

GUIA DE EXPERIÊNCIAS

Conheça a jornada que será vivenciada pelos estudantes



ARENA GREEN

REALIZAÇÃO



PRODUÇÃO



PARCERIA



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	01	EXPERIÊNCIAS DIGITAIS	14
		1. Match Planetário (ANTES)	15
SER, PENSAR, VIVER, SENTIR E TRANSFORMAR	04	2. Tome Uma Decisão (ANTES)	17
		1. Some a Sua Voz a de Outros (DEPOIS)	19
EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS	06	2. Você Pode Mudar o Mundo! (DEPOIS)	21
1. Você é Cidadão Planetário!	07		
2. Vai e Vem do Planeta	08	ARENA MODO DE FAZER E DE VIVER	23
3. Outras Reflexões na Superabundância	09	Antes	24
4. Todas as Vozes do Mundo	10	Durante	25
5. Todo Mundo Junto Agora	11	Após	26
6. Eu Sou Porque Tu És	12		
7. Cidadania Planetária em Ação	13	OUTRAS ORIENTAÇÕES IMPORTANTES PARA EDUCADORES E EDUCADORAS	28
		FICHA TÉCNICA	30

SEJA BEM-VINDO À ARENA GREEN!

Transformar o mundo por meio da cidadania planetária. Este é o propósito da Arena Green, um projeto inédito e especialmente criado para estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental do município de São Paulo. Aqui, Aqui, o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica se somam para consolidar jornadas interativas, sensoriais e emocionais que promovam mudanças de atitudes.

Com uma metodologia proprietária, a Arena Green coloca em pauta a cidadania planetária, trazendo o contexto da Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) em um percurso que promove o ser, o pensar, o viver, o sentir e o transformar. Para isso, articula ciência, educação, arte, cultura, criatividade e inovação em múltiplas possibilidades de ensinar e de aprender.

Segundo Paulo Freire, o mundo não é, mas está sendo. E é olhando através deste prisma que a Arena traz um conjunto de experiências imersivas e digitais que buscam ampliar nos estudantes os sentidos de singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento, fazendo-os compreender as transformações que podem desenvolver e os impactos positivos que podem gerar.

Nós acreditamos que a cidadania planetária é uma atitude e que cada estudante é um universo em si, plenamente capaz de transformar o seu mundo e o nosso mundo.

Por isso, professor, te convidamos a embarcar conosco nesta jornada de transformações!



**ARENA
GREEN**

SER, PENSAR, VIVER, SENTIR E TRANSFORMAR.

