidade nos espaços educativos como um eixo transversal, promove-se uma educação verdadeiramente inclusiva, que não apenas cumpre as exigências legais, mas também valoriza as singularidades e assegura que todos os estudantes tenham acesso equitativo ao conhecimento e às oportunidades de participação ativa.

E essa abordagem é fundamental para a construção de uma cultura educacional que respeite as diferenças e contribua para a formação de cidadãos plenos e conscientes de seus direitos e responsabilidades.

1.3 DESIGN DE EXPERIÊNCIAS

Segundo Freire (1996) “o mundo não é, está sendo”. A partir deste princípio e olhando para as alterações nos modos de aprender e de ensinar, somados aos contínuos desafios e oportunidades apresentados pela contemporaneidade, a Arena Green foi criada a partir de metodologia proprietária que remixa o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica para ofertar jornadas experienciais de Cidadania Planetária que coloquem em pauta os 17 ODS, a Agenda 2030 e os 5Ps (Pessoas, Planeta, Parceira, Prosperidade e Paz).

Um dos primeiros autores a vislumbrar a mudança nos paradigmas econômicos e sociais para a experiencialidade, Toffler (1970) destaca a transição de um sistema voltado para promover a satisfação material para a rápida criação de um novo modelo, baseado nas gratificações psíquicas. O autor complementa essa reflexão ao apontar para o surgimento da indústria da experiência, na qual os indivíduos estão dispostos a investir grandes parcelas de seu tempo para vivenciar o extraordinário.

Algumas décadas mais tarde, Pine e Gilmore (1998) introduziram a Economia da Experiência, destacando a importância de experiências interativas, sensoriais e emocionais como fonte de valor e autenticidade. De acordo com os autores, as experiências são elementos fundamentais para a conexão entre pessoas, conteúdos, ideias e organizações, transformando os relacionamentos e as formas de ser, agir, sentir e pensar como indivíduos e sociedade.

Poulsson e Kale (2004) argumentam que, para uma experiência ser rotulada como tal, é necessário que o indivíduo vivencie, ao menos, um dos cinco sentidos: relevância pessoal, novidade, surpresa, aprendizado ou engajamento. Ao abordar o primeiro tópico, os autores consideram a internalização das emoções e a ativação para o engajamento nas especificidades da experiência. O senso de novidade pode ser definido como a atração e a atenção para algo que é novo e diferente. Já a surpresa está centrada no inesperado em contraste com as expectativas dominantes do cidadão.

O aprendizado é representado por motivações, deixas e respostas que agem como catalisadores do estímulo e das metas de saber mais. Por fim, o engajamento é conseguido através da participação ativa do cidadão planetário, incluindo o diálogo para conhecer suas impressões sobre a experiência – o que amplia a relação com o propósito da iniciativa e seu potencial de gerar transformações concretas nos cidadãos planetários e nos territórios onde estão inseridos (POULSSON, KALE, 2004).

Já Boswijk, Thijssen e Peelen (2005) afirmam que as experiências pessoais determinam o valor que os indivíduos atribuem a todas as questões relacionadas às suas vidas, pois estabelecem propósitos e fornecem sentido de direção e significado para as atitudes dos cidadãos. Além disso, segundo os autores, as experiências possuem um denominador comum: um alto impacto emocional que leva ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude.

Darmer e Sundbo (2008) propõem outras reflexões ao destacarem que experiências são processos mentais e estados de espírito e suplementos transformados em conexões criativas que abastecem de inventividade aquilo que será ofertado para promover vivências que impactarão o indivíduo, e destacam que a busca atual dos indivíduos está centrada em viver de forma interessante, experimentar novidades, acessar entretenimento e aprender de maneira prazerosa, sendo essas necessidades atendidas por experiências interativas, sensoriais e emocionais.

Boswijk, Thijssen e Peelen (2005) apontam um conjunto de dez características para criar experiências realmente significativas. Entre as etapas, estão envolver todos os sentidos, observar que a sensação de tempo é alterada, entender que o indivíduo deve ser estimulado emocionalmente, compreender que o processo é único para cada um e que tem valor intrínseco, desenvolver uma sensação de brincadeira, promover a sensação de que o cidadão está no comando da vivência, oferecer o equilíbrio entre o desafio e as capacidades do indivíduo, compreender que o processo é de fazer e de sofrer algo, entender que haverá o contato com o que há de mais verdadeiro para o cidadão e ter uma meta clara, um propósito para que o processo experiencial gere transformações reais, duradouras e exponenciais.

De acordo com Harari (2018), o século atual se encontra inflacionado por informações, confiáveis ou não, sendo inúmeros os meios tecnológicos e virtuais que facultam o seu acesso diário. Neste sentido, num mundo assim, a última coisa que um professor precisa dar aos seus alunos é informação. Eles já têm informações demais.

Em vez disso, os cidadãos precisam da capacidade para extrair um sentido da informação, perceber a diferença entre o que é importante e o que não é, e acima de tudo combinar os muitos fragmentos de informação num amplo quadro do mundo, ressignificando os conhecimentos recebidos para se engajar em novas possibilidades (HARARI, 2018).

Marques (2018) destaca que experiências são ressignificações de conhecimentos e conteúdos tendo como ponto de partida a criatividade. Desta maneira, o intuito é usar as informações como alavancas para promover um fluxo constante de fantasias, sentimentos e diversão que

o ajudarão a criar a poesia da experiência. Segundo a autora, este é o desenvolvimento do causar, ou seja, a euforia que será vivenciada por aquele que será impactado pela experiência. Essa euforia, que pode ser positiva ou negativa, acontece porque reúne uma série de elementos simbólicos e estéticos, além de visões diferenciadas sobre um mesmo conhecimento.

Provocar emoções para fazer sentir é o segredo que fará com que a experiência cause impactos. Marques (2018) destaca que quem sente não esquece e que, uma vez que aconteçam, os sentimentos provocados por uma experiência farão parte do indivíduo por toda a sua existência. Porém, uma experiência impactante não é apenas a criatividade aplicada na composição de algo, mas o conjunto entre dados, história a ser contada, elementos inéditos e artísticos e muitas sensações e sentimentos misturados no tudo-em-um.

Segundo Marques (2018), uma experiência deve alternar várias curvas e despertar gatilhos de memória. Curvas são o vai-e-vem físico e emocional que o indivíduo vivencia durante a experiência. Quanto mais movimento, mais original, inédita, inesperada, surpreendente e autêntica a experiência será e maior será seu impacto. Já os gatilhos de memória podem ser exemplificados pelo puxa-e-repuxa mental que acontece no indivíduo durante a experiência (MARQUES, 2018).

A autora destaca ainda que uma experiência precisa ter uma função clara que é traduzir informações para pensar. Também demanda uma forma que promove o viver. E, por fim, traz emoções que fazem sentir. Segundo ela, uma experiência não é algo amorfo, que está ali por estar, mas sim um elemento pulsante, cíclico e em constante movimento – como a própria causa e o impacto que pode causar nos cidadãos. Assim, ainda que tenha um roteiro pré-definido, uma experiência precisa transpor muros. Afinal, no processo de significar e ressignificar conceitos e pré-conceitos através das emoções, a experiência também é cocriada por aquele que a vive e que vai trazer na bagagem seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (MARQUES, 2018).

Verganti (2018) contribui para o diálogo sobre a importância de experiências interativas, sensoriais e emocionais como fonte de promoção de novas atitudes ao destacar a importância da consolidação de inovações de significado. Para o autor, a inovação de significado envolve uma visão nova que redefine os problemas a serem abordados, conduzindo a inovação a um patamar superior, não somente no modo, mas principalmente um novo motivo.

O autor destaca que, por trás de qualquer ação, por menor que seja, há sempre houve e sempre haverá um significado. Todavia, segundo ele, a diferença é que, agora, as pessoas estão prontas e dispostas a repensar esse significado. Desta maneira, criar inovações de significado eleva

majoritariamente a interação entre organizações e pessoas a um patamar mais elevado: o do amor (VERGANTI, 2018).

Para Verganti (2018) o foco, no desenvolvimento de experiências a partir da inovação de significado, está no que realmente é importante, o significado, o valor para as pessoas, pois é preciso entender as inovações a serem entregues como um presente com plenos potenciais experienciais de alterar visões, sentimentos e percepções e transformar a vida daquele indivíduo.

A partir de todo este contexto, a metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica realizada na Arena Green, torna-se um recurso metodológico altamente eficaz para promover jornadas experienciais educativas e vem ao encontro da Lei nº 14.926, Brasil (2024) que corrobora com a necessidade de buscar “desenvolvimento de instrumentos e de metodologias com vistas a assegurar a efetividade das ações educadoras de prevenção, de mitigação e de adaptação relacionadas às mudanças do clima e aos desastres socioambientais, bem como ao estancamento da perda de biodiversidade”.

2. OBJETO DE ESTUDO

A Arena Green é um projeto inédito e especialmente criado para estudantes das escolas públicas do 8º ano do Ensino Fundamental do município de São Paulo. Com uma metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica, colocou em pauta a Cidadania Planetária, trazendo o contexto da agenda 2030, através dos 5Ps (Pessoas, Planeta, Parceria, Prosperidade e Paz) e dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) em um percurso repleto de novos horizontes e possibilidades.

Para isso, o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica se somaram em uma jornada experiencial marcada por interatividade, sensorialidade e emocionalidade construída a partir de sete experiências que proporcionaram múltiplas possibilidades de ensinar e aprender com o objetivo de provocar mudanças de atitudes nos estudantes e de estimular novas reflexões sobre a importância do Design de Experiências e da Inovação Pedagógica entre os educadores, além de fomentar outros olhares neste público sobre os 17 ODS, a Cidadania Planetária e a Agenda 2030.



Foto nº 0 - Entrada da Arena Green - Arquivo Arena

De forma estrutural, a Arena Green, contou com uma área de 815m² localizada no Conjunto Desportivo Constâncio Vaz Guimarães, no Ibirapuera, na cidade de São Paulo (SP). A iniciativa é uma realização da Prefeitura de São Paulo, por meio da Secretaria Municipal de Educação (SME), em parceria com a Secretaria Estadual de Esportes.

A metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica utilizada na Arena Green foi desenvolvida pelo Centro de Cultura, Informação e Meio Ambiente (CIMA). Desde 2017, esta metodologia vem impactando milhares de pessoas através dos remixes entre Educação, Design de Experiências, Arte, Cultura, Ciência e Inovação para engajar, emocionar e transformar, gerando protagonismo e pertencimento em Cidadania Planetária.

2.1 - LOCALIZAÇÃO

A Arena Green foi implantada no Estádio Olímpico do Ibirapuera, Ícaro de Castro Melo, localizado na Rua Abílio Soares, nº 1380, em São Paulo, Capital, como indicada na figura nº 1.

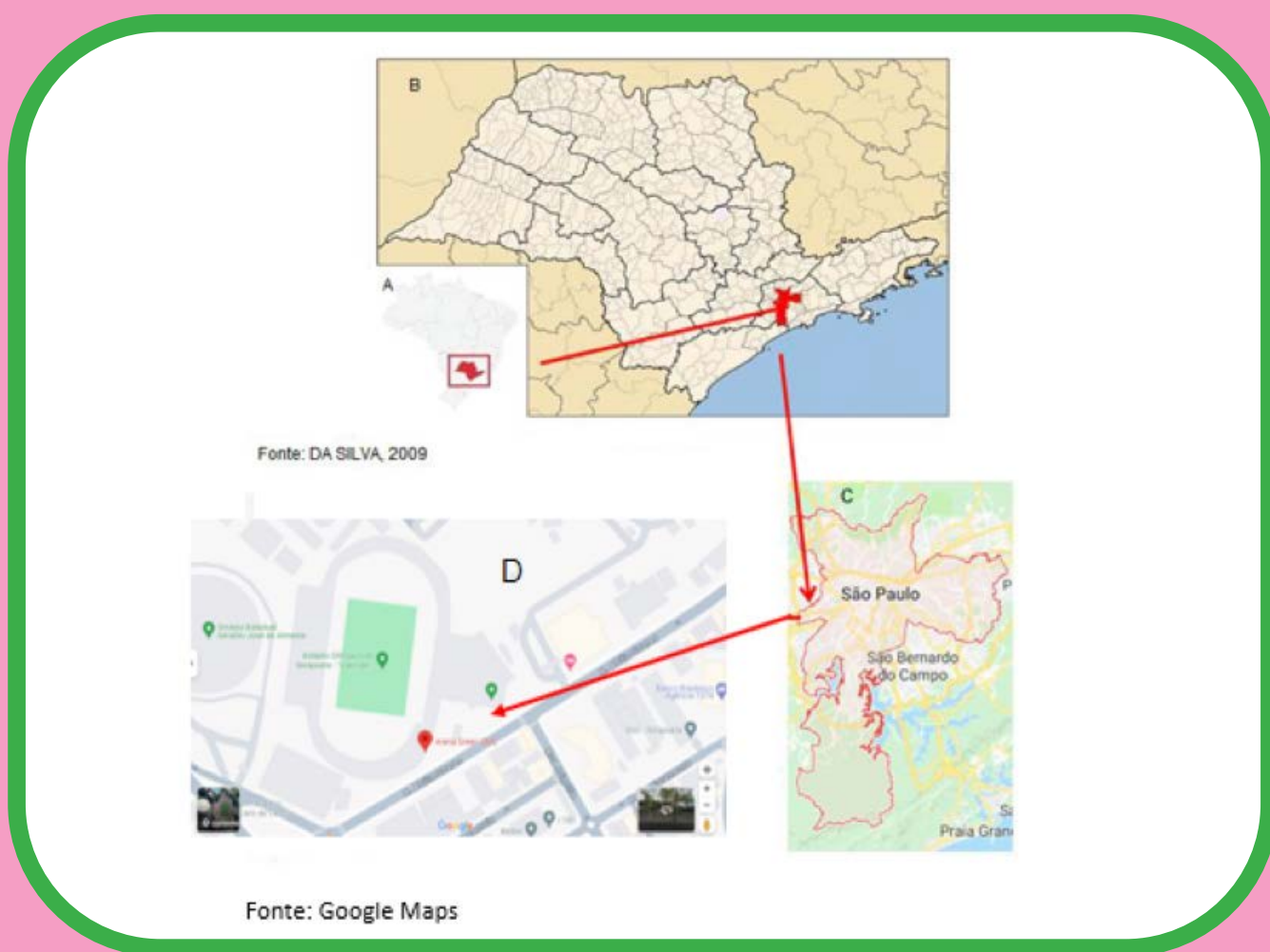


Figura 1 – Localização geográfica da área de estudo: a) Brasil. b) Estado de São Paulo c) Mapa do município de São Paulo. d) Bairro Paraíso – Fonte: Arquivo Arena Green.

2.2 – METODOLOGIA DE DESIGN DE EXPERIÊNCIAS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Como amplamente explicitado no diálogo de autores previamente apresentado, o Design de Experiências foca na consolidação de jornadas criativas de aprendizagem, experimentação e ressignificação, que não apenas permitem a apresentação de conteúdos e conhecimentos, mas que, principalmente, promovem a imersão, inspiram e engajam através de experiências físicas ou digitais que se apropriam do tripé interatividade, sensorialidade e emocionalidade.

A partir da metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica desenvolvida pelo CIMA, as experiências da Arena Green possibilitaram colocar o estudante no centro de situações complexas ou que demandam ressignificação, nas quais a tomada de consciência e de decisões é fundamental para a alteração do cenário. Estas vivências buscaram gerar nos estudantes uma resposta emocional forte, motivando estes cidadãos planetários a repensarem seus papéis como transformadores do mundo e se engajarem mais ativamente em práticas sustentáveis e mudanças de comportamento, inspirando-os para a compreensão de que são agentes de mudanças da suas vidas, dos seus territórios e da sociedade em geral.

As experiências interativas, sensoriais e emocionais ofertadas na Arena Green trouxeram a concretude de vivenciar de forma imersiva situações que seriam apenas exemplificadas, muitas vezes exclusivamente através de aulas expositivas dialogadas. Esse exercício de experimentação permitiu compreender com mais profundidade aspectos que estariam distantes da realidade do estudante. Ao experienciar, mesmo que de forma simulada, as consequências de desastres ou impactos negativos das mudanças climáticas ou do excesso de consumo e não reciclagem, os estudantes são estimulados a desenvolver uma maior empatia e senso de urgência para agir.

De forma geral, as sete experiências que compuseram a jornada da Arena Green também contribuíram para que os estudantes fossem inseridos em contextos e realidades diferentes das suas, compreendendo o mundo ao seu redor por um prisma novo e ampliando as percepções sobre a Cidadania Planetária, 17 ODS e 5Ps da Agenda 2030. Esta vivência, não só ampliou sua perspectiva individual, como fomentou visões locais e globais sobre a interdependência e a coexistência e a importância da cocriação, do compartilhamento e da colaboração.

2.2.1 – PERCURSO DE CRIAÇÃO EXPERIENCIAL DA ARENA GREEN

Tendo como objetivo finalístico de aprendizagem e ressignificação para os estudantes a ampliação da consciência sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e a Cidadania Planetária e para os educadores, além destes, a ampliação da consciência sobre Inovação Pedagógica e Design de Experiências, a Arena Green foi modelada a partir de sentimentos, sensações, percepções e significados para promover novas reflexões e mudanças de atitude.

Na Arena Green o estudante foi o protagonista da sua aprendizagem e o professor atuou como o mentor e o inspirador da mudança, sendo também um potencializador das experiências. Cabe ressaltar que, ainda que sua vivência principal fosse física, a jornada experiencial central da Arena Green era híbrida, tendo em vista que os educadores contavam com quatro experiências digitais para serem implementadas em sala de aula. Duas delas, com cunho introdutório para as temáticas da Cidadania Planetária, foram sugeridas para serem apresentadas previamente à visita. E outras duas deram continuidade àquilo que foi vivenciado pelos estudantes fisicamente.

No processo de criação da Arena Green, a modelagem experiencial foi o elemento mais importante e que intensificou os resultados. Este desenho começou com a definição de uma emoção principal e, na sequência, consolidou-se a jornada de forma detalhada e em forma de gradações, da emoção menos impactante para aquela que mais iria movimentar emocionalmente o estudante.

A etapa seguinte foi a criação de uma história impactante, que envolvesse o estudante através da tríade interatividade, sensorialidade e emocionalidade e que traria um desafio a ser cumprido e uma recompensa a ser recebida. As experiências inseridas na Arena Green trouxeram curvas emocionais acentuadas (muitos inesperados acontecem) e que se apropriaram de gatilhos de memória (o que os estudantes acham que sabem sobre aquela temática) para ressignificar conhecimentos e gerar resultados emocionais.

2.2.1.1 – CINCOS MOVIMENTOS DE RESSIGNIFICAÇÃO

A jornada experiencial da Arena Green também foi composta por cinco movimentos de ressignificação que se retroalimentam. São eles: o ser, o pensar, o viver, o sentir e o transformar. Para cada um, além de um objetivo pedagógico, há um senso de Cidadania Planetária acoplado, permitindo criar uma espiral que gira continuamente e que se torna mais forte e exponencial a cada vez que é executada.

O primeiro movimento de ressignificação foi o ser, que se conecta ao senso de singularidade. Neste elemento está o impulso para o potencial único que cada cidadão planetário tem em sua jornada de infinitas possibilidades. O objetivo é que todos possam se reconhecer como cidadãos planetários e parte das soluções para as transformações necessárias na sociedade. Na sequência, está o pensar, que propõe a consolidação de gradações de conhecimentos por intermédio da fusão entre a inovação, a ciência e a educação. Este movimento de ressignificação direciona para a autonomia ao impulsionar o pensamento crítico, a reflexão e o aprendizado continuado em um panorama em que as alterações são ininterruptas e acontecem cada vez mais rápido.

O terceiro movimento de ressignificação foi o viver, onde se posiciona o centro do Design de Experiências e onde está o engajamento como senso de Cidadania Planetária. Esta etapa compreende a criação das experiências híbridas interativas, sensoriais e emocionais inéditas e não-óbvias. O intuito não é o de criar apenas vivências autênticas que não sejam esquecidas, mas que busquem a transformação.

A etapa seguinte traz o sentir através da ativação de sentimentos, sensações e percepções inesperadas em processos criativos. Este movimento conecta-se com o senso de protagonismo. Afinal, é insuficiente ser cidadão planetário, pois é preciso assumir seu protagonismo para consolidar novas ideias e atitudes que promovam evoluções e revoluções.

O último movimento de ressignificação é a transformação que se conecta com o senso de pertencimento, a partir do entendimento de que, como cidadão planetário, faço parte de algo maior, figura nº 2. O intuito é provocar mudanças de atitude para gerar impactos de transformação em vários níveis - no indivíduo, em sua comunidade, na sociedade como um todo e, conseqüentemente, no planeta.

2.2.1.2 – CINCOS SENSOS EMOCIONAIS DE CIDADANIA PLANETÁRIA

Explicitando que todos somos cidadãos planetários, independentemente da nacionalidade, idade, crença, cultura, jeito de ser, viver ou sentir o mundo ao nosso redor, os cinco sentidos de ressignificação da Arena Green foram desdobrados em cinco sentidos emocionais principais e diversos sentidos intermediários. Na jornada experiencial ofertada, os sentidos compreendem elementos emocionais potencializadores da Cidadania Planetária que são desdobrados em outros elos para potencializar a transformação promovida.

Os cinco sentidos emocionais principais da jornada experiencial da Arena Green foram: singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento, figura nº 2. O sentido singularidade traz o olhar para a individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral. Neste sentido, há o entendimento de que todos são importantes em seu lugar no mundo e que cada habilidade e competência é fundamental para consolidar outros percursos para este planeta interdependente e ecossistêmico.