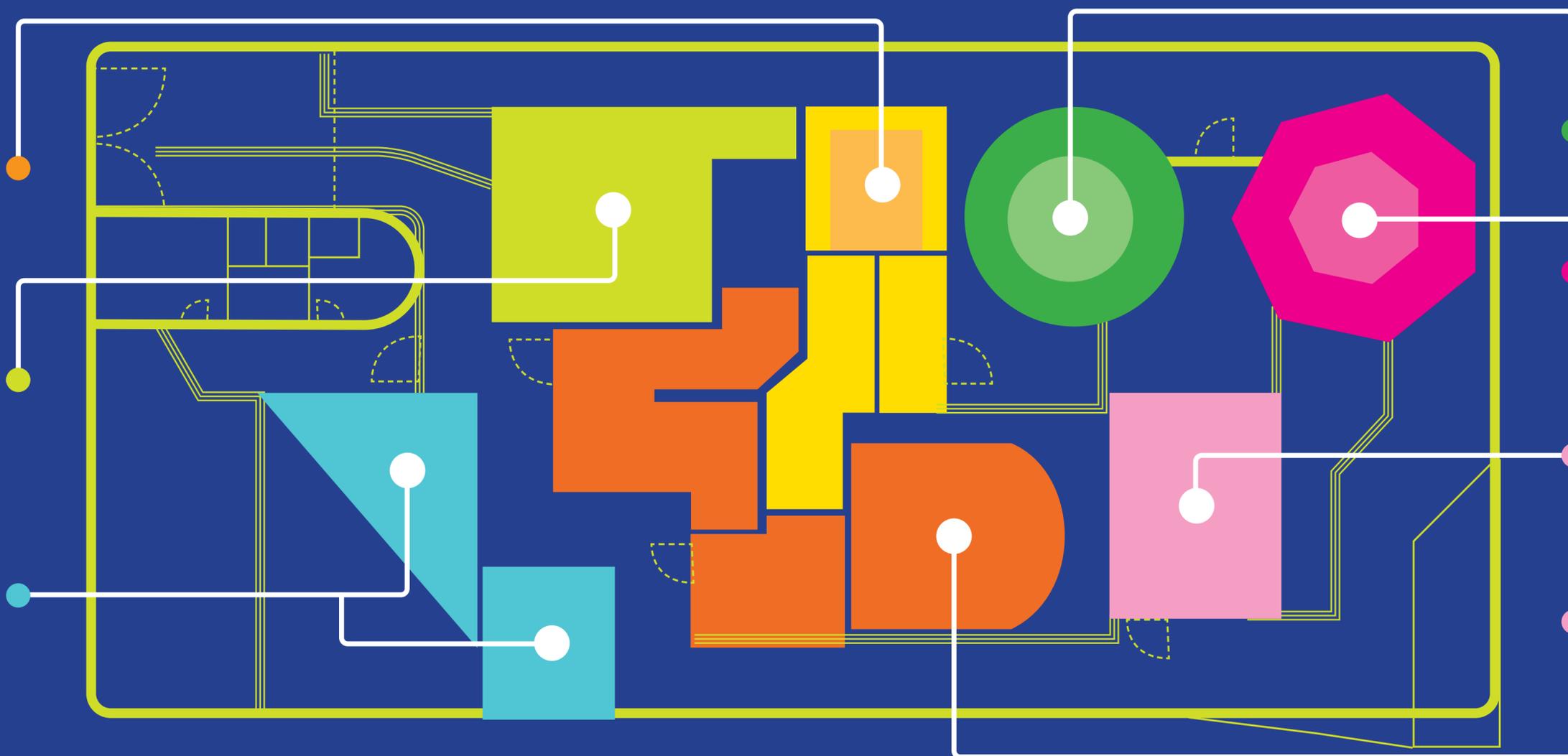
São 07 experiências interativas, sensoriais e emocionais em uma jornada de um pouco mais de 1 hora para apresentar diferentes olhares sobre a cidadania planetária, Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

EXPERIÊNCIA 03
Outras reflexões na superabundância

EXPERIÊNCIA 01
Você é cidadão planetário!

EXPERIÊNCIA 07
Cidadania planetária em ação



EXPERIÊNCIA 04
Todas as vozes do mundo

EXPERIÊNCIA 06
Eu sou porque tu és

EXPERIÊNCIA 05
Todo mundo junto agora

EXPERIÊNCIA 02
Vai e vem do planeta

E TEM MAIS...

São 04 experiências digitais para serem vivenciadas em sala de aula e incrementar a jornada antes e depois da Arena Green.

EXPERIÊNCIAS DIGITAIS

MATCH PLANETÁRIO

Uma experiência digital em audioplay para dar o match na cidadania planetária.

TOME UMA DECISÃO!

Uma experiência digital em gameplay para repensar atitudes.

SOME SUA VOZ A DE OUTRAS

Uma experiência digital em que beats ganham novas possibilidades.

VOCÊ PODE MUDAR O MUNDO

Uma experiência digital em que a criatividade é a chave para a ação.

ANTES

DEPOIS

EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

1 VOCÊ É CIDADÃO PLANETÁRIO!

Um túnel imersivo com cenografia que cria um clima de mistério conduz o público para uma sala escura e com ambientação de suspense. Nessa sala, há um conjunto de telas e fios de LED que iniciam a aventura audiovisual, estimulando o conhecimento e a curiosidade. Ao final, a experiência transmite uma mensagem sobre o que significa ser um cidadão planetário.

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Cidadania planetária na contemporaneidade.



SENSO PRINCIPAL

😊 Protagonismo



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência traz imersão em audiovisual em multiplataforma com cenografia e sonorização coordenadas.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

O audiovisual apresenta os desafios da cidadania na contemporaneidade e estimula o protagonismo do estudante ao repensar seu papel neste contexto.



Visão imaginática



CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

7 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição e libras



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.



2 VAI E VEM DO PLANETA

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

As mudanças climáticas são reais.



SENSO PRINCIPAL

😊 Pertencimento



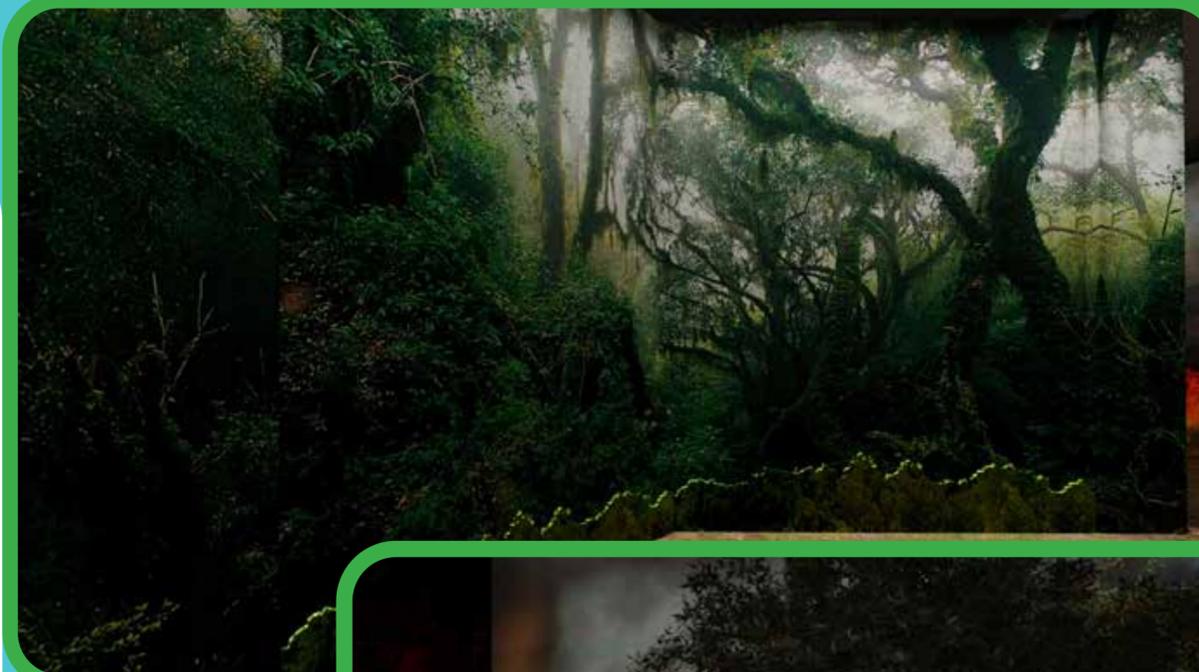
FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência traz um conjunto de efeitos de cenografia, áudio e efeitos especiais que colocam os estudantes em situações de queimadas, deslizamentos, tempestades, derretimento de geleiras e aumento do nível do mar.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

Os efeitos cenográficos e cenotécnicos promovem imersão bem próxima da realidade para o estudante, permitindo o entendimento mais profundo sobre as mudanças climáticas no planeta.



Visão imaginática



A experiência simula impactos ambientais nocivos à vida e ao planeta em consequência das mudanças climáticas, tanto no aumento do calor, quanto no frio extremo. Ao entrar na experiência, os estudantes vivenciam situações de queimadas, deslizamentos, tempestades, derretimento de geleiras e aumento do nível do mar.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

7 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição, libras e legendas descritivas



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.



3 OUTRAS REFLEXÕES NA SUPERABUNDÂNCIA

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Os resíduos e o lixo demandam uma nova consciência e atitude.



SENSO PRINCIPAL

🧐 Singularidade



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência traz uma jornada por cenografia com áudio em destaque, game de imersão individual e dashboard com resultados coletivos.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

A cenografia promove reflexão profunda ao permitir que o aluno se veja rodeado de resíduos e lixo. Já o game potencializa o entendimento sobre suas escolhas individuais. E o dashboard promove reflexões sobre ações e impactos coletivos.



Visão imaginática



A experiência propõe refletir sobre as decisões de consumo da sociedade por meio do uso de cenografia e efeitos especiais, além de oferecer um espaço de arcade com um jogo que analisa as decisões de consumo dos estudantes. Isso promove a conscientização de que cada decisão é um exercício de cidadania planetária em relação ao futuro do planeta.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

7 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo com etapa individual



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição e libras



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.



4 TODAS AS VOZES DO MUNDO

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

A paz está em cada cidadão planetário e pode ser amplificada no cotidiano.



SENSO PRINCIPAL

🧐 Singularidade



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência traz uma jornada por imersão sonora com o uso de fone de ouvido e efeitos sonoros tridimensionais com narração binaural.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

A tridimensionalidade do som conduz o estudante por uma viagem imaginária a um estúdio musical onde as batidas se acentuam e a narração convoca para novas reflexões e atitudes.