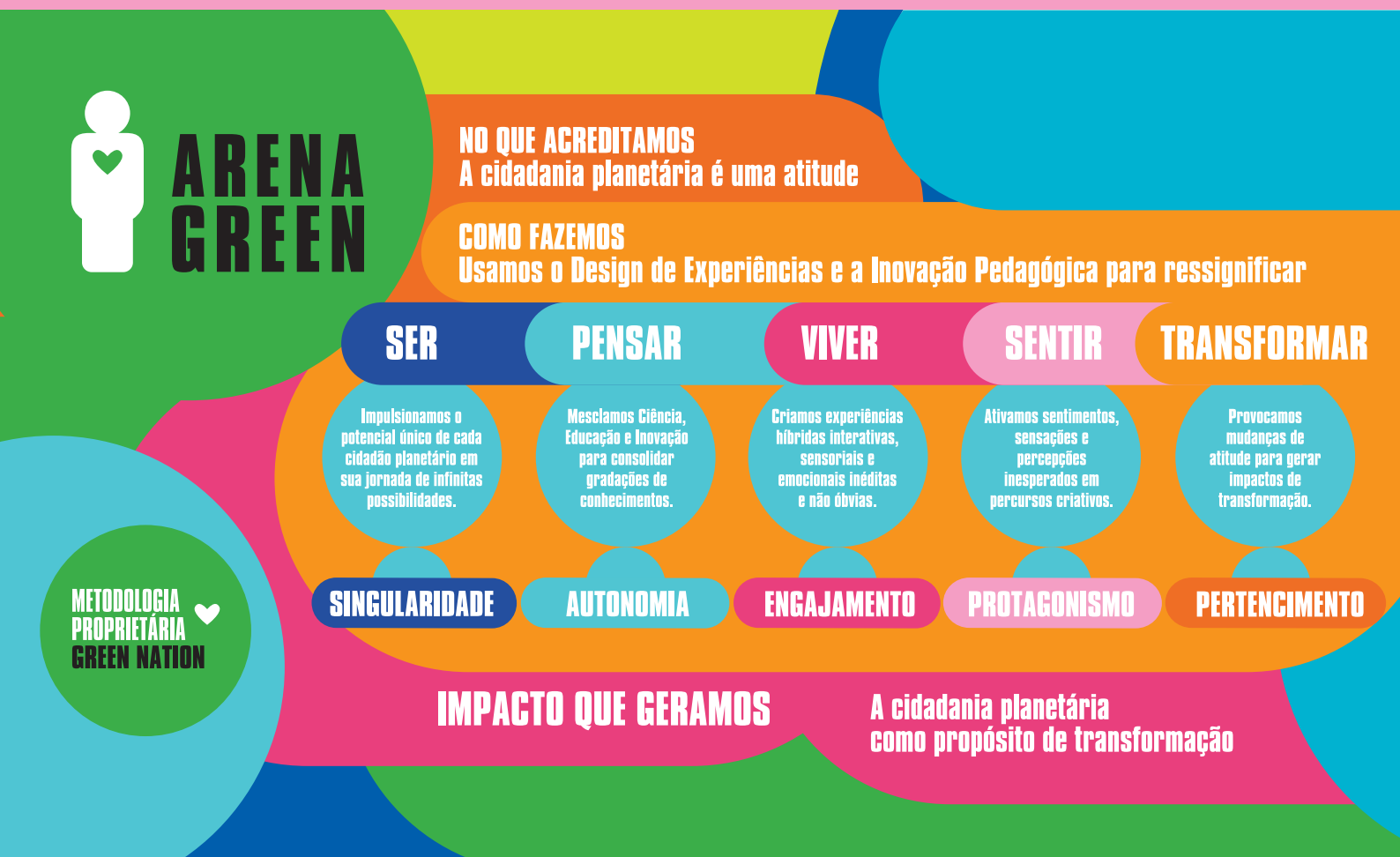


Figura nº 2 – Sentidos emocionais da Cidadania Planetária

Ao abordar a autonomia há o estímulo para a tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo. Em termos amplos, este senso se apoia na dualidade entre direitos e deveres e no exercício do pensamento crítico como um elemento para fazer as melhores escolhas individuais, olhando para o cenário global.

O engajamento traz a motivação inicial para exercer a Cidadania Planetária e o entendimento empírico dos desafios e das oportunidades que fazem parte desta jornada. Representa ainda o primeiro passo de ativação nas mudanças de atitude, pois há o incômodo de que eu posso e devo fazer algo mais do que estou fazendo, além de representar o despertar de novas percepções.

Já o protagonismo é a etapa subsequente quando as mudanças de atitude em relação à Cidadania Planetária começam a se consolidar. Neste sentido, há um entendimento claro por parte do indivíduo do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo e um contínuo senso de mudança e de inovação, pois ele se percebe como agente do novo.

A última etapa é o pertencimento quando o indivíduo exerce sua Cidadania Planetária em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas e paradigmas nos universos em que está inserido. É quando se sente pertencente a este ecossistema e atua fortemente para que outros também mudem suas atitudes.

2.2.1.3 – ESPIRAL EXPONENCIAL DE MUDANÇAS DE ATITUDE

Ainda em termos de jornada experiencial, na metodologia de Design de Experiências e Inovação Pedagógica usada para a modelagem da Arena Green, os sentidos de Cidadania Planetária e os movimentos de ressignificação dão origem a uma espiral exponencial, que representa, de forma resumida, o impacto em mudanças de atitude que transformam e que deverão seguir ecoando mesmo muito depois da visita dos estudantes, figura nº 3.

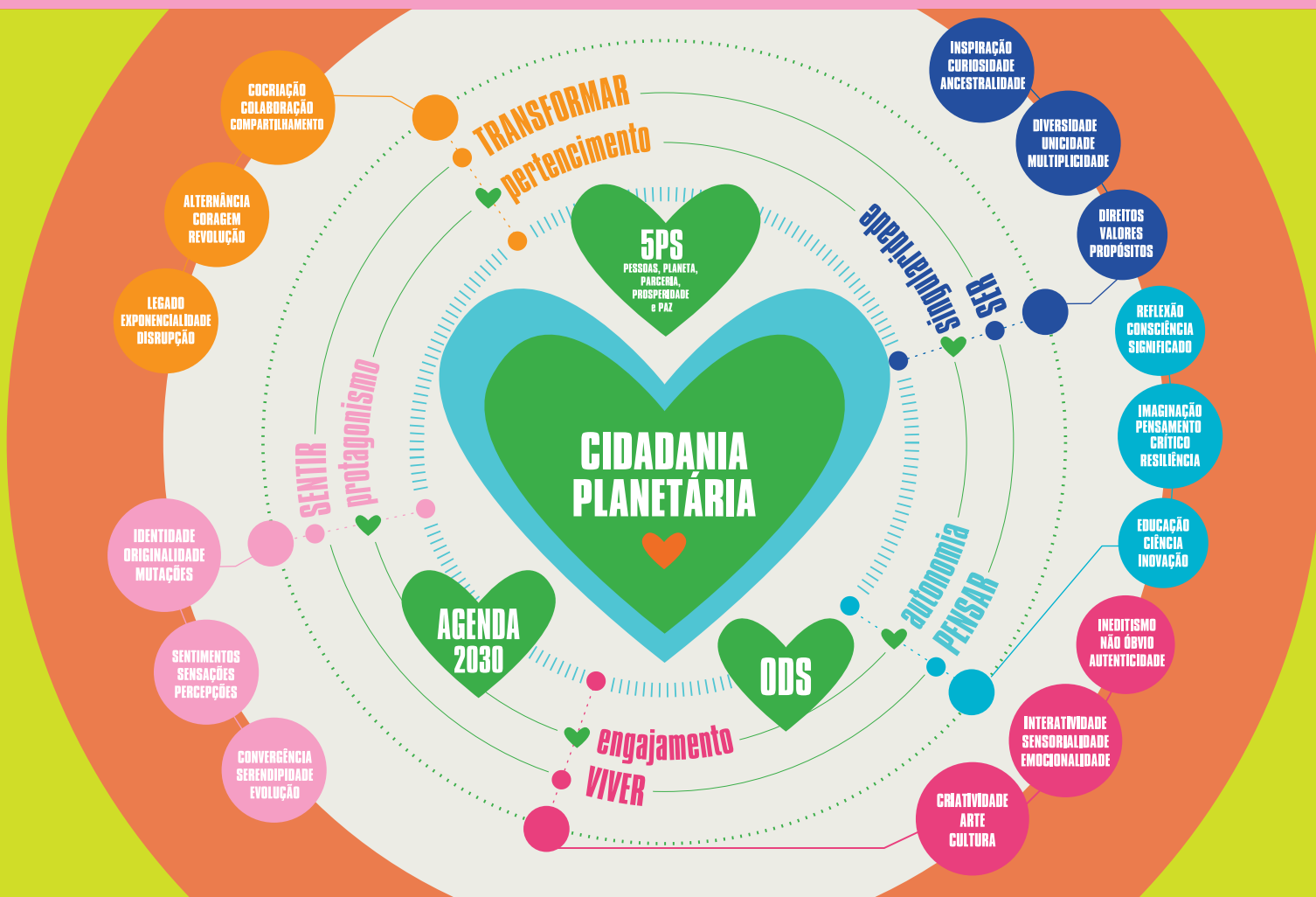


Figura nº 3 – Sentos emocionais da Cidadania Planetária, Agenda 2030 e as ODS.

Por exemplo, os elos da espiral exponencial sentir, que tem como senso o protagonismo, trazem a tríade identidade, originalidade e mutação por um lado. Por outro, reforçam a importância dos sentimentos, sensações e percepções da Cidadania Planetária. E apontam ainda a convergência, a serendipidade e a evolução como elementos de potencialização das transformações.

Já os elos de ser, cujo senso é a singularidade, trazem inspiração, curiosidade e ancestralidade em um dos seus eixos. Em outro, apontam a importância dos direitos, dos valores e dos propósitos para a consolidação de uma sociedade nova de verdade. E reforçam o exercício da diversidade, da multiplicidade e da unicidade para o desenvolvimento de novos cenários mais justos e igualitários.

E integram o elo transformar, em que está o pertencimento como senso de Cidadania Planetária, a cocriação, o compartilhamento e a colaboração como elementos de mudança. Há ainda a alternância, a coragem e a revolução como propulsores destas transições. E o legado, a exponencialidade e a disrupção como resultantes.

2.3 – JORNADA EXPERIENCIAL E AS EXPERIÊNCIAS DA ARENA GREEN

A Arena Green é um espaço educativo planejado e elaborado com base no Currículo da Cidade de São Paulo (2023). Esse documento orienta o planejamento escolar no município de São Paulo e está alinhado com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (UNESCO, 2015). Esta Agenda, pactuada pelos países-membros das Nações Unidas, refere-se a um plano traçado para as pessoas, para o planeta e para a prosperidade, buscando fortalecer a paz universal e a liberdade, se opondo à pobreza e lutando por sua erradicação, sendo considerada o maior desafio global indispensável para o Desenvolvimento Sustentável (UNESCO, 2015).

Também alinhado a BNCC, Brasil (2018), o Currículo da Cidade de São Paulo, São Paulo (2023), traz como normativa desenvolver os objetivos de aprendizagem na concepção da Agenda 2030, Unesco (2015) no qual os propósitos e as metas estão equilibrados em três dimensões: a econômica, a social e a ambiental, resumidas em um plano de ação que envolvem os cinco P's. São eles: Pessoas, Planeta, Prosperidade, Paz e Parceria, como segue no quadro nº 2, com os seus respectivos ODS.

| Pessoas | Planeta | Properidade | Parceria | Paz |
|---|---|---|--|---|
| ODS nº 1, nº2, nº 3, nº 4, nº 5, nº 6, nº 7 e nº 10 | ODS nº 6, nº 12, nº 13 e nº 14 | ODS nº 1, nº 2, nº 7, nº 8, nº 9, nº 10, nº 11 e nº 12 | ODS nº 17 | ODS nº 16 |
| Erradicar a pobreza trazendo a dignidade e a igualdade. | Buscar a sustentabilidade em todos os níveis. | Desfrutar uma vida próspera em harmonia com a natureza. | Buscar meios para implementar a Agenda em todos os níveis. | Por uma cultura de paz, sociedades sem violência. |

Quadro nº 2 – Agenda 2030, regra dos cinco P's e os ODS – Fonte: UNESCO (2015).

Outrossim, as habilidades e competências da BNCC (2018) devem ser contempladas também ao se desenvolver os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) UNESCO (2015). São 17 (dezessete) objetivos que fazem parte de várias metas (cento e sessenta e nove) a serem cumpridas pelos países membros da ONU e se concretizam na escolha de temas que podem ser desenvolvidos dentro de uma educação formal e não formal nos diversos componentes curriculares, com uma concepção voltada para a Educação do Desenvolvimento Sustentável (EDS) coordenada pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura UNESCO (2015). Os 17 Objetivos são precisos e propõem:

1. Erradicação da pobreza;
2. Fome zero e agricultura sustentável;
3. Saúde e bem-estar;
4. Educação de qualidade;
5. Igualdade de gênero;
6. Água potável e saneamento básico;
7. Energia Limpa e acessível;
8. Trabalho decente e crescimento econômico;
9. Indústria, inovação e infraestrutura;
10. Redução das desigualdades;
11. Cidades e comunidades sustentáveis;
12. Consumo e produção responsáveis;
13. Ação contra a mudança global do clima;
14. Vida na água;
15. Vida terrestre;
16. Paz, justiça e instituições eficazes;
17. Parcerias e meios de implementação.



2.3.1 – JORNADAS EXPERIENCIAIS ESPECÍFICAS

Na Arena Green, os estudantes e os professores embarcaram em uma jornada composta por sete experiências interativas, sensoriais e emocionais com duração média de 60 minutos por grupo de até 15 estudantes que era conduzida por um profissional de dramaturgia e inovação pedagógica, o inovador Green.

Em cada uma das experiências, os 5Ps da Agenda 2030 e os ODS correspondentes foram traduzidos de forma criativa e com o uso de recursos cenográficos, tecnológicos, dramaturgicos e inovativos para ressignificar conhecimentos e atitudes através do ser, pensar, viver, sentir e transformar, potencializando os sentidos emocionais de cidadania planetária (singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento).

A jornada experiencial modelada em cada espaço, figura nº 4, está descrita, resumidamente, a seguir:



Figura nº 4: Arena Green e os seus espaços didáticos pedagógicos.
Fonte: Arquivo Arena Green.

EXPERIÊNCIA 01: VOCÊ É CIDADÃO PLANETÁRIO!

Com o título “Você é Cidadão Planetário!”, a experiência 01 trazia jornada experiencial em uma sala escura com cenografia e um clima de mistério, que contava com um conjunto de telas e fios de LED que iniciavam a aventura audiovisual, estimulando o conhecimento e a curiosidade. Nas telas, eram projetados, simultaneamente, vídeos que apresentavam os desafios da Cidadania Planetária na contemporaneidade e que estimulam o protagonismo do estudante ao repensar seu papel neste contexto.

A experiência contemplou os 5 Ps e os 17 ODS.



Principais temas abordados

- Cidadania planetária
- Potencialidades da sociedade atual
- Adversidades da sociedade atual
- Empoderamento para mudança

Jornada experiencial

Ser: Eu me reconheço como cidadão planetário.

Pensar: Eu entendo a importância da cidadania planetária para a mudança.

Viver: Eu percebo as adversidades e as oportunidades atuais.

Sentir: Eu sinto que posso contribuir para mudar o cenário contemporâneo.

Transformar: Eu tenho o impulso de usar a cidadania planetária para transformar.



Senso principal



Protagonismo

EXPERIÊNCIA 02: VAI E VEM DO PLANETA

A experiência 02, intitulada “Vai e vem do planeta”, simulou os impactos ambientais nocivos à vida e ao planeta, resultantes das mudanças climáticas, tanto no aumento do calor quanto no frio extremo. Ao adentrar a experiência, os estudantes vivenciaram situações de queimadas, deslizamentos, tempestades, derretimento de geleiras e aumento do nível do mar, por meio de cenários e plataformas em movimento.

A experiência contemplou três dos 5 Ps – Planeta, Pessoas e Prosperidade

E os ODS presentes foram os de nº 6, nº 7, nº 11, nº 13, nº 14 e nº 15.



Principais temas abordados

- Mudanças climáticas
- Queimadas
- Deslizamentos
- Tempestades
- Derretimento de geleiras
- Aumento do nível do mar

Jornada experiencial

Ser: Eu faço parte deste planeta ecossistêmico e interdependente.

Pensar: O planeta em que eu vivo passa por mudanças climáticas reais.

Viver: Eu compreendo os impactos negativos das mudanças climáticas.

Sentir: Eu sinto que a situação planetária pode ficar cada vez pior.

Transformar: Eu entendo que minhas escolhas e atitudes impactam o planeta.



Senso principal



Pertencimento

EXPERIÊNCIA 03: OUTRAS REFLEXÕES NA SUPERABUNDÂNCIA

A experiência nº 3, Outras reflexões na superabundância, propôs um olhar sobre as decisões de uma sociedade de consumo por meio do uso de cenografia e efeitos especiais e, em seguida, ofereceu um espaço de arcade com um jogo que analisou as decisões de consumo dos próprios estudantes. O game promoveu a conscientização de que cada decisão é um exercício de cidadania planetária em relação ao futuro do planeta, especialmente porque os resultados da participação de todos os estudantes também foram apresentados em conjunto ao final desta imersão.

A experiência contemplou a Prosperidade, um pilar dos 5 Ps

Com os ODS de nº 1, nº 9, nº 10, nº 11, nº 12.



Principais temas abordados

- Resíduos
- Lixo
- Reciclagem
- Ações individuais
- Impactos coletivos

Jornada experiencial

Ser: Eu entendo que gero um impacto neste planeta ecossistêmico.

Pensar: Eu compreendo que preciso rever minhas ações sobre resíduos e lixo.

Viver: Eu percebo que o consumo é uma escolha pelo futuro do planeta.

Sentir: Eu sinto a responsabilidade com as escolhas que faço e seus impactos.

Transformar: Eu repenso minhas ações para adotar o consumo consciente.



Senso principal



Singularidade

EXPERIÊNCIA 04: TODAS AS VOZES DO MUNDO

Em Todas as vozes do mundo, a experiência nº 4, a cenografia contou com bocas gigantes e convidou os estudantes para o palco central de uma imersão binaural. Com o uso de fones de ouvido, os estudantes vivenciaram uma experiência em áudio tridimensional e beats, que mostraram que a construção da paz só acontece quando os indivíduos estão verdadeiramente engajados em um processo único de mudança.

A Prosperidade, a Paz e a Parceria, três pilares do 5 Ps, esteve presente nessa experiência e contou com os ODS de nº 1, nº 10, nº 16 e nº 17.



Principais temas abordados

- Construção da paz na sociedade
- Conexão entre a paz e os ODS
- Protagonismo para a paz
- Paz mundial como meta

Jornada experiencial

Ser: Como cidadão planetário, eu posso ser elemento da paz.

Pensar: A paz não é apenas a não violência, é justiça, igualdade e muito mais.

Viver: Eu entendo que a paz é uma construção individual e coletiva.

Sentir: Eu sinto que sou parte do processo de construção da paz.

Transformar: Eu me reconheço como elemento da paz no mundo.



Senso principal



Singularidade

EXPERIÊNCIA 05: TODO MUNDO JUNTO AGORA

A experiência 05, Todo mundo junto agora, trouxe uma sala de escapada (escape room) que desafiou os participantes a encontrar, em grupo e por meio de parceria, as respostas para as questões relacionadas aos ODS. A jornada mostrou que a prosperidade só foi alcançada por meio da colaboração e da parceria entre diversas pessoas e organizações.

O Planeta, as Pessoas e a Prosperidade foram representados nessa experiência, três pilares dos 5 Ps; e os ODS contemplados foram os de nº 2, nº 3, nº 4, nº 5, nº 6, nº 7, nº 8, nº 12 e nº 14.



Principais temas abordados

- Parcerias
- Paz
- ODS
- Colaboração

Jornada experiencial

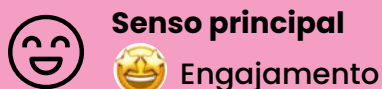
Ser: Como cidadão planetário, exerço minha autonomia para tomar decisões.

Pensar: A formação de parcerias é fundamental para consolidar a prosperidade.

Viver: Eu entendo meu papel ativo como colaborador e construtor de parcerias.

Sentir: Eu sinto que posso contribuir com outros para alcançarmos a prosperidade.

Transformar: Eu valorizo a construção coletiva e colaborativa que transforma.



EXPERIÊNCIA 06: EU SOU PORQUE TU ÉS

Eu sou porque tu és, a experiência 06, promoveu o encontro dos estudantes com um personagem que destacou o papel da inspiração, da criatividade, da colaboração, da curiosidade e da imaginação na consolidação das transformações que desejavam ver na sociedade. A experiência convidou cada um a assumir o compromisso com o futuro do planeta.

Essa experiência contemplou os ODS de nº 1 ao nº 17 representando os 5 Ps.



Principais temas abordados

- Cidadania planetária
- Protagonismo para transformação
- Coexistência
- Interdependência

Jornada experiencial

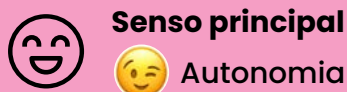
Ser: Eu sou um cidadão planetário em toda a sua plenitude.

Pensar: Eu compreendo que sou parte de um planeta interdependente.

Viver: Eu sei que as mudanças no planeta são reais e que devo fazer minha parte.

Sentir: Eu percebo que o presente e o futuro dependem das minhas atitudes.

Transformar: Eu me reconheço como parte da transformação.



Senso principal



Autonomia

EXPERIÊNCIA 07: CIDADANIA PLANETÁRIA EM AÇÃO

Na experiência da sala nº 7, Cidadania Planetária em ação, os estudantes, em grupo, escolheram objetivos para aplicar sua Cidadania Planetária dentro do ecossistema escolar ou na sociedade. Imaginaram potenciais ações a serem realizadas nos meses seguintes. Para isso, reencontraram o personagem da experiência anterior em uma sala de trabalho criativa com materiais desconstruídos (pranchas de papel, canetas coloridas, post-its etc).

A experiência contemplou todos os 17 ODS e os 5 Ps.



Principais temas abordados

- Cidadania planetária
- Criação colaborativa
- Protagonismo
- Transformação

Jornada experiencial

Ser: Eu sou um cidadão planetário e uso meu protagonismo para transformar.

Pensar: Eu compreendo como é preciso colocar a cidadania planetária em ação.

Viver: Eu entendo que o trabalho colaborativo pode gerar impactos positivos.

Sentir: Eu me sinto empoderado para criar novas soluções para o meu universo.

Transformar: Eu percebo o potencial de transformar minha comunidade escolar.



Senso principal



Protagonismo

2.3.2 – JORNADAS EXPERIENCIAIS INCLUSIVAS E ADAPTADAS

A Arena Green prezou pela inclusão e a adaptação das experiências para os estudantes com deficiências. Por meio de tablet, foi disponibilizado o acesso aos conteúdos das experiências com audiodescrição e Língua Brasileira de Sinais (Libras). Na audiodescrição, houve a descrição do ambiente externo com um detalhamento dos outdoors, os propósitos da Cidadania Planetária e a metodologia proprietária. Depois, estavam as regras de convivência, portal túnel hipnótico, “Você é cidadão planetário!” parte 1 e 2 (Emergência), “Vai e vem do planeta” parte 1 (Mata Fechada), 2 (Desmatamento), 3 (Floresta em chamas), 4 (Seca), 5 (Deslizamento) e 6 (Iceberg e avalanche).

Em Libras, também foram disponibilizados o painel Cidadania Planetária, painel Arena Green, apresentação do inovador, uma descrição dos sons do ambiente, regras de convivência, túnel hipnótico, “Você é cidadão planetário” (parte 1 e 2), sendo que o vídeo da experiência conta com sinalização em Libras, além da parte 02 da experiência 01 (Emergência” e “Vai e vem do planeta” (partes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8).

E também em libras estavam “Outras reflexões na superabundância (parte 1, 2, e 3), “Todas as vozes do mundo” (partes 1 e 2), “Todo mundo junto agora” (partes 1 e 2), “Eu sou porque tu és” partes (1 e 2), além de “Cidadania Planetária em ação” (parte 1). Na experiência 07, o vídeo do personagem holográfico traz Libras.

Existem também orientações específicas para o inovador, profissional que conduzia a jornada do grupo na Arena Green, bilíngue (Português/Libras) sobre as experiências, incluindo o indicativo de sons durante o percurso e sinais específicos, como, por exemplo, “Cidadania Planetária.”

A inclusão e a acessibilidade são essenciais para o aprendizado, garantindo que todas as pessoas, independentemente de suas condições, possam participar ativamente. Esses princípios promovem a equidade, enriquecem as trocas de experiências e criam ambientes democráticos, valorizando a diversidade para o desenvolvimento coletivo. Nesse sentido, Silva (2021) enfatiza:

“Garantir a acessibilidade e inclusão nos espaços culturais e pedagógicos é fundamental para promover o conhecimento e o aprendizado de forma ampla e democrática. As experiências realizadas em cidades como Paris, Roma, Portugal, Nova Iorque e São Paulo demonstraram ótimos resultados, evidenciando que

a inclusão de práticas inclusivas potencializa o engajamento e o desenvolvimento de todos os participantes. Além disso, é essencial que novas estratégias e práticas sejam continuamente desenvolvidas para que estudantes com e sem deficiências sejam acolhidos de maneira efetiva nos espaços educativos”.

2.3.2.1 – DIÁLOGOS PARA IMPULSIONAR A ACESSIBILIDADE

Com a utilização de um aplicativo para agendamentos, a logística das visitas escolares, promoveu uma organização com eficiência. Por meio desta ferramenta, as escolas puderam planejar suas participações, personalizando horários e especificando as necessidades dos estudantes, o que foi essencial para oferecer uma experiência inclusiva e garantir o preparo da equipe pedagógica para acolher a diversidade dos grupos.

Ao se inscrever, a escola disponibilizava os dados para contato e informava se havia ou não um estudante com deficiência. A equipe pedagógica, então, entrava em contato regularmente com os gestores para verificar o tipo de deficiência e as necessidades de adaptação das experiências para receber o estudante.

2.3.2.2 – ACESSIBILIDADE DA ARENA GREEN

A acessibilidade física foi garantida com rampas, sanitários adaptados e espaços amplos para cadeirantes e deficientes físicos, além de áreas de descanso para atender às demandas de conforto e segurança. Estudantes com transtorno do espectro autista (TEA) e outras condições que exigiam maior sensibilidade receberam apoio individualizado, com atividades personalizadas, abafadores, óculos de sol e ambientes tranquilos para reduzir estímulos excessivos. Para assegurar um acolhimento respeitoso e competente, a equipe pedagógica e de apoio foi capacitada a reconhecer e atender as diferentes necessidades, promovendo experiências inclusivas e singulares.

Um dos grandes destaques foi a introdução do óculos leitor, tecnologia assistiva que proporcionou autonomia e acessibilidade aos estudantes cegos e com baixa visão, facilitando o acesso às informações durante a visita e permitindo maior interação com os materiais expositivos e explicações. A reação positiva dos usuários demonstrou a importância dessa inovação, que ampliou significativamente a inclusão nas atividades propostas.

Além do óculos leitor, a equipe pedagógica desenvolveu soluções criativas para garantir que todos os estudantes, independentemente de suas condições, tivessem uma jornada enriquecedora. Entre as estratégias, destacaram-se o uso de material em Libras e áudio descrição, com intérpretes e gravações detalhadas para que surdos e cegos pudessem compreender e interagir com os conteúdos apresentados; a criação de atividades multissensoriais, estimulando diferentes sentidos como toque, olfato e audição, o que beneficiou estudantes com deficiência visual, autistas e engajou os demais participantes; e a adaptação dos conteúdos conceituais das experiências, como, ajustando as atividades às necessidades de estudantes com dislexia, disgrafia, superdotação, altas habilidades e transtornos como THDA, TOD e síndrome de Down.

Combinando tecnologia e estratégias pedagógicas inovadoras, as visitas escolares foram transformadas em vivências ricas e acessíveis, reforçando o compromisso com a inclusão e a valorização da diversidade, além do impulsionamento à singularidade, conforme descrito no quadro nº 03. O planejamento cuidadoso e as práticas criativas garantiram que todos os estudantes pudessem fazer parte do aprendizado e da experimentação cultural, tornando essas experiências marcantes e significativas.

As informações resumidas sobre os recursos de acessibilidades implementados na Arena Green e outras estratégias e soluções criadas especialmente podem ser acompanhadas abaixo:

| Experiência | Descrição | ODS / 5 Ps | Itens de Acessibilidade |
|--|--|---|---|
| <p>01: Você é Cidadão Planetário!</p> | <p>Jornada experiencial em sala escura com cenografia, telas e fios de LED. Vídeos simultâneos apresentaram os desafios da cidadania planetária e estimularam o protagonismo dos estudantes.</p> | <p>Todos os 17 ODS e Todos os 5 Ps</p> | <p>Material com áudio, legendas em Libras, iluminação adaptável para baixa visão e espaço amplo.</p> |
| <p>02: Vai e vem do planeta</p> | <p>Simulação dos impactos das mudanças climáticas, como queimadas, deslizamentos e derretimento de geleiras, com cenários e plataformas em movimento.</p> | <p>6, 7, 11, 13, 14, 15 e Planeta, Pessoas e Prosperidade</p> | <p>Plataforma estável para cadeirantes e fones com cancelamento de ruído para estudantes com TEA.</p> |

| Experiência | Descrição | ODS / 5 Ps | Itens de Acessibilidade |
|--|---|---|---|
| 03: Outras reflexões na superabundância | Reflexão sobre decisões de consumo com cenografia, efeitos especiais e um jogo arcade que analisou as escolhas dos estudantes, apresentando resultados em grupo. | 1, 9, 10, 11, 12 e Prosperidade | Interface acessível no jogo (jogo disponível em um tablet), legendas e opções de áudio descrição para cegos e estudantes com baixa visão. |
| 04: Todas as vozes do mundo | Imersão binaural com áudio tridimensional e beats para refletir sobre a construção da paz e a importância do engajamento no processo de mudança. | 1, 10, 16, 17 e Prosperidade, Paz e Parceria | Espaço acessível para mobilidade. Para os estudantes surdos, foi encaminhado para os professores responsáveis a letra da música para que na unidade escolar os estudantes já tivessem acesso ao conteúdo. |
| 05: Todo mundo junto agora | Escape room desafiando os participantes a responder questões relacionadas aos ODS por meio de colaboração e parceria. | 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 14 e Planeta, Pessoas e Prosperidade | Espaço acessível para cadeirantes e suporte para estudantes com baixa visão e cegos por meio de tablet com as questões com audiodescrição. |
| 06: Eu sou porque tu és | Encontro com personagem que destacou a criatividade e o compromisso com o futuro, inspirando transformações na sociedade. | Todos os 17 ODS e Todos os 5 Ps | Material em múltiplos formatos (Libras) e legendas em Língua Portuguesa. |
| 07: Cidadania Planetária em ação | Grupos planejaram ações de cidadania planetária utilizando materiais desconstruídos, como papel, canetas e post-its, para aplicar no ecossistema escolar ou na sociedade. | Todos os 17 ODS e Todos os 5 Ps | Materiais adaptados (jogo da memória sobre os ODS para estudantes com Deficiência Intelectual), Libras no material audiovisual e mobiliário adaptado para estudantes com baixa estatura. |

2.3.2.3 – EQUIPE DE INOVADORES SINGULARES

A formação continuada e o treinamento da equipe de inovadores sobre acessibilidade e inclusão foram elementos essenciais também para o sucesso das jornadas experienciais, destacando a importância de respeitar as singularidades de cada indivíduo. Compreender e atender às necessidades específicas de estudantes com deficiência ou outras condições foi possível graças ao compromisso contínuo com a qualificação da equipe, que desenvolveu habilidades e estratégias para promover um ambiente verdadeiramente inclusivo.

A diversidade da equipe foi um reflexo prático desse respeito e uma fonte de aprendizado mútuo. Contar com uma mulher e um homem trans, uma pessoa com deficiência física e outra que se comunicava em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) contribuiu significativamente para a construção de um espaço acolhedor e plural. Essas vivências individuais ampliaram a sensibilidade e a empatia no planejamento e na execução das atividades, garantindo que as experiências fossem pensadas e ajustadas para englobar múltiplas perspectivas.

Esse pluralismo da equipe inspirou tanto os estudantes quanto a comunidade escolar visitante. A presença de profissionais que representavam diferentes realidades e identidades demonstrou, na prática, o valor da inclusão e do respeito às diferenças, além da importância da singularidade como elemento de cidadania planetária. Além disso, possibilitou trocas enriquecedoras e a disseminação de boas práticas que reforçaram a ideia de que um ambiente verdadeiramente acessível beneficia a todos, promovendo equidade e justiça social.

A formação contínua da equipe também foi essencial para acompanhar as inovações pedagógicas que garantissem acessibilidade, como o uso de ferramentas assistivas, materiais adaptados e metodologias ativas. Essa dedicação à aprendizagem e ao aprimoramento constante permitiu um atendimento humanizado, acolhedor e eficiente, transformando cada interação em uma oportunidade de inclusão e aprendizado coletivo.

Assim, o investimento em treinamento e em uma equipe diversificada não só enriqueceu as experiências educacionais, como também fortaleceu os laços entre os participantes, demonstrando que o respeito e a valorização das singularidades são pilares fundamentais para construir uma sociedade mais inclusiva e sustentável.

3. PERCURSO METODOLÓGICO DE PESQUISAS QUALITATIVAS

Como abordagem metodológica, esta pesquisa utilizou estudo de caso com método misto, que emprega aspectos tanto dos procedimentos quantitativos quanto dos métodos qualitativos. Segundo Creswell (2010) esse tipo de análise permite caracterizar o ambiente social e suas interconexões, buscando conhecimento científico através da subjetividade, com base na observação direta realizada pelos pesquisadores.

Associada ao estudo de caso, Creswell (2010), ainda como metodologia para a compreensão do material coletado, utilizou-se a análise de conteúdo de Bardin (2006), que busca encontrar respostas nos desenhos e nos textos dos estudantes de forma ao analisar mais detalhadamente o conteúdo e encontrar categorias ou temas que surgem da própria interpretação dos dados. A análise de conteúdo é uma metodologia que permite a interpretação detalhada e contextualizada da mensagem e é definida como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”, com o objetivo de inferir conhecimentos relativos, BARDIN (2006).

Já para analisar os depoimentos dos professores, foi utilizada metodologia de Aguiar e Ozella (2006), que permite explorar, de maneira aprofundada, a constituição dos sentidos nos discursos, destacando os significados compartilhados e os processos subjetivos que emergem em contextos específicos, pois “a análise dos núcleos de significação busca identificar os sentidos mais gerais que permeiam as falas e que expressam os movimentos de constituição da subjetividade”.

Essa perspectiva é essencial para compreender as articulações entre linguagem, cultura e subjetividade, aspectos relevantes para a interpretação dos dados nesta pesquisa. Além disso, o método dos núcleos de significação oferece um caminho sistemático e dialético para captar a complexidade das interações e dos sentidos construídos pelos sujeitos, o que enriquece a análise e contribui para uma compreensão mais integrada do fenômeno investigado, AGUIAR E OZELLA (2006) .

Assim, para os estudantes, buscou-se responder suas impressões por meio da pergunta: a Arena Green contribuiu para ampliar a consciência sobre os ODS e a Cidadania Planetária? E para os professores, a questão foi: a Arena Green contribuiu para ampliar a consciência sobre a Inovação Pedagógica, o Design de Experiências, os ODS e a Cidadania Planetária?


3.1 – PROCEDIMENTOS DE OBTENÇÃO DOS OBJETOS DE ANÁLISE

3.1.1 – PROCEDIMENTOS DE COLETA DE OBJETOS DE ANÁLISE DOS ESTUDANTES

A última experiência da Arena Green propunha um exercício de cocriação, estimulando os estudantes a usarem o seu protagonismo para transformar ao redor. Nesta experiência, os estudantes foram organizados em grupos de 3 ou 4 pessoas e assistiram a um novo vídeo em que o personagem holográfico da experiência nº 6 propunha reflexões sobre como poderiam contribuir para um futuro mais transformador, ativando a sua Cidadania Planetária.

O vídeo os incentivou a registrar suas ideias e pensamentos sobre como poderiam usar a sua Cidadania Planetária como elemento de transformação, conscientes de seu papel na promoção de um mundo mais justo, equilibrado e ambientalmente responsável em seus territórios. Durante a atividade, estudantes e professores foram incentivados a refletir sobre suas ações individuais e coletivas, buscando maneiras de gerar impactos positivos em suas comunidades e no planeta como um todo.

Os objetos para a análise dos impactos da Arena Green nos estudantes foram os registros escritos e os desenhos realizados nas pranchas, figura nº5, durante o processo de cocriação e ao final da jornada física. A prancha continha três perguntas disparadoras (O que queremos transformar? Por que queremos transformar? Como iremos transformar?).



A prancheta da Sala de Cocriação é um formulário com uma borda verde. No canto superior esquerdo, há o logotipo da Arena Green (uma pessoa verde com um coração) e o brasão da Cidade de São Paulo. À direita, há duas caixas de texto: "O que queremos transformar?" e "Por que queremos transformar?". Abaixo dessas caixas, há uma grande área de texto para a pergunta "Como iremos transformar?". Na base da prancheta, há três campos de texto: "Grupo:", "Disciplina:" e "Professor:".

Figura nº 5: Prancheta da Sala de Cocriação.
Fonte: Arquivo Arena Green.

A experiência não apenas permitia que cada um dos estudantes trouxesse suas ideias e visões pessoais, mas também promovia uma troca rica de perspectivas, traduzidas em percepções, sensações e emoções, entre o grupo. As produções resultantes refletiram a interpretação única de cada grupo sobre as questões apresentadas, evidenciando a diversidade de pensamentos e sentimentos que emergiram durante o processo criativo colaborativo.

As pranchas produzidas pelos estudantes foram fotografadas assim que finalizaram a experiência, permitindo a captura de desenhos, textos ou outras formas de expressão produzidas por eles. Para a análise dos resultados que serão apresentados a seguir, foram selecionados aleatoriamente 333 objetos de produção dos estudantes fotografados nos meses de junho, julho, agosto, setembro, outubro e novembro de 2024.

Estas produções dos alunos selecionadas aleatoriamente foram, posteriormente, numeradas, correspondendo à amostra abaixo. Todos os objetos da produção dos estudantes analisados podem ser visualizados em https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1Se_L4a5oeYzDCkcjRKnIcHOAFrWMTLLN.

| | |
|-----------------|------------------------------|
| Junho | 56 produções dos estudantes |
| Julho | 33 produções dos estudantes |
| Agosto | 53 produções dos estudantes |
| Setembro | 69 produções dos estudantes |
| Outubro | 65 produções dos estudantes |
| Novembro | 57 produções dos estudantes |
| Total | 333 produções dos estudantes |

Quadro nº 4 - Quantidade de produções dos estudantes

3.1.2 – PROCEDIMENTOS DE COLETA DE OBJETOS DE ANÁLISE DOS PROFESSORES

Para coletar os objetos de análise dos impactos da Arena Green junto aos professores, no encerramento da experiência, a equipe pedagógica conduziu uma conversa informal, permitindo que os educadores compartilhassem, de forma espontânea, suas percepções sem a utilização de roteiros ou questões previamente estruturadas.

Esse formato de pesquisa qualitativa espontânea visou criar um ambiente neutro, intimista e empático, no qual os professores pudessem expressar livremente suas opiniões, reflexões e sugestões sobre a jornada experiencial vivida, proporcionando compreensão mais rica e abrangente das suas impressões, percepções, ressignificações, sensações e sentimentos.

Cabe destacar que, como procedimento para a coleta destes objetos de análise, adotou-se uma abordagem aleatória, garantindo diversidade e espontaneidade nas amostras obtidas com educadores. No total, foram coletados 142 depoimentos dos professores no período de junho até outubro de 2024. Todos os objetos da produção dos professores analisados podem ser visualizados em <https://drive.google.com/drive/folders/1G30aNGKIww53frZ0pjlyz4CXAN4oc3mo?usp=sharing>.

3.1.3 – PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE RESULTADOS COM ESTUDANTES E EDUCADORES

Abaixo encontram-se apresentados, de forma resumida, o processo de análise documental, incluindo as duas dimensões (estudantes e educadores), os objetos de pesquisa (pranchas e depoimentos espontâneos, respectivamente) e os conceitos-chave analisados para esta medição de impacto em acordo com o referencial teórico previamente apresentado e que também pode ser encontrado no documento complementar com a metodologia e as informações pedagógicas da Arena Green. Este documento pode ser visualizado aqui: https://greennation.com.br/wp-content/uploads/2019/05/arena_green_conteudo_complementar-1.pdf

| DIMENSÕES | FONTES DOS DADOS | | CONCEITOS-CHAVE |
|---------------------------|---|--|---|
| <p>Estudantes</p> | <p>Pranchas de cocriação (Experiência 07, final da jornada experiencial física)</p> | <p>Ampliação de consciência sobre Cidadania Planetária, Agenda 2030 (5Ps), 17 ODS.</p> | <p>Currículo da Cidade (SÃO PAULO, 2023)</p> <p>ODS (UNESCO, 2015)</p> <p>Cidadania Planetária (GADOTTI, 2000)</p> <p>Educação Ambiental Crítica (SAUVÉ, 2008)</p> <p>Design de Experiências (PINE E GILMORE, 1998)</p> <p>Design de Experiências para causas (MARQUES, 2018)</p> <p>Inovação de significado (VERGANTI, 2018)</p> |
| <p>Professores</p> | <p>Depoimentos Espontâneos</p> | <p>Ampliação de consciência sobre Inovação Pedagógica, Design de Experiências, 17 ODS e Cidadania Planetária</p> | <p>ODS (UNESCO 2015)</p> <p>Cidadania Planetária GADOTTI (2000)</p> <p>Design de Experiências (PINE E GILMORE, 1998)</p> <p>Design de Experiências para causas (MARQUES, 2018)</p> <p>Inovação de significado (VERGANTI, 2018)</p> |

Fonte: dados da pesquisa.

3.2 – PROCEDIMENTOS DA ANÁLISE DOS OBJETOS

Para analisar os desenhos e textos dos estudantes, utilizou-se a metodologia proposta por Bardin (2006). Esses registros visuais, carregados de significados, tornam-se uma forma poderosa de comunicação e permitem que os estudantes expressem o que pensavam e o que sentiam em relação ao tema abordado, deixando, claramente, aquilo que gostariam de mudar em suas comunidades BARDIN (2006).

Já para os depoimentos dos professores, aplicou-se a análise de discurso conforme os referenciais de Aguiar e Ozella (2006). Ambas as abordagens possibilitam descrições sistemáticas, tanto qualitativas quanto quantitativas, permitindo a reinterpretação das mensagens e alcançando uma compreensão mais profunda de seus significados, indo além de uma leitura superficial.

3.2.1 – PROCEDIMENTOS DA ANÁLISE DOS OBJETOS DE ESTUDANTES

Para avaliar a compreensão dos estudantes, os principais eixos da pesquisa foram definidos com o objetivo de investigar aspectos fundamentais relacionados ao aprendizado e à aplicação dos conceitos discutidos durante a experiência, são eles:

- 1)** A Agenda 2030 e seus eixos para o Desenvolvimento Sustentável – 5Ps – Pessoas, Prosperidade, Paz, Parceiras e Planeta.
- 2)** Conteúdos – quais temas os estudantes desejam promover mudanças a partir da sua Cidadania Planetária.
- 3)** Sentimentos emocionais despertados – elementos potencializadores da Cidadania Planetária a partir da metodologia proprietária da Arena Green.

As produções documentais realizadas pelos estudantes foram traduzidas pelo questionário conforme descrito no apêndice nº1.

3.2.2 – PROCEDIMENTOS DA ANÁLISE DOS OBJETOS DE EDUCADORES

Para avaliar a compreensão dos educadores, os principais eixos da pesquisa foram estruturados para explorar aspectos essenciais sobre o impacto da experiência, conforme descrito no apêndice nº2, são eles:

- 1) Design de Experiências (interatividade, sensorialidade, emocionalidade, intencionalidade).
- 2) Inovação Pedagógica (autenticidade, ineditismo e originalidade).
- 3) ODS e Cidadania Planetária.
- 4) Exponencialidade (estímulo à promoção de transformações de curto, médio e longo prazos).
- 5) Outros elementos apontados.

Cabe destacar que a análise dos objetos de educadores foi realizada tanto usando gradações, quanto compondo nuvens com palavras-chave. No caso das gradações, o objetivo primário foi entender, dentro de 0 até 5, o quanto este aspecto foi destacado pelos educadores nos depoimentos, mesmo que indiretamente. Nesta grade, 0 significa que o tópico não foi citado. Já as gradações seguintes indicam prevalência da temática no depoimento espontâneo dos educadores, conforme indicado na tabela de nº 3:

Tabela nº 3 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores

| | |
|----------|---|
| 0 | Nunca abordado. |
| 1 | Abordou a temática de maneira superficial. |
| 2 | Abordou a temática de forma pouco detalhada. |
| 3 | Abordou a temática de maneira moderada. |
| 4 | Abordou a temática de maneira bastante detalhada. |
| 5 | Abordou a temática de maneira aprofundada. |

Fonte: dados da pesquisa.

Já a composição das nuvens de palavras buscou analisar, de forma específica, as principais expressões usadas pelos educadores para referendar a temática, exemplificando também suas opiniões e perspectivas a partir da lógica de jornada experiencial proporcionada pela Arena Green e trazendo insights de como estes aspectos podem ser potencializados em novas iniciativas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES SOBRE A AGENDA 2030 EM 5PS

Em consonância com os marcos legais que regem a Educação Ambiental, a Arena Green, por meio de suas experiências interativas, reforçou o estímulo à participação individual e coletiva, promovendo ações voltadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), focado na mitigação das mudanças climáticas e a contenção da perda de biodiversidade (BRASIL, 2024).

Nas produções dos estudantes, foram encontrados os 5Ps, eixos da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, que foram evidenciados conforme apresentados na Tabela nº 1 e foto nº 1. Os dados indicam que os conteúdos da Arena Green foram elaborados em perfeita sintonia com os 5Ps da sustentabilidade, alinhando-se à BNCC (Brasil, 2018), ao Currículo da Cidade de São Paulo (2023) e às orientações da UNESCO (2015).

Tabela nº 1 – Análise dos 5Ps nos registros dos estudantes

| Pessoas | Planeta | Prosperidade | Paz | Parceria |
|---------|---------|--------------|-------|----------|
| 85% | 70% | 55% | 27,9% | 12,5% |

Fonte: dados da pesquisa.