Visão imaginática

A cenografia com bocas gigantes convida os estudantes para o palco central desta experiência. Com o uso de fones de ouvido, os estudantes vivenciarão uma experiência em áudio tridimensional que mostra que a construção da paz só acontece quando os indivíduos estão verdadeiramente engajados em um processo único de mudança.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

7 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo com etapa individual



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição e libras



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.



5 TODO MUNDO JUNTO AGORA

A experiência de escapada (escape room) desafia os participantes a encontrar, em grupo e através de parceria, as respostas para as questões relacionadas aos ODS. A jornada mostra que a prosperidade só será alcançada por meio da colaboração entre as diversas pessoas e organizações.

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Será necessário construir parcerias para consolidar a prosperidade.



SENSO PRINCIPAL

😊 Engajamento



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência em formato de jogo de escapada traz uma série de desafios mecânicos que devem ser acionados através da descoberta de pistas.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

A conjunção entre mistério e ação, somado aos efeitos mecânicos e a sonorização da sala, promovem um senso de emergência e de descoberta continuado, potencializando o trabalho colaborativo e o compartilhamento de ações e decisões para alcançar a saída da sala.



Visão imaginária



CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

7 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição e libras



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.



6 EU SOU PORQUE TU ÉS

A experiência promove o encontro dos estudantes com um personagem que destaca o papel da inspiração, da criatividade, da colaboração, da curiosidade e da imaginação na consolidação das transformações que desejam ver na sociedade. A experiência convida cada um a assumir o compromisso com o futuro do planeta.

JORNADA EXPERIENCIAL

 **TEMA A SER DESENVOLVIDO**
Eu faço parte de um planeta interdependente e ecossistêmico.

 **SENSO PRINCIPAL**
😊 Autonomia

 **FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES**
A experiência em formato de mergulho emocional gamificado permite que o aluno possa escolher a trajetória que irá vivenciar.

 **DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO**
A partir do encontro com o personagem e das decisões tomadas pelo estudante, a jornada é customizada, permitindo que o final seja construído individualmente.



Visão imaginática

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

-  **TEMPO MÉDIO**
7 minutos
-  **TIPO DE EXPERIÊNCIA**
Em grupo com etapa individual
-  **MÉTODO DE APRENDIZAGEM**
Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)
-  **ACESSIBILIDADE**
Audiodescrição e libras
-  **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.



7 CIDADANIA PLANETÁRIA EM AÇÃO

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Eu posso ativar a minha cidadania planetária para transformar.



SENSO PRINCIPAL

😊 Protagonismo



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

A experiência em jornada de laboratório de criação com inserção de animação promove o desenvolvimento de ideias iniciais de forma rápida.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

A partir da ambiência e de materiais desconstruídos para a criação, os alunos devem elaborar ideias empíricas de forma conjunta em uma jornada em que o tempo e a inspiração são elementos fundamentais. Já a participação do personagem, além de mais uma camada de interatividade, promove a imersão no senso de criatividade e de transformação.



Visão imaginática



Na experiência, os estudantes escolherão objetivos para aplicar a sua cidadania planetária dentro do ecossistema escolar e imaginarão potenciais ações a serem realizadas nos próximos meses. Para isso, reencontrarão o personagem da experiência anterior e contarão com uma sala de trabalho criativa (mesas e cadeiras) e materiais desconstruídos (pranchas de papel, canetas coloridas, post-its etc) que serão usados ao longo do processo.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

14 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL)



ACESSIBILIDADE

Audiodescrição e libras



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.

EXPERIÊNCIAS DIGITAIS

1 MATCH PLANETÁRIO

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Cidadania planetária na contemporaneidade.



SENSO PRINCIPAL

😊 Pertencimento

FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

O audioplay em áudio imersivo traz uma história cotidiana através da conversa entre dois irmãos. Ao longo do áudio, existem efeitos sonoros que são usados para pausar, permitindo que o professor e a turma possam dialogar sobre os conceitos envolvidos, discutir como acham que a história seguirá e qual será o desfecho.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

Os efeitos sonoros do jogo são acentuados para que os estudantes imaginem estar realmente vivenciando a história como parte dos personagens. As pausas aguçam o senso de mistério e o desvendar sobre o que acontecerá na história.



INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO

Computador com internet e caixa de som ou aparelho que execute áudio em formato digital.

O audioplay de contação de histórias apresenta de forma divertida a importância da cidadania planetária e dos 17 ODS. Na experiência, os estudantes são envolvidos em uma jornada repleta de efeitos sonoros e com clima de decisão, na qual precisarão assumir o seu protagonismo para compreender a importância da conversa entre dois irmãos e dar o “match”.