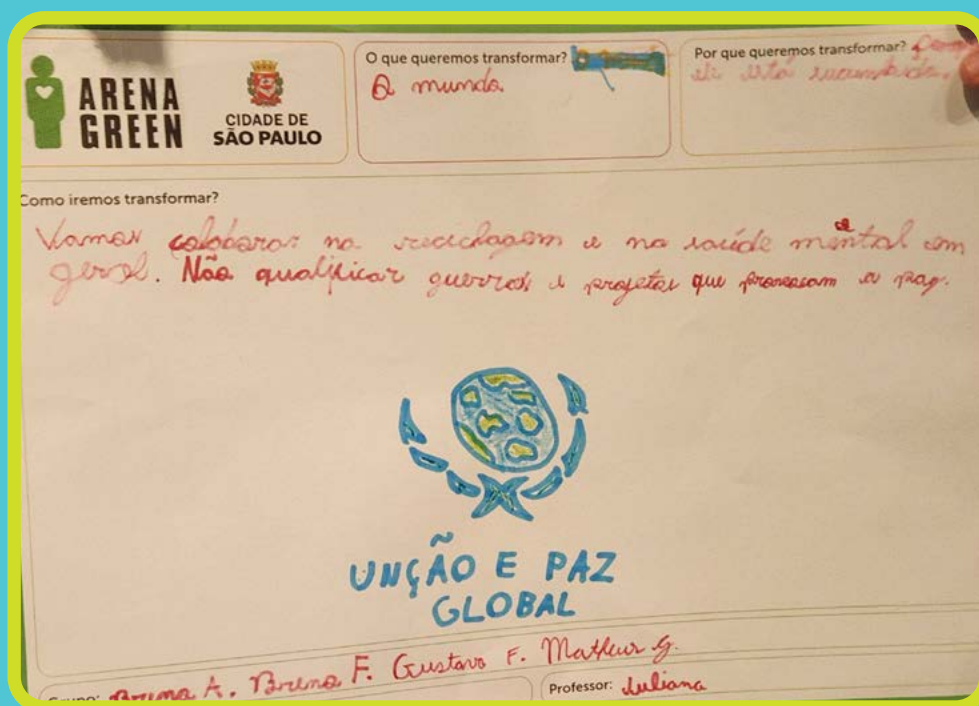


Foto nº 1 – Desenho que representa os 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green

4.1.1 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES DOS 5PS: PESSOAS

Nos desenhos, dos 5 Ps, o eixo Pessoas foi o mais destacado nos registros, com cerca de 85% dos estudantes apresentando sugestões alinhadas aos ODS nº 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 10, que “visam erradicar a pobreza e a fome de todas as formas, garantindo dignidade e igualdade para todos”, como representado na foto nº 2 (UNESCO, 2015).

Isso indica que os estudantes priorizam questões sociais fundamentais, como o combate à pobreza, à fome e à desigualdade, refletindo uma consciência crítica sobre a importância de promover o bem-estar de todos os indivíduos, independentemente de sua origem ou condição social (FREIRE,1970).

Em termos de experiencialidade, a prevalência do P de “Pessoas” aponta um senso de autoenvolvimento na temática da Cidadania Planetária a partir da jornada vivenciada. É ainda um indicativo do entendimento de que as mudanças a serem realizadas passam pela convergência entre as pessoas em movimentos de cocriação, compartilhamento e colaboração – como o vivenciado pelos estudantes na etapa final da jornada física da Arena Green.

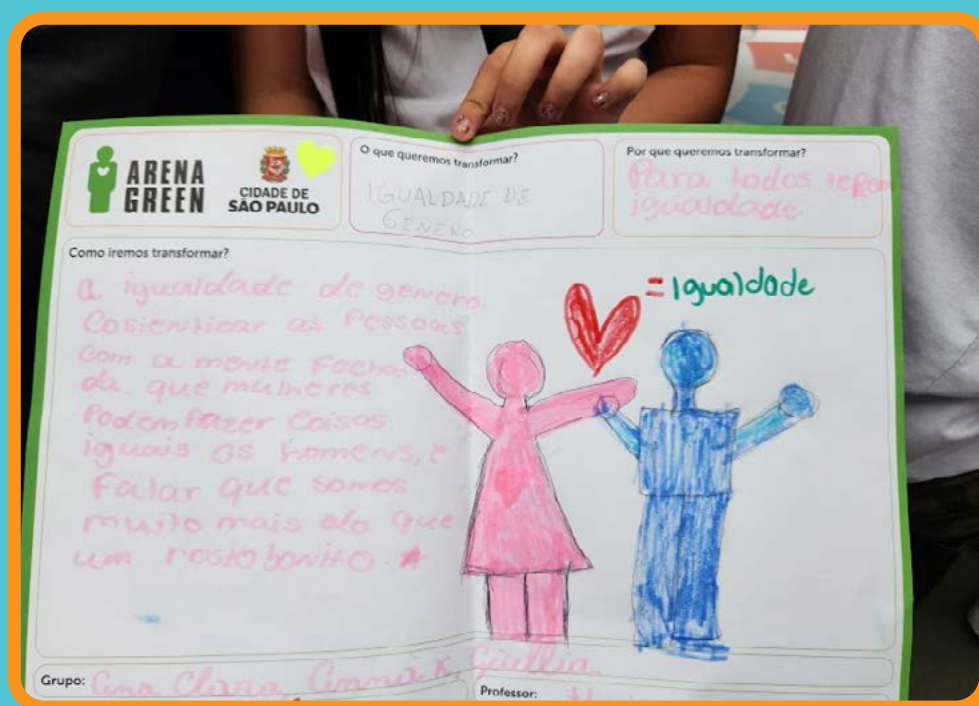


Foto nº 2 – Desenho representando Pessoas, um pilar dos 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green

Os resultados indicam também o desenvolvimento de novas percepções através da inovação de significado, o que envolve a consolidação de uma visão nova sobre um determinado cenário que redefine os problemas a serem abordados, conduzindo a questão a um patamar superior, não somente no modo, mas principalmente um novo motivo (VERGANTI, 2018).

Por fim, este resultado mostra, dentro da lógica de sentidos emocionais de Cidadania Planetária (que representam ideias emocionais sobre significados, percepções e sensações) da Arena Green, para o protagonismo, entendido como um consolidador da compreensão das necessidades de mudança de atitude e do início da percepção mais profunda do indivíduo como transformador da sua realidade e do mundo (FREIRE, 1996; MARQUES, 2018).

4.1.2 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES DOS 5PS: PLANETA

Segundo em percentual, P de Planeta, que corresponde aos ODS nº 6, 12, 13, 14 e 15, esteve 70% presente nos registros dos estudantes, foto nº 3, indicativo de que visam proteger os recursos naturais e o clima, garantindo um futuro sustentável para as próximas gerações. Através desses registros, é possível perceber o engajamento dos estudantes para a proteção do meio ambiente, refletindo a conscientização sobre a necessidade urgente de ações para preservar os recursos naturais e combater as ameaças ambientais que colocam em risco o futuro do planeta (FREIRE, 2014; SAUVÉ, 2008; UNESCO, 2015; SÃO PAULO, 2023).



Foto nº 3 – Desenho representando Planeta, um pilar dos 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green

As ideias impressas relataram formas de mudanças de atitudes em prol do meio ambiente indicando que a Cidadania Planetária está em processo de construção. Isso indica que a Cidadania Planetária está em ação e traz a consciência de se reconhecer como parte do planeta Terra e que se precisa conviver em harmonia (GADOTTI, 2000).

Uma análise do resultado a partir das gradações emocionais de Cidadania Planetária aplicadas na Arena Green, aponta o engajamento como senso ativado. Neste sentido, o alto percentual indica a motivação inicial para exercer a cidadania planetária e o entendimento empírico dos desafios e das oportunidades que fazem parte desta jornada (POULSSON, KALE, 2004).

É possível constatar também um primeiro passo de ativação nas mudanças de atitude, pois há o incômodo de que, como cidadão planetário, há mais a ser feito. Este índice indica um novo patamar de entendimento sobre o próprio conceito de Cidadania Planetária e o início de um processo de novas percepções e pensamentos críticos que poderão iniciar ações concretas, de todos os portes, com potencial de transformação positiva (HARARI, 2018).

4.1.3 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES DOS 5PS: PROSPERIDADE

Em relação à Prosperidade, 55% dos registros dos estudantes apresentaram ideias alinhadas aos ODS nº 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11 e 12, que buscam garantir vidas prósperas e plenas em harmonia com a natureza, foto nº 4. Isso demonstra que os estudantes reconhecem a importância de promover o desenvolvimento econômico e social de forma sustentável, respeitando os limites do meio ambiente e buscando soluções que equilibrem o progresso com a preservação dos recursos naturais (UNESCO, 2015).



Foto nº 4 – Desenho representando Prosperidade, um pilar dos 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green

Ainda sobre a Prosperidade, 45% dos registros indicaram a necessidade urgente de integrar a sustentabilidade de forma mais ampla em suas propostas. Esse dado evidencia a importância de promover uma compreensão mais profunda sobre a conservação ambiental atrelado ao protagonismo e reforça a urgência de fomentar atividades com a perspectiva de uma Educação Ambiental Crítica (SAUVÉ, 2008).

Contextualizando os dados em relação aos sentidos emocionais de Cidadania Planetária propostos na Arena Green, percebe-se o alinhamento com o senso de pertencimento, pois há o indicativo de que, uma vez que a Cidadania Planetária é exercida em plenitude, tem-se a consolidação da prosperidade, que oferece novos panoramas e paradigmas positivos. Neste sentido, fica nítido que os estudantes estão prontos e dispostos a repensar o significado da própria prosperidade, impulsionando esta ideia a um patamar mais elevado: o do amor (VERGANTI, 2018).

Cabe ainda ressaltar, que é preciso ampliar a visão das conexões entre o P de Prosperidade da Agenda 2030 e o senso emocional de Pertencimento, entendendo este resultado como uma indicação de uma visão coletiva da Cidadania Planetária. Há aqui uma gradação de transição entre o “eu” cidadão planetário para o “nós” cidadãos planetários e o “todos” cidadãos planetários, provocada pela jornada experiencial como um elemento pulsante, cíclico e em constante movimento que transpõe muros, pois, no processo de significar e ressignificar conceitos e pré-conceitos através das emoções, a experiência também é cocriada por aquele que a vive e que vai trazer na bagagem seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (PINE E GILMORE, 1998; MARQUES, 2018).

4.1.4 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES DOS 5PS: PAZ

Em relação à Paz, 27,9% dos registros dos estudantes abordaram o ODS nº 16, que visa promover sociedades pacíficas, justas e inclusivas. Isso sugere que, embora uma parcela significativa dos estudantes tenha reconhecido a importância da paz como um pilar para o desenvolvimento sustentável, ainda há uma lacuna na compreensão do “bom viver” — que envolve condições de vida dignas e igualitárias, foto nº 5.



**Foto nº 5 - Desenho representando Paz, um pilar dos 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green**

Esse dado aponta para a necessidade de ampliar ainda mais a reflexão dos estudantes sobre como a justiça social e a equidade estão diretamente relacionadas à construção de uma sociedade pacífica e harmoniosa (FREIRE, 1970, UNESCO, 2015, SÃO PAULO, 2023).

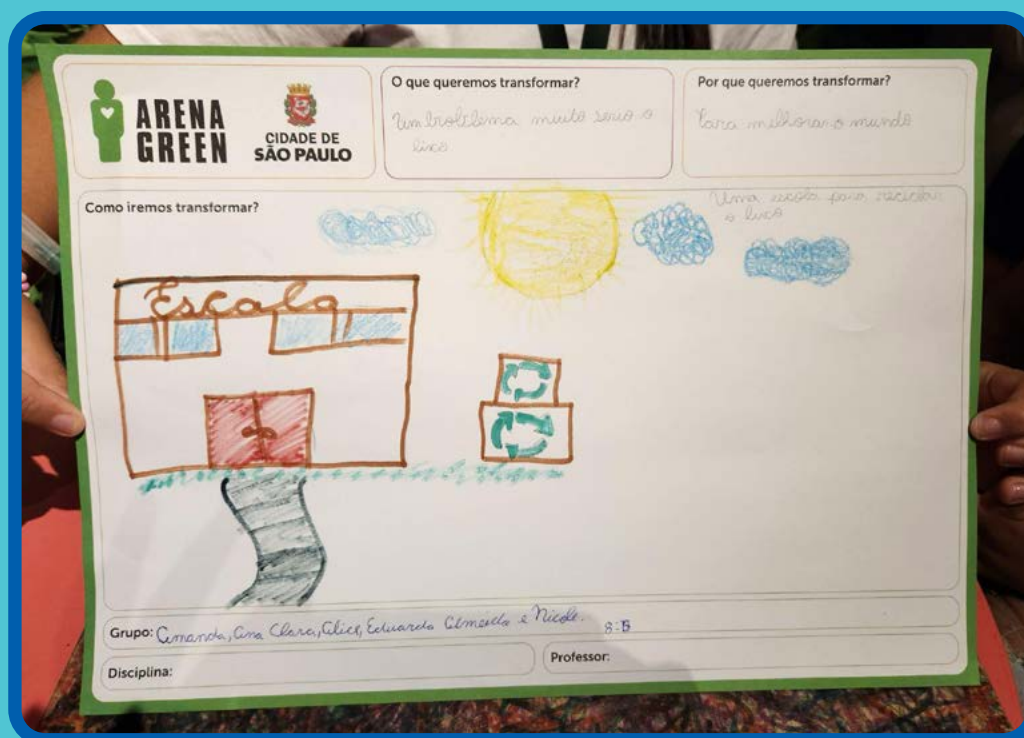
Em termos de jornada experiencial, os resultados corroboram com a singularidade como senso emocional de Cidadania Planetária. Aqui, há que se fazer uma ressalva: este senso traz o olhar para a individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral, pois aponta que todos são importantes em seu lugar no mundo e que cada habilidade e competência é fundamental para consolidar outros percursos para este planeta (FREIRE, 1996; MARQUES, 2018). Destaca também o desejo de viver de forma interessante, experimentar novidades, acessar entretenimento e aprender de maneira prazerosa (DARMER E SUNDBO, 2008).

A assimetria entre o baixo índice deste percentual em contraposição aos demais, pode apontar para as contradições entre a ideia de paz promovida pela Agenda 2030 e as vivências prévias destes estudantes como cidadãos planetários. Também pode demonstrar que um baixo reconhecimento do próprio estudante sobre as suas especificidades positivas, aquilo que o torna singular, o que seria de se esperar tendo em vista a faixa etária e o processo da autoimagem emocional ainda em desenvolvimento. Esse aspecto é, particularmente importante porque a experiência também é cocriada por aquele que a vive e que trará para o centro da jornada experiencial seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (PINE E GILMORE, 1998; MARQUES, 2018).

4.1.5 – ANÁLISE DOS ESTUDANTES DOS 5PS: PARCERIAS

Em Parcerias, 12,5% dos registros dos estudantes abordaram o ODS nº 17 que visa implementar a Agenda 2030 por meio de uma parceria global e sólida. Essa porcentagem relativamente baixa sugere que muitos estudantes ainda não compreenderam plenamente o papel fundamental das instituições e parcerias na implementação dos ODS (UNESCO, 2015, SÃO PAULO, 2023).

É importante destacar que a colaboração entre governos, organizações e o setor privado é essencial para alcançar as metas globais de desenvolvimento sustentável, pode-se citar, a escola como uma instituição que tem responsabilidade social de desenvolver ações e implementar os ODS, foto nº 6.



**Foto nº 6 – Desenho representando Parceria, um pilar dos 5 Ps.
Foto: arquivo Arena Green**

Esse entendimento sobre a responsabilidade de cada instituição precisa ser mais explorado nas atividades didático-pedagógicas, a fim de fortalecer a percepção dos estudantes sobre a importância das parcerias no contexto global. Além disso, tais parcerias devem ser previstas nos planejamentos didático-pedagógicos para garantir uma abordagem mais integrada e eficaz (BRASIL, 2018; SÃO PAULO, 2023; UNESCO, 2015).

A análise a partir dos cinco sentidos de Cidadania Planetária presentes na Arena Green, direciona o resultado para a autonomia, entendida como o impulso para o fazer e para a tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo (MARQUES, 2018). Em termos amplos, este senso se apoia na dualidade entre direitos e deveres e no exercício do pensamento crítico como um elemento para fazer as melhores escolhas individuais, olhando para o cenário global (HARARI, 2018).

Cabe destacar ainda que, em termos de sentidos emocionais, o resultado tende a indicar baixa valorização emocional da autonomia como instrumento de mudança e também baixa percepção do somatório de autônomo como ferramenta de construção de novos cenários. O entendimento é o de que a temática presente na jornada experiencial não provocou sentimentos impactantes o suficiente para que sua importância fosse parte do legado emocional de uma parcela dos estudantes (PINE E GILMORE, 1998; MARQUES, 2018).

4.2 – MODO DE EXPRESSÃO DOS ESTUDANTES

O gráfico nº 1 apresenta as formas de expressão dos estudantes nas pranchas de cocriação. Em relação às produções, 58,9% dos estudantes utilizaram desenhos e textos para registrar suas ideias de transformação, enquanto 24,6% se expressaram apenas por meio de desenhos e 16,5% apenas com textos. Em termos de análise de modo de expressão a partir da jornada experiencial, a multilinguagem da maioria (desenhos e texto) está em acordo com o proposto na experiência e também com a média etária dos estudantes.

EIXO 2 - 1. A produção dos estudantes registrada na prancheta da Cocriação, traz:
333 respostas

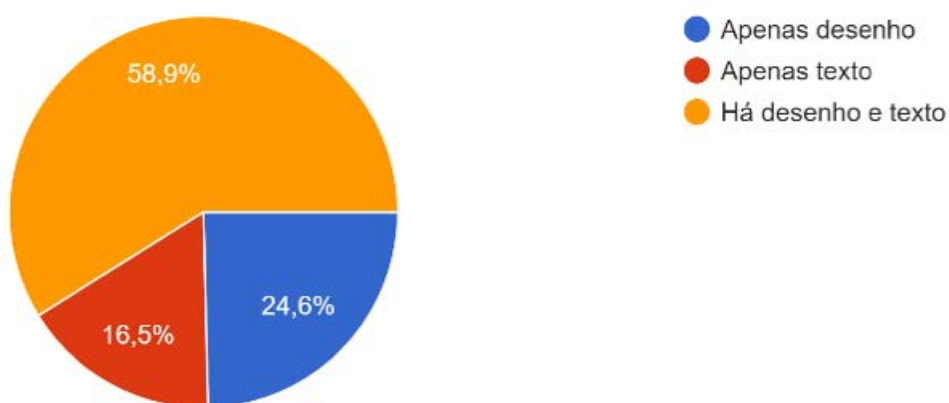


Gráfico nº 1: Elementos de análise da prancheta de Cocriação.
Fonte: dados da pesquisa.

Todavia, percebe-se aqui que a inserção de outros materiais para além dos existentes (lápiz grafite, lápis de cor, canetas hidrocor, giz de cera, post-its e adesivos) pode trazer novas resultantes e promover um ambiente ainda mais propício à inovação radical (aquela que tem o potencial de promover a ruptura de paradigmas e padrões existentes) e ao desenvolvimento de habilidades criativas além das trabalhadas (cocriação, colaboração e compartilhamento).

O gráfico nº 2 indica que 97,6% dos registros dos estudantes, representados por suas linhas definidas e em cores nos desenhos, refletem um engajamento criativo mais evidente na experiência 07. Esse resultado também pode ser interpretado como um indicativo de quão sensibilizados os estudantes se sentiram e de como compreenderam a proposta da Arena ao contextualizar questões socioambientais.

EIXO 2 - 2. Se a sua resposta for "apenas desenho", o desenho foi realizado:

84 respostas

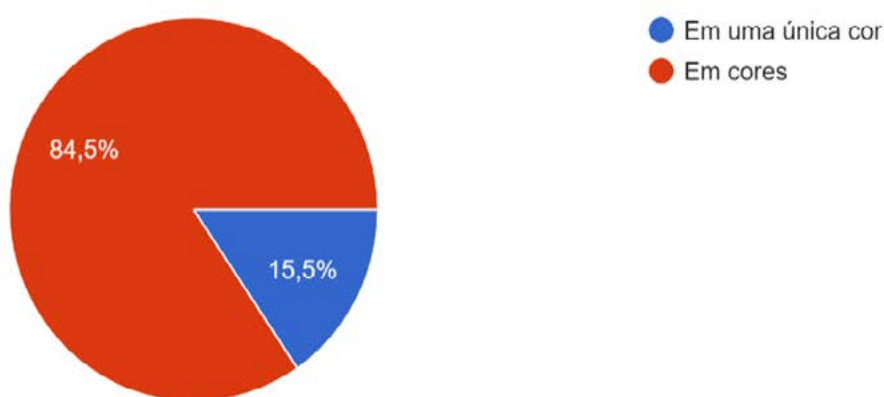


Gráfico nº 2: Características do desenho.

Fonte: dados da pesquisa.

4.2.1 – DESENHOS

Dos desenhos analisados, 52,4% incluíram representações de seres humanos junto às propostas de mudança a partir da Cidadania Planetária, destacando a relevância da ação humana na promoção de atitudes que beneficiem toda a sociedade, conforme visto na foto nº 7.

Este resultado corrobora com o índice de 85% de objetos que se relacionam com o P de “Pessoas” da Agenda 2030 e representa mais um indicativo do desenvolvimento do senso de protagonismo, quando há um entendimento claro por parte do cidadão planetário do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo e um contínuo senso de mudança positiva (FREIRE, 1970, UNESCO, 2015).

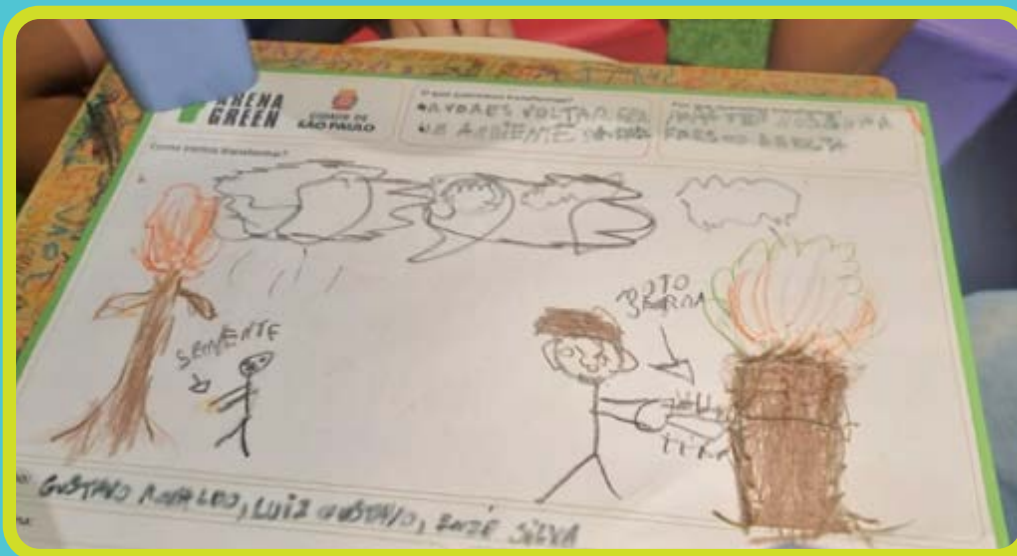


Foto nº 7 – Desenho com figura humana
Foto: arquivo Arena Green

Por outro lado, 47,6% dos desenhos não apresentaram a figura humana, um percentual significativo que evidencia a necessidade de intensificar atividades didático-pedagógicas desse nível. Essas atividades são fundamentais para que os estudantes se reconheçam como agentes ativos no processo de construção de sua Cidadania Planetária (FREIRE, 2014; GADOTTI, 2000; SAUVÉ, 2008).

Em termos de resultantes de jornada experiencial, a não presença da figura humana nos desenhos tende a apontar uma visão longínqua do meio ambiente e uma menor percepção emocional da conexão intrínseca entre Cidadania Planetária e as pessoas, ou seja, os cidadãos planetários. Com isso, o estudante não se percebe como parte do meio ambiente, tende a ter menor preocupação com a mudança de atitudes e sente-se deslocado da temática, como se esta estivesse muito longe da sua realidade e da sua maneira de ser, viver e sentir a sociedade em sua participação neste planeta ecossistêmico (HARARI, 2018; MARQUES, 2018).

A nuvem de palavras a seguir ilustra as principais ideias e propostas de transformação apresentadas pelos estudantes nos desenhos, refletindo suas percepções sobre o desenvolvimento da Cidadania Planetária. Essa visualização destaca as palavras-chave que representam as áreas em que os estudantes enxergam possibilidades de mudança, evidenciando seu entendimento sobre a Cidadania Planetária como o processo de engajamento na transformação global, com foco no bem-estar coletivo e no equilíbrio ambiental, figura nº 6.



Figura nº 6. Nuvem de palavras-chave que expressam as ideias inseridas no desenho
Fonte: dados da pesquisa.

A partir dessa produção, é possível identificar como os estudantes associam suas ações individuais e coletivas à construção de um mundo mais sustentável e justo a partir da ativação da sua Cidadania Planetária e do desenvolvimento de novas possibilidades usando os 17 ODS e os 5 Ps da Agenda 2030 como guias. Das palavras destacadas, as que mais apareceram foram: reciclagem, lixo, planeta, preservação e reflorestamento (UNESCO, 2015).

Essas categorias de palavras refletem a preocupação dos estudantes com práticas que promovem o cuidado com o meio ambiente, o manejo adequado dos resíduos, a proteção dos recursos naturais e a recuperação de ecossistemas. Elas demonstram uma compreensão sobre a necessidade de ações concretas para mitigar os impactos ambientais e garantir um futuro mais equilibrado e sustentável.

A reciclagem dos resíduos não apenas reduz a quantidade de lixo enviado para os aterros, mas também promove a reutilização de materiais, economiza recursos naturais e diminui a poluição, um tema representado pelos ODS de nº 6, nº12, nº 13, nº 14, nº 15 (UNESCO, 2015).

Para contextualizar esse resultado, a foto nº 8 indica a reciclagem dos resíduos, destacada em muitos desenhos, propondo soluções para o armazenamento de lixo em suas comunidades. Ao representar graficamente essa ideia, os estudantes demonstraram uma compreensão profunda dos impactos ambientais causados pelo descarte inadequado.



Foto nº 8 – Desenho que aponta a necessidade de uma intervenção humana.
Foto: arquivo Arena Green

Analisando os resultados destas palavras-chaves sobre o prisma da jornada experiencial ofertada na Arena Green e dos cinco sentidos emocionais de Cidadania Planetária, pode-se perceber indícios das experiências que mais impactaram estes estudantes, como "Outras reflexões na superabundância", que destaca o lixo e a reciclagem e "Vai e vem do planeta", que traz questões como a preservação das espécies e o reflorestamento.

Os resultados reforçam que, provocar emoções para fazer sentir, é o segredo que fará com que a experiência cause impactos. Marques (2018) destaca que quem sente não esquece e que, uma vez que aconteçam, os sentimentos provocados por uma experiência farão parte do indivíduo por toda a sua existência.

4.2.2 – TEXTOS

Em relação aos textos dos estudantes, constatou-se que cerca de 61,4% foram escritos com uma única cor, o que pode sugerir uma abordagem mais direta e focada na mensagem. Em termos de jornada experiencial, isso pode ser um indicativo de um processo de cocriação com resultante mais prático e realista, no qual o grupo investiu a maior parte do tempo da experiência em intercambiar e em chegar em acordos para a convergência na proposta final. Além disso, 52,6% desses textos retratam uma situação presente, muitas vezes trazendo uma denúncia ou um protesto, o que indica que os estudantes não apenas reconhecem o desconforto vivido, mas também expressam o desejo de transformações imediatas, pois 100% dos textos foram propositivos.

Esse comportamento reflete a proposta de uma Educação Ambiental Crítica, conforme apresentada por Sauv  (2008), na qual os alunos demonstram consci ncia dos problemas ambientais e sociais e buscam alternativas para promover mudan as no presente, visando garantir um futuro mais sustent vel.

Analisando o aspecto da situa o presente pelo prisma da metodologia de Design de Experi ncias e da Inova o Pedag gica utilizada na Arena Green, o resultado corrobora com o senso emocional de engajamento ao trazer a motiva o inicial para exercer a cidadania planet ria e o entendimento emp rico dos desafios e das oportunidades que fazem parte desta jornada.

O aprendizado atrav s das experi ncias   representado por motiva es, deixas e respostas que agem como catalisadores do est mulo e das metas de saber mais. Assim, o engajamento   conseguido atrav s da participa o ativa do cidad o planet rio, o que amplia a rela o com o prop sito da iniciativa e seu potencial de gerar transforma es concretas nos cidad os planet rios e nos territ rios onde est o inseridos (POULSSON, KALE, 2004).

Na an lise dos textos dos estudantes, as palavras uni o, planeta, educa o, reciclagem e conscientiza o apontam as principais ideias que remetem   Cidadania Planet ria e   educa o para a sustentabilidade, figura n  7.

Estes resultados corroboram com a ideia de que as experiências pessoais determinam o valor que os indivíduos atribuem a todas as questões relacionadas às suas vidas, pois estabelecem propósitos e fornecem sentido de direção e significado para as atitudes dos cidadãos (BOSWIJK, THIJSSSEN E PEELEN, 2005).

Em vários textos, a ideia e a necessidade de transformação, eixo principal da Cidadania Planetária e traduzida nos 17 ODS e na Agenda 2030, também esteve muito presente nos registros dos estudantes, uma vez que a experiência proporcionou uma visão concreta de como essas metas globais estão conectadas com o futuro, motivando os estudantes a se comprometerem ativamente com um mundo mais justo e sustentável. Eles convocaram a todos para essa transformação, foto nº 9.

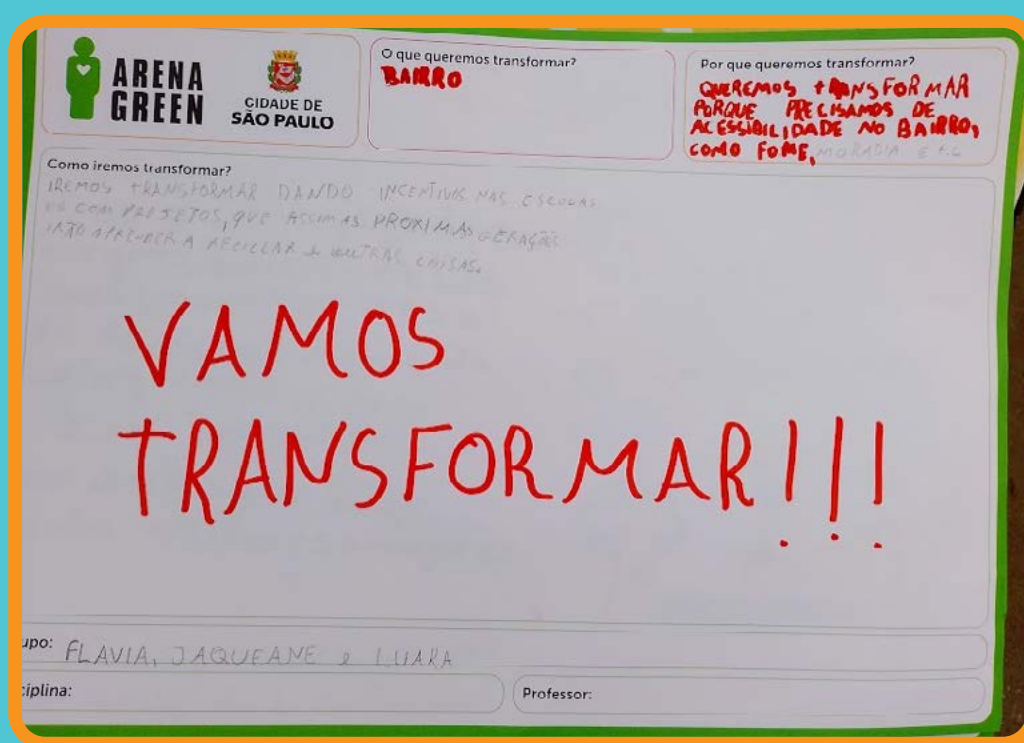


Foto nº 9 - Texto pedindo transformação na sociedade.

Foto: arquivo Arena Green

Analisar os textos produzidos pelos estudantes na última experiência da jornada física, permitiu constatar que a Arena Green trouxe os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de maneira imersiva, despertando o interesse dos estudantes para temas essenciais como igualdade, meio ambiente e justiça social. Como exemplificado abaixo, os estudantes entenderam cada um dos objetivos e se conscientizaram sobre a urgência de implementá-los na vida cotidiana e em suas comunidades, foto nº 10.

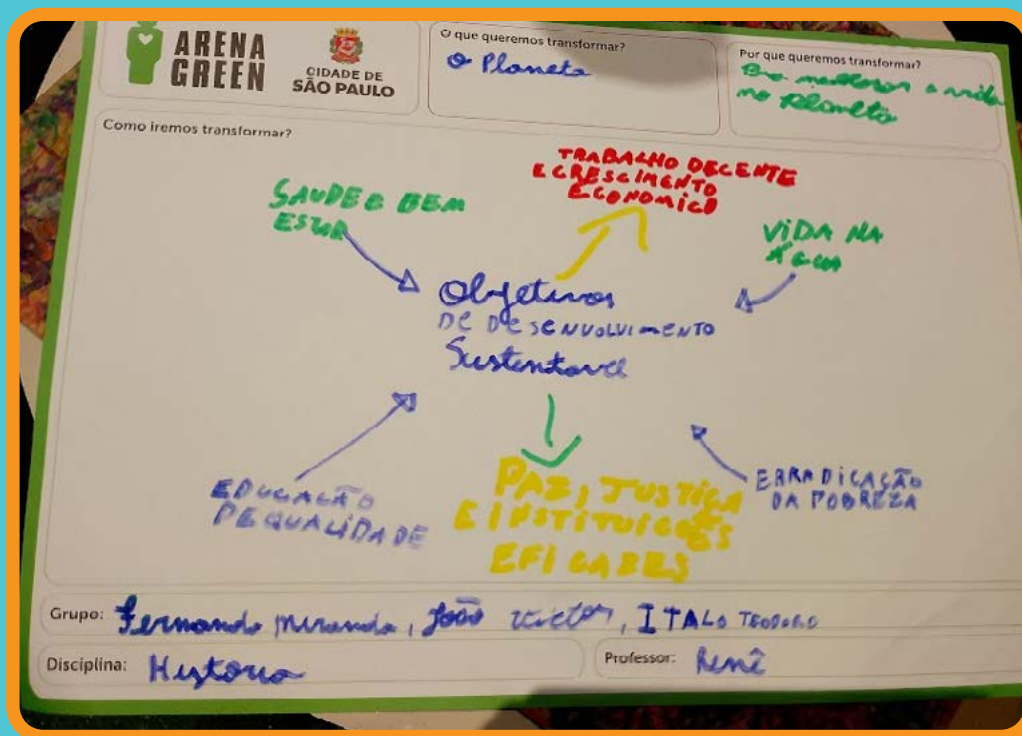


Foto nº 10 - ODS presente nos registros dos estudantes.
Foto: arquivo Arena Green

4.2.3 - TEXTOS E DESENHOS

A maior amostra da produção dos estudantes foi de texto e desenhos, correspondendo a 58,9% dos objetos analisados. Em termos de jornada experiencial, este resultado aponta para uma imersão em dualidade. De um lado uma produção mais criativa, refletindo o próprio universo lúdico encontrado na Arena Green. E de outro uma produção mais factual e realista, dando contornos práticos e concretos para a aplicação da Cidadania Planetária, dos 17 ODS e da Agenda 2030 como elementos de transformação de realidades e da sociedade em geral.

O gráfico de nº 3, texto junto com o desenho, aponta que 91,7% dos estudantes remetem tanto a uma situação presente como uma situação futura, indicando que eles percebem a necessidade de cuidar do momento atual para garantir o futuro, conceito previsto dentro da sustentabilidade ambiental (BRASIL, 1999, SÃO PAULO, 2023, UNESCO, 2015).

EIXO 2 - 10. Em relação ao texto junto com o desenho, o teor remete ao:

193 respostas

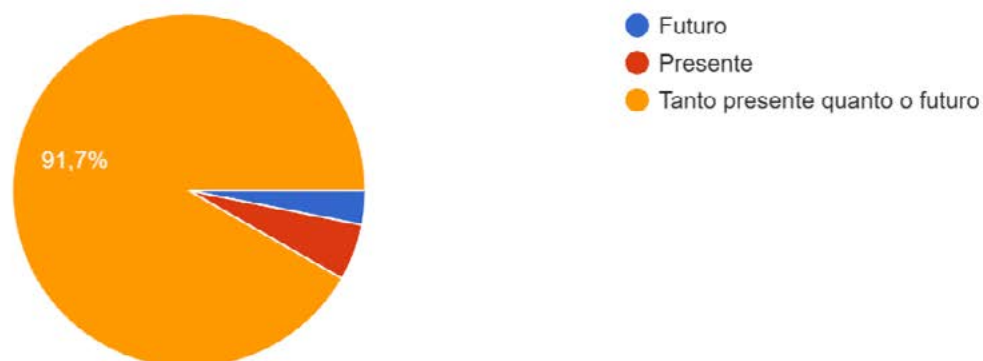


Gráfico nº 3: Elementos de análise dos desenhos

Fonte: dados da pesquisa.

A resultante de tempo dual do processo de imersão da última experiência da Arena Green também é um indicativo da ampliação de consciência sobre os ODS e a Cidadania Planetária em termos de jornada experiencial e representa também indício de exponencialidade nos impactos positivos gerados nos estudantes. No primeiro aspecto, há o entendimento de fazer algo no “hoje” para garantir o “amanhã”. Já em relação à exponencialidade, presente e futuro se fundem, gerando um senso de que a Cidadania Planetária é um movimento continuado e cíclico, que está no agora e no futuro.

Além disso, 91,2% dos textos e desenhos foram expressos em cores, o que aponta maior ludicidade no processo de imersão na vivência experiencial. Em 63,7% dos registros, textos e desenhos, foram incluídos seres humanos, sugerindo que os estudantes os reconhecem como agentes transformadores do meio em que vivem (FREIRE, 2014; SAUVÉ, 2008).

No entanto, nos textos e desenhos, uma significativa porcentagem de 36,3% dos registros não apresenta a figura humana, o que reforça a discussão anterior sobre a necessidade de intensificar atividades didático-pedagógicas que ajudem os estudantes a compreender que é o ser humano o principal responsável pelas alterações antrópicas no planeta e para implementar cuidados de preservação.

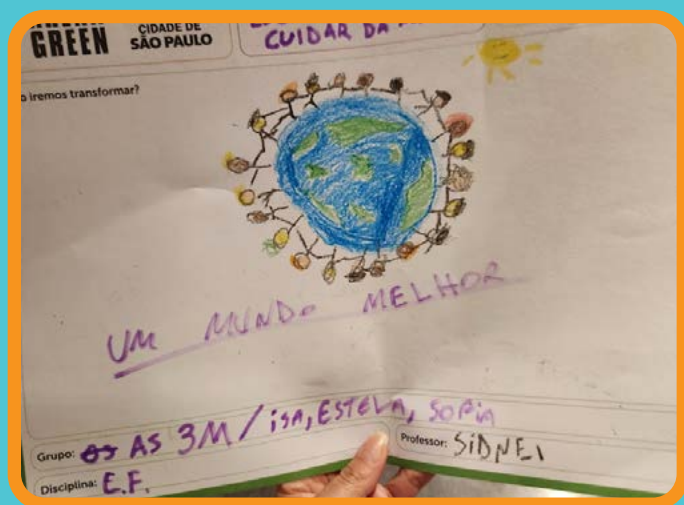
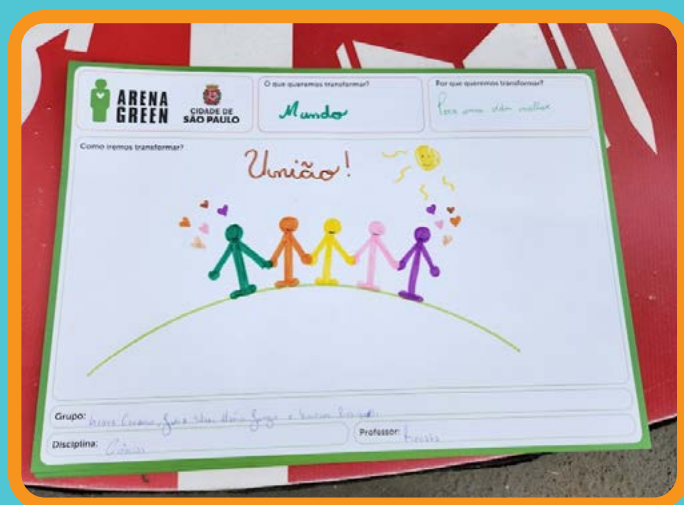
A seguir, as categorias das palavras em forma de uma nuvem que indicam as principais impressões dos estudantes sobre como ativar sua Cidadania Planetária para transformar em um cenário de 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e 5Ps da Agenda 2030.

Em termos de jornada experiencial, as produções dos estudantes, quando traduzidas em nuvem de palavras, permitem compreender não apenas os sentidos vistos anteriormente, de protagonismo e engajamento, mas também o pertencimento, evidenciado por palavras como amor, paz, união, igualdade e empatia. A presença destes sentimentos positivos em uma referência de ação coletiva e com impactos na sociedade como um todo evidencia um nível superior de percepção da Cidadania Planetária, quando o indivíduo se sente pertencente ao ecossistema planetário e atua fortemente para que outros também mudem suas atitudes.

Esta percepção clara do senso emocional de pertencimento permite ao cidadão planetário ser agente de transformação em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas e paradigmas nos universos em que está inserido. Os desenhos e textos refletiram sobre a união e a interdependência, mostrando grupos de pessoas trabalhando juntas em projetos de reciclagem, plantio de árvores e outras iniciativas ambientais.

Neste sentido, há o reforço para a ideia de que as experiências determinam o valor que os indivíduos atribuem a todas as questões relacionadas às suas vidas e ainda o como as experiências levam ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude (BOSWIJK, THIJSSSEN E PEELLEN, 2005; MARQUES, 2018).

Esta representação visual da coletividade nas artes demonstrou que os estudantes entendem que, para enfrentar desafios globais como a crise ambiental, é fundamental que todos se unam e ajam em conjunto, fotos nº 11 a nº 14, pois todos são pertencentes a este planeta que é coexistente, interdependente e ecossistêmico.



Fotos nº 11 e nº 12 – União para um mundo melhor.
Fotos: arquivo Arena Green

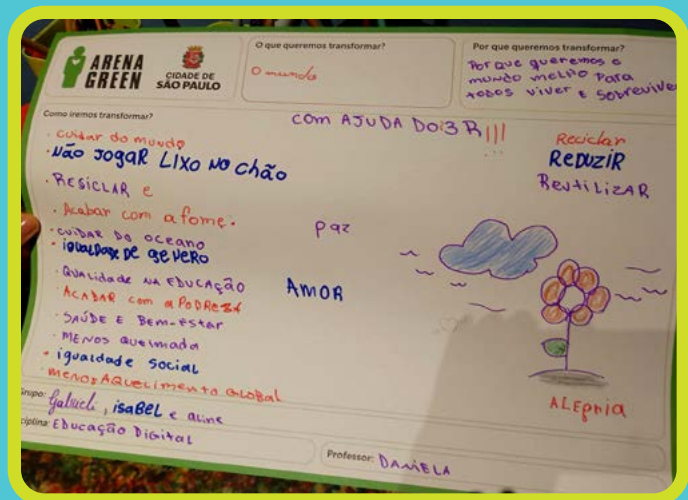
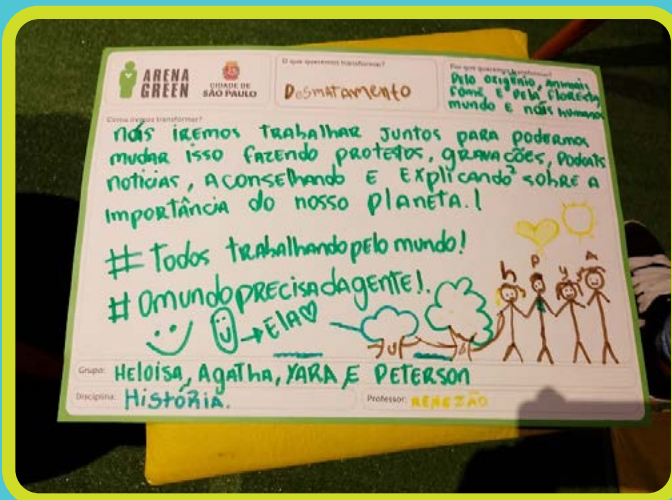


Foto nº 13 e nº 14 -
Fotos: arquivo Arena Green

Esta amostra de objetos dos estudantes também ressaltou o P da Paz, encontrado em apenas 27,5% das produções e que está plenamente conectado ao senso de singularidade, no qual há o entendimento de que todos são importantes em seu mundo e que cada habilidade e competência é fundamental para gerar transformações. Os registros trouxeram outros debates e proporcionaram uma reflexão sobre as desigualdades e injustiças que ainda persistem na sociedade, foto nº 15, e que são um entrave à paz.

A igualdade de gênero foi outro tema trazido pelos estudantes sobre os estereótipos de gênero e suas implicações no cotidiano. Essa discussão não apenas sensibilizou os estudantes para a necessidade de promover a equidade, mas também os incentivou a se posicionar ativamente contra a discriminação e o preconceito. Reforçando esses achados e conectando-os com a jornada experiencial da Arena Green, fica nítida a conexão feita pelos estudantes entre a singularidade e a paz, reforçando o olhar para a individualidade de cada cidadão planetário e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral.



Foto nº 15 - Igualdade de gênero na Arena Green.
Foto: arquivo Arena Green

A esfericidade do planeta Terra esteve fortemente presente nos registros dos estudantes, que ressaltaram a necessidade de cuidar do planeta como um todo, fotos nº 16 e nº 17. Os desenhos e comentários indicaram uma percepção ampliada das ações antrópicas que impactam o globo em todos os seus aspectos, evidenciando o quanto é urgente mudar nossos hábitos para preservar o equilíbrio e a vida no planeta, o que evidencia uma Educação Ambiental Crítica (SAUVÉ, 2008).



Fotos nº 16 e nº 17 – Esfericidade do planeta Terra, ideia de preservação.
Fotos: arquivo Arena Green

A desigualdade de gênero e a desigualdade social foram temas lembrados e debatidos pelos estudantes, evidenciando a conscientização sobre a importância de mudanças para uma sociedade mais justa e equitativa. Ao refletirem sobre esses assuntos, eles expressaram o desejo de transformar realidades marcadas por discriminações e barreiras, promovendo um ambiente inclusivo e solidário.

A partir de suas participações, ficou claro o entendimento de que todos merecem as mesmas oportunidades, independentemente de gênero, origem ou condições socioeconômicas, e que o respeito é essencial para uma convivência harmônica e para a construção de um futuro melhor, fotos nº 18 e nº 19. Aqui, mais uma vez, o senso emocional de Cidadania Planetária singularidade é ressaltado, conectando-se com o P de "Paz" da Agenda 2030 e trazendo para o centro das produções dos estudantes as conexões entre individualidade, cidadania e transformação.

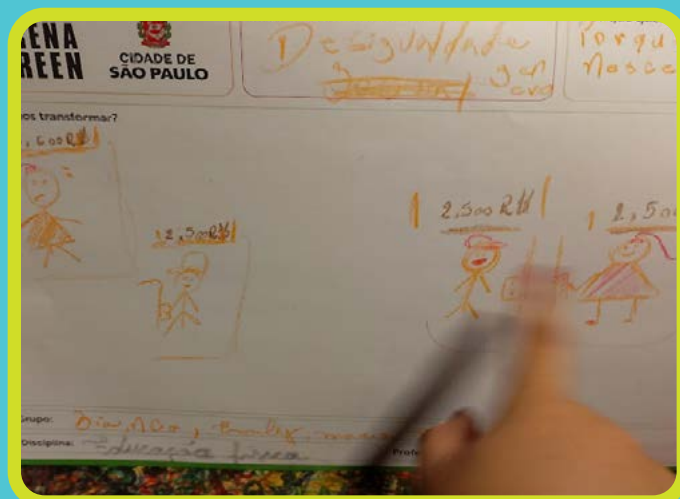


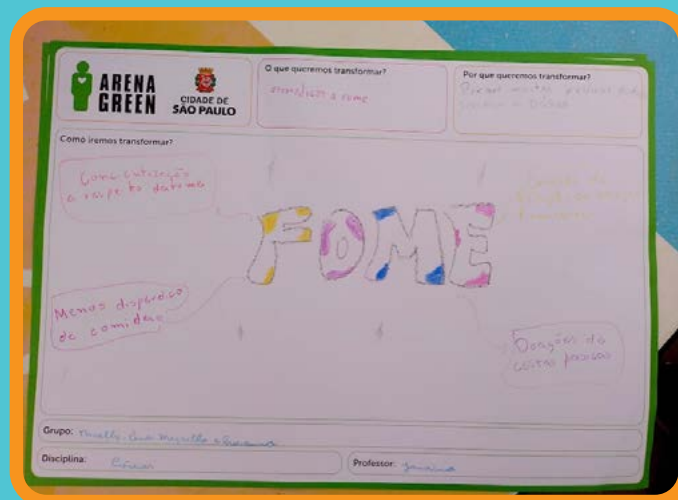
Foto nº18 e nº 19 – Igualdade socioeconômica.
Fotos: arquivo Arena Green

A questão da fome também emergiu de maneira significativa nas atividades da Arena Green, revelando o olhar atento e sensível dos estudantes. De forma espontânea, eles expressaram a ideia de que não pode haver um mundo realmente inclusivo e justo enquanto houver pessoas passando fome. Esse sentimento coletivo demonstra uma compreensão madura de que a erradicação da fome é fundamental para garantir dignidade e igualdade a todos, e que a alimentação é um direito básico indispensável para qualquer projeto de sociedade inclusiva e sustentável, fotos nº 20 e nº 21.

Estas resultantes das produções dos alunos, especialmente em termos de jornada experiencial, demonstram conexão intrínseca com o P de “Pessoas” da Agenda 2030 e apontam para o senso emocional de protagonismo dentro da metodologia da Arena Green. Fica nítido, a partir destas produções, o desejo de incidência dos estudantes na questão, exemplificando a consolidação das mudanças de atitude em relação à Cidadania Planetária.

Estes resultados reforçam que experiências são elementos pulsantes, cíclicos e em constante movimento – como a própria causa (neste caso a Cidadania Planetária) e o impacto que pode causar nos cidadãos. Assim, no processo de significar e ressignificar conceitos e pré-conceitos através das emoções, a experiência também é cocriada por aquele que a vive e que vai trazer na bagagem seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (MARQUES, 2018).

Cabe destacar também que a Cidadania Planetária é um chamado à ação coletiva, à solidariedade global e à construção de um futuro sustentável, fundamentado em valores de cooperação e respeito à vida em todas as suas formas. A escola e outros espaços educativos têm um papel fundamental na formação de estudantes para uma Cidadania Planetária alinhada aos princípios da sustentabilidade. Desse modo, é essencial preparar cidadãos conscientes e comprometidos, capazes de agir em defesa do meio ambiente (GADOTTI, 2000).



Fotos nº 20 e nº 21 – Erradicação da pobreza e Fome Zero.

Fotos: arquivo Arena Green

4.2.4 – SENSOS EMOCIONAIS E SUAS CONEXÕES COM OS 5PS

Na Arena Green, a modelagem da jornada experiencial foi composta usando cinco sentidos emocionais potencializadores da Cidadania Planetária e, conseqüentemente, impulsionadores dos 17 ODS e da Agenda 2030, traduzida em seus 5 Ps – Pessoas, Planeta, Prosperidade, Paz e Parceria (SÃO PAULO, 2023; UNESCO, 2015).

Estes sentidos (singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento) estão conectados aos movimentos de ressignificação (ser, pensar, viver, sentir e transformar), que representam de forma resumida a jornada ativa vivenciada por cada estudante através das sete experiências. As experiências possuem um denominador comum: um alto impacto emocional que leva ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude (BOSWIJK, THIJSSEN E PEELEN 2005; MARQUES, 2018).

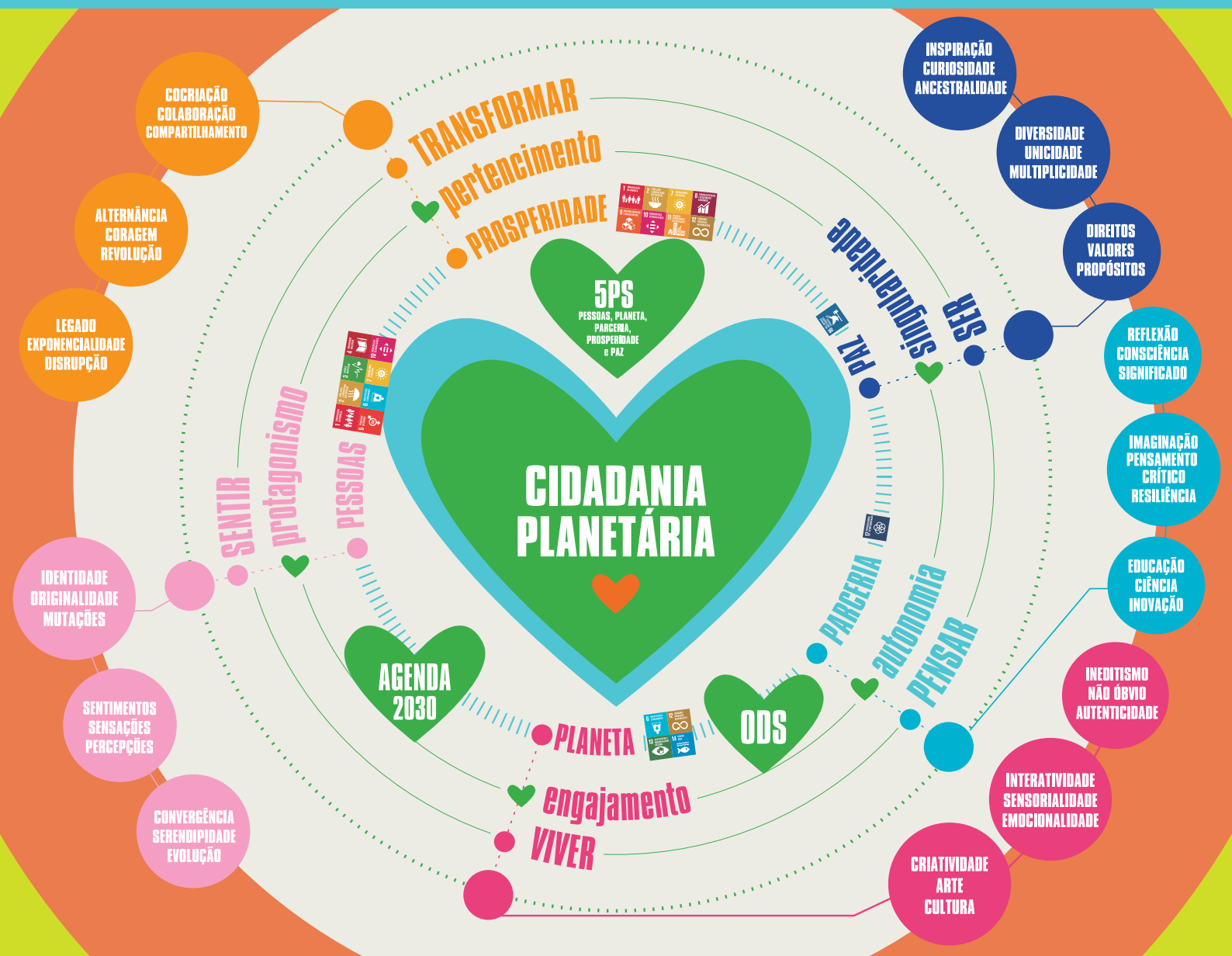
Compreender a resultante emocional final da Arena Green através dos objetos desenvolvidos pelos estudantes implica entender qual senso emocional mais se conectou com cada um dos 5Ps da Agenda 2030. O intuito deste processo, para além de reafirmar os impactos de crescimento da consciência, é consolidar a versão final da espiral exponencial de Cidadania Planetária.

Tabela nº 2 - Resultados de impacto de consciência obtidos x sentidos emocionais

| AGENDA 2030 | Pessoas | Planeta | Prosperidade | Paz | Parceria |
|--|--|---|---|--|--|
| Versão resumida de cada um dos 5 Ps | Erradicar a pobreza trazendo a dignidade e a igualdade. | Buscar a sustentabilidade em todos os níveis. | Desfrutar uma vida próspera em harmonia com a natureza. | Por uma cultura de paz, sociedades sem violência. | Buscar meios para implementar a Agenda 2030 em todos os níveis. |
| ODS correspondentes | ODS nº 1, nº 2, nº 3, nº 4, nº 5, nº 6, nº 7 e nº 10 | ODS nº 6, nº 12, nº 13 e nº 14 | ODS nº 1, nº 2, nº 7, nº 8, nº 9, nº 10, nº 11 e nº 12 | ODS nº 16 | ODS nº 17 |
| Resultados de impacto de consciência obtidos na Arena Green | 85% | 70% | 55% | 27,9% | 12,5% |
| Senso emocional de Cidadania Planetária despertado | Protagonismo | Engajamento | Pertencimento | Singularidade | Autonomia |
| Versão resumida de cada um dos 5 sentidos de Cidadania Planetária | O entendimento claro por parte do indivíduo do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo. | O primeiro passo de ativação nas mudanças de atitude, pois há o incômodo de que eu posso e devo fazer algo a mais do que estou fazendo. | O exercício da Cidadania Planetária em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas. | A individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral. | A tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo. |
| Movimentos de resignificação promovidos na Arena Green | Sentir | Viver | Transformar | Ser | Pensar |

Fonte: dados da pesquisa.

Ampliando o olhar para os resultados obtidos é possível revalidar a espiral exponencial, que representa, de forma resumida, o impacto em mudanças de atitude que transformam e que deverão seguir ecoando mesmo muito depois da visita dos estudantes e da conclusão da Arena Green em 2024. Neste sentido, cada um dos 5 Ps e seus respectivos ODS foram inseridos na modelagem, permitindo uma visão mais apurada dos resultados finalísticos gerais alcançados.



4.2.4.1 – CONVERGÊNCIAS ENTRE O P – PESSOAS – E O SENSO PROTAGONISMO

Dentre os 5 Ps da Agenda 2030, o P de Pessoa apresentou maior prevalência na produção dos estudantes (85%). Este P compreende o olhar para a erradicação da pobreza, trazendo dignidade e igualdade e se conecta com os ODS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 10. Em termos de senso emocional de Cidadania Planetária presente na Arena Green, os resultados apontaram o protagonismo a partir do entendimento claro por parte do indivíduo do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo.

Alterando a perspectiva de análise para os movimentos de ressignificação, há o Sentir, elemento propulsor de qualquer modelagem em Design de Experiências, e que destaca o impulsionamento experiencial para a mudança de atitude através da ativação de sentimentos, sensações e percepções inesperadas em processos criativos. Nas convergências entre Pessoas, Protagonismo e Sentir está a consolidação de novas ideias e atitudes com alto potencial de provocar transições, evoluções e revoluções de todos os portes.

O resultado demonstra que as experiências são processos mentais e estados de espírito transformados em conexões criativas para promover vivências que impactam o indivíduo. Reforçam ainda a ideia de que jornadas experienciais alternam curvas físicas e emocionais e que, quanto mais original, inédita, inesperada, surpreendente e autêntica a experiência, maior será seu impacto (DARMER E SUNDBO, 2008; MARQUES, 2018).

Em termos de espiral experiencial, que indica o impacto em mudanças de atitude que deverão seguir ecoando mesmo muito depois da visita dos estudantes e do encerramento da Arena Green em 2024, a análise confirma como elos a identidade, a originalidade e a mutação em processos que valorizam sentimentos, sensações e percepções em Cidadania Planetária e indicam a convergência e a serendipidade como propulsores de evoluções com amplo potencial de gerar transformações relevantes.

Esta composição apoia a necessidade, cada vez mais latente, de que os cidadãos planetários tenham a capacidade de extrair um sentido das informações que recebem, perceber a diferença entre o que é importante e o que não é, e acima de tudo combinar os muitos fragmentos de informação num amplo quadro do mundo, ressignificando os conhecimentos recebidos para se engajar em novas possibilidades (HARARI, 2018).

4.2.4.2 – CONVERGÊNCIAS ENTRE O P – PLANETA – E O SENSO ENGAJAMENTO

A análise do segundo eixo da Agenda 2030 de maior prevalência na produção dos estudantes, Planeta (70%), coloca em pauta a busca da sustentabilidade em todos os níveis e aponta para os ODS 6, 12, 13 e 14. Em termos de sentidos emocionais de cidadania planetária, está o engajamento, traduzido como o primeiro passo de ativação nas mudanças de atitude, pois há o incômodo de que eu posso e devo fazer algo a mais do que estou fazendo.

Como movimento de ressignificação, há o viver através da oferta de experiências híbridas interativas, sensoriais e emocionais inéditas e não-óbvias, que não apenas não sejam esquecidas, mas que busquem a transformação impulsionando novas atitudes de Cidadania Planetária. Na convergência entre Planeta, Engajamento e Viver está a criatividade aplicada na construção de experiências que provoquem olhares distintos dos atuais sobre as temáticas ambientais, promovendo nova chamada de atenção e de ação para a necessidade urgente de novas atitudes de Cidadania Planetária.

Este resultado constata a transição de um sistema voltado para promover a satisfação material para a rápida criação de um novo modelo, baseado nas gratificações psíquicas e a demanda atual dos cidadãos planetários em vivenciar o extraordinário (TOFFLER, 1970). Reforça ainda as experiências como elementos fundamentais para a conexão entre pessoas, conteúdos, ideias e organizações, transformando os relacionamentos e as formas de ser, agir, sentir e pensar como indivíduos e sociedade (PINE E GILMORE, 1998).

Já analisando a espiral experiencial, há como elos as mixagens entre criatividade, arte e cultura em processos experienciais baseados na tríade interatividade, sensorialidade e emocionalidade, que geram novos movimentos de engajamento em Cidadania Planetária por meio do ineditismo, do não óbvio e da autenticidade, que, por suas características surpreendentes e inusitadas ganham mentes e corações enquanto educam e conscientizam. A composição aponta para a criatividade como ponto de partida para o desenvolvimento de experiências que gerem engajamento superior. Neste sentido, há a promoção de fluxo constante de fantasias, sentimentos e diversão que o ajudarão a criar a poesia da experiência e que irão provocar a euforia, emoção, positiva ou negativa, que será vivenciada pelo cidadão planetário que será impactado pela experiência (MARQUES, 2018).

4.2.4.3 – CONVERGÊNCIAS ENTRE O P – PROSPERIDADE – E O SENSO PERTENCIMENTO

Prosperidade, que implica em desfrutar uma vida próspera e em harmonia com a natureza e que está relacionado aos ODS 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11 e 12, ficou posicionada como a terceira de gradação de consciência na produção dos estudantes. O olhar para o senso emocional de Cidadania Planetária acoplado traz o pertencimento, entendido como o exercício da Cidadania Planetária em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas e possibilidades.

Em termos de movimento de resignificação, está o transformar a partir do entendimento de que, como cidadão planetário, faço parte de algo maior. Na convergência entre Prosperidade, Pertencimento e Transformar há a consolidação de mudanças de atitude concretas e com alto potencial para gerar impactos de transformação em vários níveis – no indivíduo, em sua comunidade, na sociedade como um todo e, conseqüentemente, no planeta.

Estes resultados reforçam a ideia de que as experiências através do alto impacto emocional gerado levam ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude, pois estabelecem propósitos e fornecem sentido de direção e significado para as atitudes dos cidadãos (BOSWIJK, THIJSSSEN E PEELEN, 2005).

A análise da espiral experiencial aponta como elos a cocriação, o compartilhamento e a colaboração como elementos de mudança e que reforçam as várias possibilidades de ação. Há ainda a alternância, a coragem e a revolução como propulsores de transições com grande potencial de alterações locais e globais. E o legado, a exponencialidade e a disrupção como resultantes das transformações de uma sociedade mutante e alternante com desafios cada vez mais acentuados e oportunidades que se restringem.

A composição confirma a ideia das experiências como elementos de oferta de novos significados traduzidos em valor para as pessoas por meio da inovação e que devem ser vistos como um presente com plenos potenciais experienciais de alterar visões, sentimentos e percepções e transformar a vida dos cidadãos planetários (VERGANTI, 2018).

4.2.4.4 – CONVERGÊNCIAS ENTRE O P – PAZ – E O SENSO SINGULARIDADE

Dos 5Ps da Agenda 2030, Paz, que pode ser resumido como uma cultura de paz para sociedades sem violência e que equivale ao ODS 16, esteve presente em 27,9% das produções dos estudantes. Em termos de senso emocional de Cidadania Planetária, está a Singularidade, compreendida como a individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral.

Já olhando para o movimento de ressignificação, está o ser que indica o impulso para o potencial único que cada cidadão planetário tem em sua jornada de infinitas possibilidades. Na convergência entre Paz, Singularidade e Ser posiciona-se o reconhecimento de cada indivíduo como cidadão planetário em um planeta ecossistêmico, interdependente e coexistente e parte inseparável das soluções para as transformações necessárias na sociedade.

Este resultado reforça a ideia das experiências interativas, sensoriais e emocionais como parte do processo de significar e ressignificar conceitos e pré-conceitos sobre Cidadania Planetária, Agenda 2030 e 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável através das emoções, destacando que esta jornada também é cocriada por aquele que a vive e que vai trazer na bagagem seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (MARQUES, 2018).

Fazendo o agrupamento da espiral experiencial, há a inspiração, a curiosidade e a ancestralidade em um dos seus eixos. Em outro, está a valorização de direitos, valores e dos propósitos para a consolidação de uma sociedade nova de verdade. E potencializam o alongamento das transições de atitude em Cidadania Planetária a diversidade, a multiplicidade e a unicidade através do desenvolvimento de panoramas mais singulares.

Esta composição corrobora com o desejo dos cidadãos planetários em viver de forma interessante, experimentar novidades, acessar entretenimento e aprender de maneira prazerosa, sendo essas necessidades atendidas por experiências interativas, sensoriais e emocionais que também se posicionam como processos mentais e estados de espírito (DARMER E SUNDBO, 2008).

4.2.4.5 – CONVERGÊNCIAS ENTRE O P – PARCEIRA – E O SENSO AUTONOMIA

O último dos cinco Ps da Agenda 2030 a aparecer nas produções dos estudantes foi a Parceira (12,5%), que implica na busca de meios para implementar a Agenda 2030 em todos os níveis. Em termos de senso emocional de Cidadania Planetária, está a autonomia, compreendida como a tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo.

A porcentagem apresentada pelos estudantes sobre as parcerias indica um entendimento limitado sobre quem são os verdadeiros responsáveis pela implementação da Agenda 2030 e pelo avanço dos ODS na sociedade. Por isso, é essencial ampliar as discussões sobre quem são esses responsáveis em toda a sociedade brasileira. Nesse contexto, o movimento de ressignificação, através do Design de Experiências e da Inovação, torna-se imprescindível para o reconhecimento e a consolidação dos parceiros, além de identificar os verdadeiros atores da sociedade (UNESCO, 2015; BOSWIJK, THIJSSSEN E PELEN, 2005; VERGANTI, 2018).

Como movimento de ressignificação, está o pensar, que propõe a consolidação de gradações de conhecimentos por intermédio da fusão entre a inovação, a ciência e a educação. Na convergência entre Parceria, Autonomia e Pensar está um processo de ressignificação que impulsiona o pensamento crítico, a reflexão e o aprendizado continuado em um panorama em que as alterações são ininterruptas e acontecem cada vez mais rápido, demandando trabalho coletivo para o desenvolvimento de soluções no tempo necessário.

Estes resultados destacam que, ao ofertar, por exemplo, relevância pessoal, novidade, surpresa, aprendizado ou engajamento, as experiências permitem a internalização das emoções. Oferecem ainda o senso de novidade com a atenção para algo que é novo e diferente e o inesperado em contraste com as expectativas dominantes do cidadão. Produzem ainda o aprendizado representado por motivações, deixas e respostas que agem como catalisadores do estímulo e das metas de saber mais e a participação ativa do cidadão planetário (POULSSON, KALE, 2004).

Compondo a espiral experiencial, os elos trazem a Educação, a Ciência e a Inovação como propulsores de mudanças em remixagem com imaginação, pensamento crítico e resiliência e resultando em novas reflexões, consciências e significados com amplo potencial de sacolejar o status de Cidadania Planetária encontrado para uma nova versão mais consonante com os desafios atuais e aqueles que são apontados por tendências e perspectivas.

Esta composição ratifica a importância das experiências como propulsores da capacidade para extrair sentido da informação, perceber a diferença entre o que é importante e o que não é, e combinar os muitos fragmentos de informação num amplo quadro do mundo, ressignificando os conhecimentos recebidos para se engajar em novas possibilidades (HARARI, 2018).

4.3. ANÁLISE DOS PROFESSORES

A pesquisa de medição de impacto com os professores buscou compreender os impactos na ampliação de consciência sobre Inovação Pedagógica, Design de Experiências, 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e Cidadania Planetária. Como explicitado anteriormente, a metodologia de análise usou 142 depoimentos espontâneos dos educadores ao final da jornada para desenvolver uma resultante que apontasse as impressões proporcionadas pela jornada por meio de experiências interativas, sensoriais e emocionais.

Um olhar inicial para o conjunto dos resultados aponta não apenas para a ampliação da consciência, como previamente desenhado, mas para o estímulo às práticas de ensino e aprendizagem mais inovadoras e experienciais, entendendo a sala de aula como uma plataforma de jornadas em que os alunos, assim como na metodologia da Arena Green, são os protagonistas e os professores se posicionam no papel de mentores e inspiradores.

Em termos macro ambientais, os resultados reforçam a importância de desenvolver mecanismos e experiências que dêem aos cidadãos planetários, e neste caso aos estudantes, a capacidade de extrair sentido da informação, perceber a diferença entre o que é importante e o que não é e, acima de tudo, combinar os muitos fragmentos em um quadro amplo do mundo, ressignificando os conhecimentos recebidos para se engajar em novas possibilidades (HARARI, 2018).

Ainda olhando pelo prisma da aglutinação de resultantes, há o reforço para a ideia de Freire (1996), na qual “o mundo não é, está sendo”. Esta reflexão se soma a Verganti (2018) que defende a consolidação de soluções inovadoras ressignificadas, baseadas não apenas em um outro modo, mas, principalmente, um novo motivo.

Segundo o autor, isso acontece porque na contemporaneidade as pessoas estão prontas e dispostas a repensar o significado. Desta maneira, criar inovações de significado eleva majoritariamente a interação entre conhecimentos, organizações e pessoas a um patamar mais elevado: o do amor (VERGANTI, 2018).

Para além, os resultados da análise dos depoimentos espontâneos dos educadores também reforçam a importância da Lei nº 14.926, Brasil (2024) como elemento de promoção de novas atitudes de Cidadania Planetária através de jornadas experienciais que unam interatividade, sensorialidade e emocionalidade e que sejam remixadas a partir da circularidade e intencionalidade.

A Lei 14.926, Brasil (2024) aponta a necessidade de buscar “desenvolvimento de instrumentos e de metodologias com vistas a assegurar a efetividade das ações educadoras de prevenção, de mitigação e de adaptação relacionadas às mudanças do clima e aos desastres socioambientais, bem como ao estancamento da perda de biodiversidade”.

4.3.1. – DESIGN DE EXPERIÊNCIAS

A primeira etapa da análise dos depoimentos espontâneos dos educadores procurou entender os aspectos ressaltados sobre o Design de Experiências da Arena Green, incluindo elementos como interatividade, sensorialidade, emocionalidade e intencionalidade. O objetivo primário foi compreender, dentro de uma gradação de 0 até 5 o quanto este aspecto foi destacado pelos educadores, mesmo que indiretamente. Nesta grade, 0 significa que o tópico não foi citado. Já as gradações seguintes indicam prevalência da temática no depoimento espontâneo dos educadores de superficial até aprofundada.

A análise das gradações sobre a presença da temática do Design de Experiência nos depoimentos dos educadores indica prevalência para uma abordagem moderada, correspondente a 45,1% dos depoimentos espontâneos registrados. Outros 28,9% trouxeram a temática de forma pouco detalhada, enquanto 16,9% abordou o Design de Experiências de maneira bastante detalhada. A partir do somatório das três gradações (2, 3 e 4), é possível observar que 90,9% dos educadores, gráfico nº 4 e tabela nº 3, citam este elemento em seus depoimentos, conforme indicado no fragmento do texto na imagem nº 1

97 - EMEF JOSÉ PEDRO LEITE

O professor Paulo ficou encantado com a experiência e disse que coisas assim “imersivas” fazem com que os estudantes se envolvam e participem muito. As questões ambientais cada vez mais devem ser evidentes visto que está acontecendo com o nosso ar. Os estudantes aproveitaram muito e saíram cantando da Arena e demonstrando alegria e engajamento.

EIXO 01 - DESIGN DE EXPERIÊNCIAS 1.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada de Design de Experiê... da jornada experiencial ofertada na Arena Green?

142 respostas

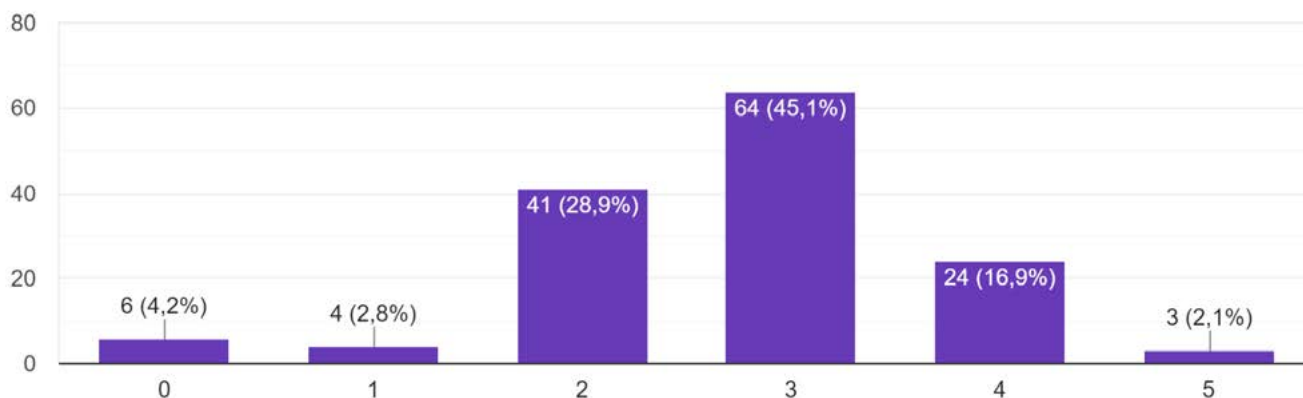


Gráfico nº 4 - Resultados de graduações sobre Design de Experiências

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela nº 3 – Graduações de análise dos depoimentos dos educadores sobre a temática Design de Experiências

| | | | |
|---|-------|---|-------|
| 0 | 4,2% | Nunca abordado. | 90,9% |
| 1 | 2,8% | Abordou a temática de maneira superficial. | |
| 2 | 28,9% | Abordou a temática de forma pouco detalhada. | |
| 3 | 45,1% | Abordou a temática de maneira moderada. | |
| 4 | 16,9% | Abordou a temática de maneira bastante detalhada. | |
| 5 | 2,1% | Abordou a temática de maneira aprofundada. | |

Fonte: dados da pesquisa.

A prevalência da palavra “experiência” corrobora com Boswijk, Thijssen e Peelen (2005) que afirmam que as experiências determinam o valor que os indivíduos atribuem a todas as questões relacionadas às suas vidas, pois estabelecem propósitos e fornecem sentido de direção e significado para as atitudes dos cidadãos, além de gerar um alto impacto emocional que leva ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude.

Uma olhada geral para as palavras-chave permite ainda compreender o quanto a vivência na Arena Green foi positiva e emocional para os educadores. Expressões como: “animação”, “alegria”, “felizes”, “gostaram” e “encantados” são destaques na nuvem de palavras, indicando gradações de sentimentos positivos ao final da jornada. A complementação com palavras como “imersivas” e “sensoriais” também é um indício da percepção dos educadores para os elementos basilares do Design de Experiências.

Como destacam Poulsson e Kale (2004), para que uma experiência seja rotulada como tal, é necessário que o indivíduo vivencie, ao menos, um dos cinco sentidos: relevância pessoal, novidade, surpresa, aprendizado ou engajamento. Neste sentido, os resultados não apenas indicam, por parte dos professores, a percepção das experiências como jornadas educativas relevantes como ampliam o seu reconhecimento para vários dos elementos que compõem o Design de Experiências.

4.3.2 - INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

A segunda etapa de análise dos depoimentos espontâneos dos educadores focou na Inovação Pedagógica e em suas ampliações estratégicas - autenticidade, ineditismo e originalidade. Para isso, também foram usadas gradações de 0 até 5 para medição da presença temática. Este tópico da pesquisa trouxe a dualidade entre educadores que não fizeram nenhuma abordagem sobre a temática (gradação 0 - 33,8%) e outros que a apontaram de maneira moderada (gradação 3 - 33,8%) e os educadores citam este elemento em seus depoimentos, gráfico nº 5 e tabela de nº 4, conforme indicado no fragmento de texto na imagem nº 2.

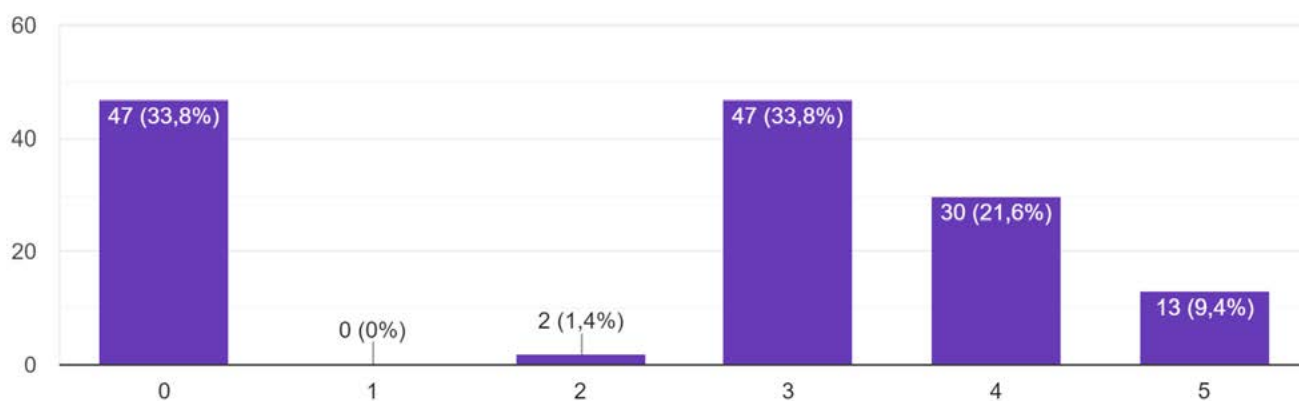
109 - EMEF PLÁCIDO DE CASTRO

A professora Rana saiu muito animada junto com seus estudantes. Ela havia feito o curso da SME e sabia como tudo funcionava. No entanto, o fator surpresa foi a alegria e animação dos estudantes dentro da Arena. Rana disse: "Com eles, tudo fez mais sentido. Ver a participação deles me deixou muito feliz." Ela ressaltou que havia realizado as experiências pré-visita e que, ao retornar à escola, fará as atividades pós-visita. Rana comentou que sentiu o currículo presente em todas as salas da Arena de uma forma lúdica, prática e interativa.

Imagem nº 2 - Fragmento de um depoimento da EMEF Plácido de Castro

Gráfico nº 5 - Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre a temática Inovação Pedagógica

EIXO 02 - INOVAÇÃO PEDAGÓGICA 2.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada de Inovação Pedagóg...da jornada experiencial ofertada na Arena Green?
139 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Tabela nº 4 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre a temática Inovação Pedagógica

| | | | |
|---|-------|---|-------|
| 0 | 33,8% | Nunca abordado. | |
| 1 | 0% | Abordou a temática de maneira superficial. | |
| 2 | 1,4% | Abordou a temática de forma pouco detalhada. | |
| 3 | 33,8% | Abordou a temática de maneira moderada. | 55,4% |
| 4 | 21,6% | Abordou a temática de maneira bastante detalhada. | |
| 5 | 9,4% | Abordou a temática de maneira aprofundada. | |

Fonte: dados da pesquisa.

Somando os resultados de maior prevalência e gradação, é possível obter o percentual de 54%, um indicativo de que a maioria dos educadores abordou a Inovação Pedagógica de maneira moderada ou bastante detalhada. Esta resultante dialoga com Verganti (2018) ao reforçar a ideia de que a inovação de significado envolve uma visão nova que redefine os problemas a serem abordados, conduzindo a um patamar superior, não somente no modo, mas principalmente em um novo motivo.

Em contraponto, o fato de uma parcela significativa de educadores (33,8%) não terem trazido a temática especificamente em seus depoimentos espontâneos não significa necessariamente que não percebem sua importância, mas que fundiram seus preceitos no próprio conceito de experiência. Isso pode ser comprovado na análise de palavras abaixo em que o termo aparece novamente em destaque somado a um conjunto de palavras similares às encontradas na análise anterior sobre Design de Experiências.

4.3.3 – ODS E CIDADANIA PLANETÁRIA

A terceira etapa de análise dos depoimentos espontâneos dos educadores trouxe os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e a Cidadania Planetária. As gradações de 0 até 5 para medição da presença temática também foram usadas. O resultado majoritário (62,1%) era o esperado: a maior parcela dos professores abordou a temática de maneira bastante detalhada, amplificando, principalmente, o conceito de cidadania e os educadores citam este elemento em seus depoimentos, conforme indicado no fragmento de texto da imagem nº 3.

85 - EMEF JOSÉ HOFFMANN

O professor Felipe de geografia ficou encantado com as atividades da Arena estarem alinhadas aos conceitos que está desenvolvendo na sala de aula. Ele disse: os estudantes sabiam de tudo e puderam interagir com o inovador. A escola, representada pelos seus professores Nathaly, Katia Henrique, esteve presente na Arena com seus estudantes. Eles gostaram muito do que viram. Os professores desenvolveram um trabalho sobre os ODS antes da visita na Arena, desse modo, os estudantes estavam muito animados e conhecedores do ODS. Eles participaram muito.

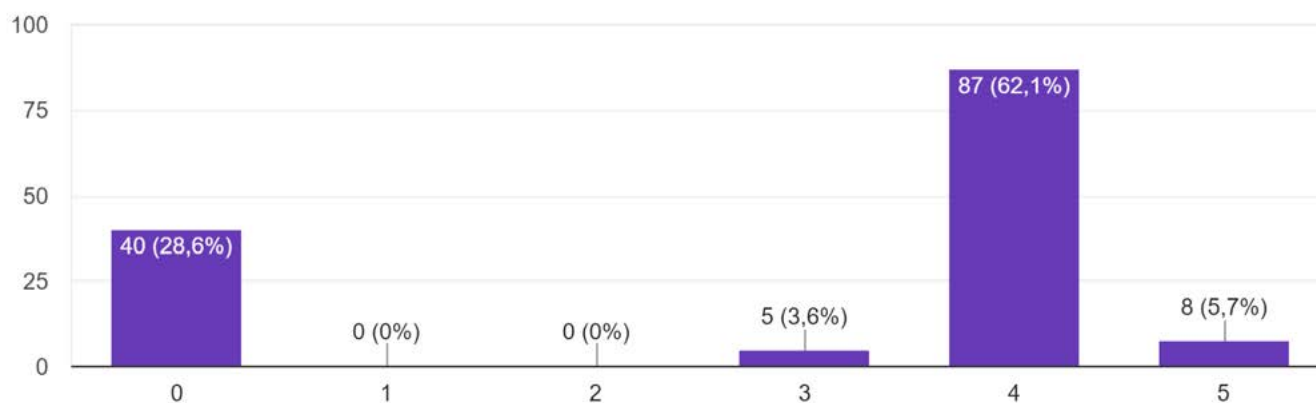
Imagem nº 3 – Fragmento de um depoimento da EMEF José Hoffmann

Quanto às gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre os ODS e Cidadania Planetária, o gráfico nº 5 e tabela de nº 5, apontam que a Arena Green contextualizou as temáticas.

Gráfico nº 5 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre as temáticas ODS e Cidadania Planetária

EIXO 03 - ODS E CIDADANIA PLANETÁRIA 3.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada pelas ODS e pela ...etária nas experiências ofertadas na Arena Green?

140 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Tabela nº 5 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre as temáticas ODS e Cidadania Planetária

| | | | |
|----------|--------------|---|--------------|
| 0 | 28,6% | Nunca abordado. | |
| 1 | 0% | Abordou a temática de maneira superficial. | |
| 2 | 0% | Abordou a temática de forma pouco detalhada. | |
| 3 | 3,6% | Abordou a temática de maneira moderada. | |
| 4 | 62,1% | Abordou a temática de maneira bastante detalhada. | 62,1% |
| 5 | 5,7% | Abordou a temática de maneira aprofundada. | |

Fonte: dados da pesquisa.

Ainda que o resultado alcançado fosse esperado, por se tratar a Arena Green de um espaço de Educação Ambiental para a promoção dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da Agenda 2030 e seus 5Ps e da Cidadania Planetária, chama atenção o percentual de 28,6% de professores que não trouxeram esta temática em seus depoimentos. Um olhar empírico poderia considerar este um aspecto negativo. Todavia, pelo prisma de jornada experiencial, este resultado é um indicativo de que esta parcela dos educadores foi tão impactada pelo Design de Experiências e pela Inovação Pedagógica que vivenciaram que focaram seus depoimentos nestes aspectos.

A leitura crítica da nuvem de palavras reforça o resultado da massa de educadores (62,1%) que fizeram depoimentos correlacionados aos ODS e à Cidadania Planetária. Isso fica nítido na prevalência das palavras “cidadania”, “planetária” e “ODS”. Todavia, olhando para outras expressões que compõem a imagem percebe-se a expansão destes conceitos para as ideias de “mudança”, “mundo” e “possibilidades”.

Com isso, é possível posicionar o resultado dentro do senso emocional de autonomia, que se conecta, na espiral experiencial com Educação, Ciência e Inovação, se expandindo para as conexões entre imaginação, pensamento crítico e resiliência e aprofundando possibilidades em reflexão, consciência e significado.

Aprofundando um pouco mais a leitura da nuvem de palavras em conexão com o cotidiano dos educadores é possível observar considerações peculiares sobre a jornada de Cidadania Planetária ofertada na Arena Green. As palavras “contextualizada”, “pedagógicas”, “aulas” e “conceitos” mostram a inserção destes elementos como partes, diretas ou indiretas, do que foi oferecido como jornada experiencial ainda que de forma ressignificada.



Figura nº 11. Nuvem de palavras sobre os ODS e Cidadania Planetária
Fonte: dados da pesquisa.

A Cidadania Planetária está intrinsecamente ligada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), pois a sua prática busca promover um equilíbrio entre crescimento econômico, justiça social e preservação ambiental, reconhecendo que as ações locais têm impactos globais. Nesse contexto, a responsabilidade social e ambiental é essencial para garantir que as gerações futuras herdem um planeta saudável e justo, onde as necessidades básicas sejam atendidas para todos, sem comprometer os recursos do planeta, isto é, sustentabilidade (UNESCO, 2015).

As palavras “contextualizada”, “pedagógicas”, “aulas” e “conceitos” indicam que a educação deve ser para todos e é a chave para alcançar a sustentabilidade, pois só por meio de uma formação crítica e inclusiva é possível despertar nos cidadãos a consciência de seu papel na construção de uma sociedade mais equitativa e sustentável. Por meio de uma educação que valorize a igualdade, a solidariedade e a preservação do meio ambiente, é possível empoderar indivíduos e comunidades a tomarem decisões responsáveis e coletivas, alinhadas com os princípios da Cidadania Planetária e da justiça social e ambiental (Freire, 1996; Gadotti (200); Sauv , 2008).

4.3.4 – EXPONENCIALIDADE

A quarta etapa de análise dos depoimentos espontâneos dos educadores trouxe a exponencialidade. Para esta parte também foi usada a medição da presença temática por graduações de 0 até 5. A importância central desta análise nos depoimentos espontâneos dos educadores está no entendimento empírico da jornada experiencial ofertada na Arena Green como estímulo à promoção de transformações de curto, médio e longo prazos.

Busca-se também encontrar consonâncias entre os resultados e a espiral exponencial de Cidadania Planetária, que é composta pelos sentidos de cidadania planetária e pelos movimentos de ressignificação e que representa o impacto em mudanças de atitude que transformam e que deverão seguir ecoando mesmo muito depois da visita dos estudantes e da conclusão da iniciativa.

Observando os resultados dos depoimentos espontâneos dos educadores há prevalência (63,1%) para a abordagem da exponencialidade de maneira moderada ou detalhada, gráfico nº 6 e tabela de nº 6. Este índice destaca que os resultados de promoção dos ODS, da Agenda 2030 e da Cidadania Planetária não se esgotam ao final da jornada experiencial vivenciada na Arena Green, pois tendem a continuar ressoando nos cidadãos planetários como potenciais de geração de transformações positivas individualmente e coletivamente e os educadores citam este elemento em seus depoimentos, conforme indicado no fragmento do texto na imagem de nº 4.

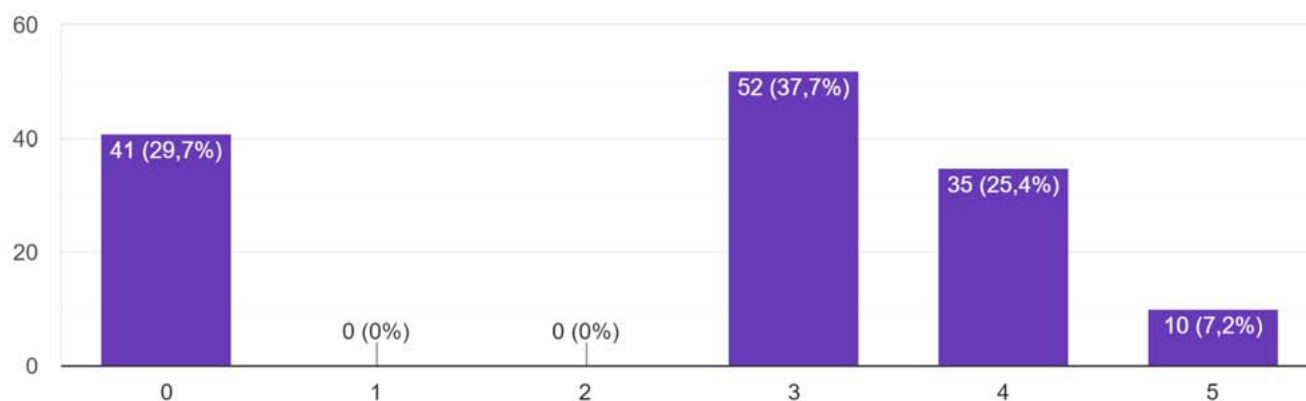
130 - EMEF ANTONIO ALVES DA SILVA, SG.

A professora Edinéia de língua portuguesa esteve na Arena com seus estudantes. Segundo ela, todos participaram ativamente com alegria e muito entusiasmo. Ela ressaltou a importância dos temas e de como a metodologia deu margem para que os estudantes fossem protagonistas e isso é muito importante. A professora ficou maravilhada ao saber que a experiência continua na sala de aula, pois aprendeu que tem as experiências digitais que podem ser realizadas junto com seus estudantes.

Imagem nº 4 – Fragmento de um depoimento da EMEF Antonio Alves da Silva, SG.

Gráfico nº 6 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre a temática exponencialidade

EIXO 04 - EXPONENCIALIDADE 4.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a exponencialidade (estímulo à...s de curto, médio e longo prazo) da Arena Green?
138 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Tabela nº 6 – Gradações de análise dos depoimentos dos educadores sobre a temática exponencialidade

| | | | |
|---|-------|---|-------|
| 0 | 29,7% | Nunca abordado. | |
| 1 | 0% | Abordou a temática de maneira superficial. | |
| 2 | 0% | Abordou a temática de forma pouco detalhada. | |
| 3 | 37,7% | Abordou a temática de maneira moderada. | 63,1% |
| 4 | 25,4% | Abordou a temática de maneira bastante detalhada. | |
| 5 | 7,2% | Abordou a temática de maneira aprofundada. | |

Fonte: dados da pesquisa.

Como a autora destaca, no processo de significar e ressignificar conceitos e pré-conceitos através das emoções, a experiência também é cocriada por aquele que a vive e que vai trazer na bagagem seus olhares sobre o mundo que tem e aquele que quer (MARQUES, 2018).

Esta ideia está em convergência com BOSWIJK, THIJSEN E PEELEN (2005) ao afirmarem que as experiências pessoais determinam o valor que os indivíduos atribuem a todas as questões relacionadas às suas vidas, pois estabelecem propósitos e fornecem sentido de direção e significado para as atitudes dos cidadãos. Para os autores, as experiências possuem um denominador comum: um alto impacto emocional que leva ao abandono de crenças e padrões antigos e à descoberta de novas fronteiras, direções e focos, impulsionando transformações e mudanças de atitude.

4.3.5 - OUTROS

Ainda em termos de análise dos depoimentos espontâneos dos educadores, foram ressaltados outros aspectos e estes agrupados em uma nuvem de palavras para melhor compreensão. Por exemplo, em diversos discursos espontâneos dos professores, destaca-se ainda a palavra - deficiência. Quanto à acessibilidade na Arena Green, observou-se que o espaço ofereceu um suporte adequado a estudantes com deficiência e os educadores citam este elemento em seus depoimentos, conforme indicado no fragmento de texto na imagem de nº 5.

111 - EMEF RUBENS PAIVA

Os professores disseram que o Projeto Arena Green foi muito bem recebido, pois adotar formas sensoriais de ensino na sala de aula é um desafio, e a experiência foi excelente para alinhar esses métodos. As ODS foram apresentadas de forma integrada, utilizando linguagem social, etária e tecnológica, o que facilitou o engajamento dos alunos. Além disso, o projeto é acessível a diversos públicos, incluindo estudantes com TEA. As professoras disseram ser possível desenvolver um trabalho pedagógico a partir dessa experiência. Em vez de se limitar a produções textuais, o projeto permite que os alunos criem maquetes, ambientes e atuem como personagens relacionados aos assuntos estudados. Isso oferece uma abordagem pedagógica mais diversificada e envolvente, além de provas e exercícios textuais.

Imagem nº 5 - Fragmento de um depoimento da EMEF Rubens Paiva

Cada grupo foi acolhido com recursos e adaptações pensadas para suas necessidades educacionais, reafirmando o compromisso da Arena Green em proporcionar uma experiência enriquecedora e acessível para todos.

Para Martinand (2002), por meio do conceito de circularidade, indica-se que existem idas e vindas da transferência ou transmissão de conhecimento. Em geral, essa transferência ocorre de cima para baixo ou, muitas vezes, do centro para a periferia, resultando de interações entre duas ou mais fontes produtoras de conhecimento.

Ao reconhecermos a circularidade dos saberes, atribuímos como uma importante contribuição para a construção do conhecimento a multiplicidade dos saberes como derivação dos processos sociais, plurais e dialógicos, nos quais os visitantes museais estão participando (SILVA, 2023).

Assim, a circularidade dos saberes proposta por Martinand (2002) ganha ainda mais força quando consideramos a acessibilidade como um elemento central na mediação cultural, permitindo que os espaços experienciais se tornem verdadeiros cenários de aprendizado coletivo, inclusivo e transformador. A Arena Green proporcionou estratégias acessíveis assegurando que os processos plurais e dialógicos fossem abrangentes, promovendo a troca de saberes.

Ainda, entre os vários depoimentos espontâneos dos educadores, pode-se perceber que a Arena Green trouxe em pauta a Educação Ambiental Crítica, prevista no Currículo da Cidade, São Paulo (2023) que busca superar a forma tradicional de ensino sobre o meio ambiente. Em vez de apenas passar informações técnicas e científicas, essa abordagem visa transformar os alunos em protagonistas de mudanças sociais e ambientais, levando em consideração as desigualdades sociais e questões de justiça ambiental, corroborando com a Lei nº 14.926 (BRASIL, 2024).

A abordagem da Educação Ambiental Crítica, além de conscientizar e incentivar a preservação, questiona as relações que geram a degradação ambiental, promovendo a conexão entre teoria e prática, algo que a Arena Green incorporou em todas as atividades propostas. Os estudantes foram desafiados a se tornarem o ponto central das mudanças com o objetivo de buscar justiça social e ambiental, ou seja, serem Cidadãos Planetários (GADOTTI, 2000; SAUVÉ 2008).

Empoderar os estudantes para que se tornem indivíduos críticos, conscientes de seu papel na sociedade e motivados a promover as mudanças necessárias foi uma mensagem recorrente nos discursos espontâneos dos educadores. Esses discursos reforçaram a importância de atividades como esta, destacando que elas são essenciais e urgentes para provocar a transformação na sociedade, Freire (1996). Ao estimular a reflexão e a ação, as atividades como essa, desempenham um papel fundamental na formação de cidadãos capazes de questionar e transformar as realidades sociais e ambientais, promovendo um futuro mais justo e sustentável para todos (GADOTTI, 2000; SÃO PAULO, 2023; SAUVÉ, 2008).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arena Green representou um projeto pioneiro ao proporcionar aos estudantes uma jornada modelada com o uso de metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica sobre as questões socioambientais, traduzidas nos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, na Agenda 2030 e seus 5Ps e na Cidadania Planetária.

Para além, posicionou os estudantes como protagonistas oferecendo a oportunidade de ressignificar visões através de experiências interativas, sensoriais e emocionais e de aplicar o conhecimento por meio de reflexões, criações próprias e desenvolvimento do senso crítico, pilares essenciais para a formação da Cidadania Planetária.

Amplificando a autenticidade, a originalidade e o ineditismo dos processos pedagógicos através do Design de Experiências e da Inovação Pedagógica, a Arena Green não apenas enriqueceu o aprendizado dos estudantes como potencializou o potencial de transformações destes cidadãos planetários.

Além disso, incentivou os educadores a refletirem sobre novas formas de ensino. Esse processo destacou a importância de métodos que promovem a participação ativa e o aprendizado significativo, além de evidenciar a necessidade de um ambiente educacional inclusivo, onde todos se sintam respeitados e valorizados, independentemente de sua identidade de gênero, orientação sexual ou etnia.

A Arena Green desempenhou ainda um papel crucial na promoção do senso de responsabilidade ambiental, reforçando a ideia de que pequenas atitudes podem gerar grandes mudanças em um futuro mais sustentável para o planeta. Ao estimular as ações individuais e coletivas, a iniciativa fortalece a formação de cidadãos comprometidos com a preservação ambiental, o bem-estar coletivo e a construção de uma sociedade mais justa e equilibrada.

Por sua acentuada curva de inovação, lógica disruptiva e tendência à exponencialidade, não há como comparar a Arena Green diretamente a outras iniciativas, o que desperta grande responsabilidade entre todos envolvidos. Isso também estimula uma reflexão crítica constante sobre a metodologia proprietária usada, as experiências criadas, a jornada experiencial ofertada, os sentidos emocionais de cidadania planetária ativados e os movimentos de ressignificação ofertados, promovendo a busca contínua por melhorias.

No entanto, é importante destacar que a Arena Green se consagra como a primeira experiência em Design de Experiências e Inovação Pedagógica no Brasil a se concentrar especificamente no Currículo da Cidade atrelado à Educação Ambiental, na BNCC, nos ODS e na Cidadania Planetária. Essa singularidade não apenas reafirma o papel pioneiro da Arena Green, mas também a posiciona como um modelo a ser seguido.

Sua abordagem metodológica inovadora estabelece um padrão de excelência ao integrar teoria e prática por meio de uma jornada experiencial interativa, sensorial e emocional que ativa e impulsiona a formação dos cidadãos planetários. Essa combinação de inovação com relevância curricular transforma a Arena Green em um projeto essencial para a evolução educacional no país.

6. REFERÊNCIAS

Aguiar, W. M. J., & Ozella, S. **Núcleos de significação como instrumento para a apreensão da constituição dos sentidos**. *Psicologia Ciência e Profissão*, 26, 222–245, 2006.

ANTONIO, D. G.; GUIMARÃES, S. T. L. **A representação do meio ambiente através do desenho infantil: refletindo sobre os procedimentos interpretativos**. Disponível em: <www.revistaea.org/artigo.php?idartigo=343>. Acesso em: 22 agos. 2024.

BARCELOS, Valdo H. L., **“Escritura” do mundo em Octavio Paz: uma alternativa pedagógica em Educação Ambiental**. Em *Educação Ambiental: pesquisas e desafios*. Porto Alegre, Editora Artmed (2008).

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2006

BOFF, L. **Carta da Terra**. Ministério do Meio Ambiente. 2000. Disponível em: <https://leonardoboff.files.wordpress.com/2020/05/folder_carta_da_terra.pdf> Acesso em: nov. 2024.

BOSWIJK, Albert; THIJSSSEN, Thomas; PEELLEN, Ed. **A new perspective on the Experience Economy – Meaningful Experiences**. Disponível em <<https://yuiworld.files.wordpress.com/2011/07/1-a-new-perspective-on-the-experience-economy.pdf>>. Acesso em: 01 jun.2017.

BRASIL. **Constituição Federal de 1998**,. Dispõe sobre o Estado Democrático, destinado a assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, 1998. Disponível em <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em nov. 2024.

BRASIL. **Lei n. 9.795, de 27 de abril de 1999**. Dispõe sobre a Educação Ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências, 1999. *Revbea*, São Paulo, V. 15, No 1: 209–244, 2020.

BRASIL. **Lei n. 14.926, de 17 de julho de 2024**. Altera a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, para assegurar atenção às mudanças do clima, à proteção da biodiversidade e aos riscos e vulnerabilidades e desastres socioambientais no âmbito da Política Nacional de Educação Ambiental. Disponível em:< https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14926.htm>Acesso em: 21 ago. 2024.

BRASIL. **Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011.** Regulamenta a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 nov. 2011. Disponível em: incluir o link. Acesso em: 16 ago. 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.** Estatuto da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: incluir o link. Acesso em: 16 ago. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** Brasília: MEC, 2018. Disponível em : http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018a/12/BNCC_19dez2018_site.pdf //>>. Acesso em: 1 set.

CORRÊA, Sílvia Borges; MARQUES, Veronica Marques. **Causas e experiências: percursos para gerar impactos e transformações.** In: DOMINGUES, Juliano (Org.). Mídia e cultura contemporânea. Porto Alegre: Fi, 2019, p. 52-76.

CRESWELL JOHN, W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 248 p, 2010.

FREIRE, P. **Educação como Prática da Liberdade** São Paulo: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido** São Paulo: Paz e Terra, 1970.

FREIRE, P. **Educação e mudança.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014. E-book.

GADOTTI, M. **Pedagogia da terra.** São Paulo: Peirópolis, 2000.

HARARI, Yuval Noah. **21 lições para o século 21.** São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

POULSSON, Susanne; KALE, Sudhir. **The experience economy and commercial experiences.** Queensland: The Marketing Review, 2004. Disponível em <http://www.ingentaconnect.com/content/westburn/tmr/2004/00000004/00000003/art00003>>. Acesso em: 23 maio 2017.

MARTINAND, Jean-Louis. **Connaître et transformer la matière: des objectifs pour l'initiation aux sciences et techniques.** Berna: Peter Lang, 1986.

MARTINAND, A. J. **Entretien d'Evelyne Burguière. Recherche et Formation.** INRP, n. 40, p. 87-94, 2002.

MARQUES, Verônica. **Causas precisam causar: guia prático para criar experiências interativas, sensoriais e emocionais através do método pense-viva-sinta.** Rio de Janeiro, 2018, 52 telas. Disponível em: https://tede2.espm.br/bitstream/tede/365/3/MARQUES%2C%20Veronica.%20Produto_guia%20ilustrado%20digital%20causas%20precisam%20causar.pdf. Acesso em: out . 2024.

OTERO, P.B.G.; NEIMAN, Z. **Avanços e desafios da educação ambiental brasileira entre a Rio 92 e a Rio+20.** Revista Brasileira de Educação Ambiental, v. 10, p. 20-41, 2015.

Pereira, M. C. dos S., Farias, L. A., & Neiman, Z. (2020). **Educação Ambiental e política pública educacional: uma abordagem interdisciplinar na perspectiva da intervenção social a partir do projeto Ocupe a Praça** (São Paulo, SP). Revista Brasileira De Educação Ambiental (RevBEA), 15(1), 209-244. <https://doi.org/10.34024/revbea.2020.v15.9827>

PINE, Joseph; GILMORE, James. **Autenticidade O que realmente querem os consumidores.** Lisboa: Actual Editora, 2010.

PINE, Joseph; GILMORE, James. **O Espetáculo dos Negócios.** Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999.

PINE, Joseph; GILMORE, James. **The Experience Economy Updated Edition.** Massachusetts: Harvard Business Review Press, 2011.

PINE, Joseph; GILMORE, James. **Welcome to the Experience Economy.** Cambridge: Harvard Business Review, 1998. Disponível em <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>>. Acesso em: 25 maio 2017.

REIGOTA, M. **O que é educação ambiental.** São Paulo: Brasiliense, 2017.

SÃO PAULO (Município). **Currículo da Cidade de Educação Ambiental.** 2023. Disponível em: <https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2023/05/Curriculo-da-Cidade-Ed-Ambiental-Orient-pedagogicas.pdf>. Acesso em: out . de 2024.

Santos, F. A. S., & Teixeira, L. N. (2017). **Percepção ambiental e análise de desenhos: prática em curso de extensão universitária.** Revista Brasileira De Educação Ambiental (RevBEA), 12(2), 156-177. <https://doi.org/10.34024/revbea.2017.v12.2358>

SAUVÉ, L. M.; CARVALHO, I. C. M. (Orgs.). **Educação Ambiental: pesquisas e desafios.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

SAUVÉ, L. **Uma cartografia das correntes em educação ambiental.** In: SATO, M.; SAUVÉ, L. M.; CARVALHO, I. C. M. (Orgs.). Educação Ambiental: pesquisas e desafios. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SILVA, Rafael Dias (org). **Língua Brasileira de Sinais: libras.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015.

SILVA, Rafael. Dias. **Educação não-formal: representatividade de sujeitos surd@os negras (o) e suas contribuições.** In: Educação para Inclusão gênero, Etnia e Justiça Social.1 ed. São Paulo: Editora Casa Flutuante, 2021, v.1, p. 145-154.

SILVA, Rafael. Dias. **Criando estratégias educativas nos espaços museais: uma prática inclusiva e significativa para visitantes surdos.** disponível em: https://www.researchgate.net/publication/360232291_criando_estrategias_educativas_nos_espacos_museais_uma_pratica_inclusiva_e_significativa_para_visitantes_surdos acesso em: maio 2024.

SILVA, R. D. **Non-Formal Education: Communicational Representation of Black Deaf Subjects and their Political Contributions.** Revista Internacional Em Língua Portuguesa, (43), 139-146. <https://doi.org/10.31492/2184-2043.RILP2023.43/pp.139-146>

SILVA, Rafael. Dias. **Libras in Sciences Educational Solutions.** In: XVIII WORLD CONGRESS OF THE WORLD FEDERATION OF THE DEAF, 2019, PARIS. Libras in Sciences Educational Solutions. PARIS: World Federation of the Deaf (WFD), 2019. v. 1. p. 214-214.

SUNDBO, Jon; DARMER, Per. **Creating Experiences in the Experience Economy.**Cheltenham: Edward Elgar Publishing Limited, 2008.

TOFFLER, Alvin. **Future Shock.** New York: Random House,1970.

UNESCO. **Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Agenda 2030.** 2015. Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustent%C3%A1vel>. Acesso em: out 2024.

VERGANTI, Roberto. **Overcrowded: desenvolvendo produtos com significado em um mundo repleto de ideias.** São Paulo: Canal Certo, 2018.

APÊNDICE N. 1 – QUESTIONÁRIO APLICADO PARA A ANÁLISE DO DESENHO, TEXTO E DESENHO JUNTO COM O TEXTO DOS ESTUDANTES (BARDIN, 2006).

As questões a seguir tiveram como objetivo avaliar a compreensão dos em relação à experiência vivenciada na Arena Green, versão 2024. Para isso, foram analisados dois elementos principais: os desenhos, desenhos e textos; apenas textos realizados pelos estudantes na Sala de Cocriação, que ofereceram uma representação visual e simbólica de seus aprendizados e percepções que expressaram suas ideias e reflexões sobre a atividade didático-pedagógica desenvolvida.

As questões a seguir tiveram o objetivo de avaliar a compreensão dos estudantes sobre suas impressões. Os principais eixos da pesquisa, foram:

Eixo 1 - A Agenda 2030 e seus eixos para o Desenvolvimento Sustentável - 5Ps - Pessoas, Prosperidade, Paz, Parceiras e Planeta.

Eixo 2 - Conteúdos - quais temas os estudantes desejam promover mudanças a partir da sua Cidadania Planetária.

Eixo 3 - Sentimentos despertados - elementos potencializadores da Cidadania Planetária a partir da metodologia proprietária da Arena Green.

EIXO 1 - 1. Nas produções dos estudantes, quais eixos da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável – Pessoas, Prosperidade, Paz, Parceria e Planeta – foram mais destacados?

PESSOAS (Corresponde as ODS nº 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, e 10 - Erradicar a pobreza e a fome de todas as maneiras e garantir a dignidade e igualdade -)

PROSPERIDADE (Corresponde as ODS nº 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 - Garantir vidas prósperas e plenas em harmonia com a natureza)

PAZ (Corresponde a ODS nº 16 - Promover sociedades pacíficas, justas e inclusivas)

PARCERIA (Corresponde a ODS nº 17 - Implementar a Agenda por meio de uma parceria global e sólida)

PLANETA (Corresponde a ODS nº 6, 12, 13, 14 e 15 - Proteger os recursos naturais e o clima do nosso planeta e para as futuras gerações)

Para a análise do desenho, usou-se a proposta por Bardin (2006), a análise de conteúdo, uma metodologia que possibilita a interpretação tanto de textos quanto de imagens. Essa análise é definida como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”, com o

objetivo de “inferir conhecimentos relativos [...]” que podem ser agrupados por categorias específicas. Essa abordagem permite explorar de forma aprofundada os significados presentes nos registros dos participantes, destacando elementos-chave relacionados às suas percepções e experiências vivenciadas na Arena Green.

EIXO 2 - 1. A produção dos estudantes registrada na prancheta da Cocriação, traz:

- Apenas desenho
- Apenas texto
- Há desenho e texto

EIXO 2 - 2. Se a sua resposta for “apenas desenho”, o desenho foi realizado:

- Em uma única cor
- Em cores

EIXO 2 - 3. Se a sua resposta for “apenas desenho”, as linhas do desenho são:

- Definidas
- Abstratas

EIXO 2 - 4. Se a sua resposta for “apenas desenho”, no desenho, observou-se:

- Com pessoas
- Sem pessoas

EIXO 2 - 5. Quais palavras chaves expressam a ideias inseridas no desenho?

EIXO 2 - 6. Em relação ao texto, foi realizado:

- Em cores
- Uma única cor

EIXO 2 - 7. O texto apresenta:

- Uma situação futura (um projeto de transformação a curto ou médio prazo).
- Uma situação presente (uma denúncia ou um protesto).

EIXO 2 - 8. O texto é:

- Propositivo
- Reflexivo

EIXO 2 - 9. Quais palavras chaves expressam a ideias inseridas no texto?

EIXO 2 - 10. Em relação ao texto junto com o desenho, o teor remete ao:

- Futuro
- Presente
- Tanto presente quanto o futuro

EIXO 2 - 11. Em relação ao texto junto com o desenho, foram realizados:

- Em cores
- Monocromático

EIXO 2 - 12. Em relação ao texto junto com o desenho, há:

- Presença de pessoas
- Ausência de pessoas

EIXO 2 - 13. Quais palavras chaves expressam a ideias inseridas no desenho junto com o texto?

APÊNDICE N. 2 – QUESTIONÁRIO APLICADO PARA A ANÁLISE DOS DEPOIMENTOS DOS PROFESSORES (AGUIAR E OZELLA (2006)).

EIXO 01 - DESIGN DE EXPERIÊNCIAS

1.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada de Design de Experiências, incluindo aspectos como interatividade, sensorialidade, emocionalidade e intencionalidade, da jornada experiencial ofertada na Arena Green?

1.2 Quais expressões que representam estes comentários?

EIXO 02 - INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

2.1 - De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada de Inovação Pedagógica, incluindo aspectos como autenticidade, ineditismo e originalidade, da jornada experiencial ofertada na Arena Green?

2.2 Quais expressões que representam estes comentários?

EIXO 03 – ODS E CIDADANIA PLANETÁRIA

3.1 – De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a jornada pelas ODS e pela Cidadania Planetária nas experiências ofertadas na Arena Green?

3.2 Quais expressões que representam estes comentários?

EIXO 04 – EXPONENCIALIDADE

4.1 – De 01 até 05, o quanto o depoimento espontâneo do professor ressaltou a exponencialidade (estímulo à promoção de transformações de curto, médio e longo prazo) da Arena Green?

4.2 Quais expressões representam estes comentários?

EIXO 05 – OUTROS

5.1 Excetuando-se os aspectos acima, quais outros comentários relevantes que devam ser destacados foram feitos pelos educadores?

5.2 Quais expressões representam estes comentários?

ARENA GREEN

**UMA JORNADA EXPERIENCIAL
DIDÁTICO-PEDAGÓGICA INCLUSIVA
EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL
E CIDADANIA PLANETÁRIA**



**ARENA
GREEN**



Compendium

Transformando dados em informação.