1 MATCH PLANETÁRIO

COMO USAR

O professor deve começar a experiência questionando se os estudantes já refletiram sobre as mudanças climáticas e suas conexões com a cidadania planetária. Após ouvir os comentários da turma, ele deve reproduzir a primeira etapa do audioplay, que introduz a história. Nesse sentido, é importante ficar atento ao som do “match”, que marca a pausa na história. Essa pausa é um momento para dialogar com os estudantes sobre o que eles acham que vai acontecer em seguida. Terminado esse diálogo, a reprodução é retomada e o professor deve parar a história e dialogar com os estudantes a cada marcação sonora. Ao final, o educador deve conversar com a turma sobre o que achou da história e como ela se conecta com o desenvolvimento da sua cidadania planetária e as ações que podemos fazer individualmente para combater as mudanças climáticas.



CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO

25 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA

Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM

Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)



ACESSIBILIDADE

Legendas descritivas



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS

- Cidadania planetária
- Mudanças climáticas
- Responsabilidade individual
- Interdependência



JORNADA EXPERIENCIAL

Ser: Eu sou cidadão planetário e faço parte deste planeta.

Pensar: As mudanças climáticas são reais e impactarão a todos.

Viver: Não adianta só reclamar, é preciso exercer a cidadania planetária.

Sentir: Com as mudanças climáticas, minha vida pode mudar radicalmente.

Transformar: Eu preciso de uma nova atitude para fazer a minha parte.

2 TOME UMA DECISÃO!

O gameplay com animação gráfica apresenta situações em que os estudantes são estimulados a cocriar, compartilhar, colaborar e conectar para desenvolver respostas através da coexistência. Na experiência, o protagonismo e a consciência dos estudantes são colocados à prova e a turma deve escolher o que fazer e conhecer os resultados das suas escolhas.

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

A cidadania planetária e a responsabilidade coletiva.



SENSO PRINCIPAL

😊 Engajamento



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

O gameplay apresenta situações cotidianas em que é preciso exercer a cidadania planetária e a turma deve escolher o que fazer em cada uma delas. Após a escolha, é apresentada uma reflexão sobre aquela atitude.



DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

O jogo coloca os estudantes como protagonistas da história, sendo responsáveis por decidir em conjunto qual será a ação adotada. Na sequência, eles acompanham reflexões sobre as escolhas que fizeram.



INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO

Computador com internet, caixa de som e projetor.



2 TOME UMA DECISÃO



COMO USAR

Nesta experiência, a tomada de decisões para a adoção de uma nova atitude é colocada em prática. O professor pode começar a jornada dialogando com a turma sobre as pequenas decisões que tomamos no cotidiano relacionadas à cidadania planetária. Em seguida, deve apresentar as situações do gameplay e convidar os estudantes para dialogarem sobre as várias possibilidades de ação. Após a escolha por uma opção, o resultado é exibido e o professor contextualiza esta resposta a partir do conceito de cidadania planetária.



CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA



TEMPO MÉDIO
35 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL)



ACESSIBILIDADE
Audiodescrição, libras, legendas descritivas e descrição de imagens



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS

- Cidadania planetária
- Decisões coletivas conscientes
- Valorização das singularidades
- Paz



JORNADA EXPERIENCIAL

Ser: Eu sou cidadão planetário e posso fazer outras escolhas.

Pensar: As decisões coletivas impactam a minha vida e a de outras pessoas.

Viver: Eu posso refletir e mudar minhas atitudes cotidianas para melhor.

Sentir: Eu entendo que para cada ação existe uma reação positiva ou negativa.

Transformar: Transformar as minhas ações é parte da cidadania planetária.

1 SOME A SUA VOZ A DE OUTROS

As batidas sonoras apresentadas na experiência física “Todas as vozes do mundo” retornarão em sala de aula para que possam ser cantadas, encenadas e dançadas, podendo englobar outros tipos de criações criativas dos estudantes. Na experiência, os alunos exercem seu protagonismo para remodelar e reconfigurar a vivência física que tiveram na Arena Green.

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Todos somos parte da construção da paz.



SENSO PRINCIPAL

😊 Engajamento



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

Ao revisitar as batidas que conheceram na experiência física, os estudantes têm a oportunidade de ativar seu protagonismo e criatividade para consolidar uma nova obra a partir de suas visões de mundo, habilidades e propósitos.



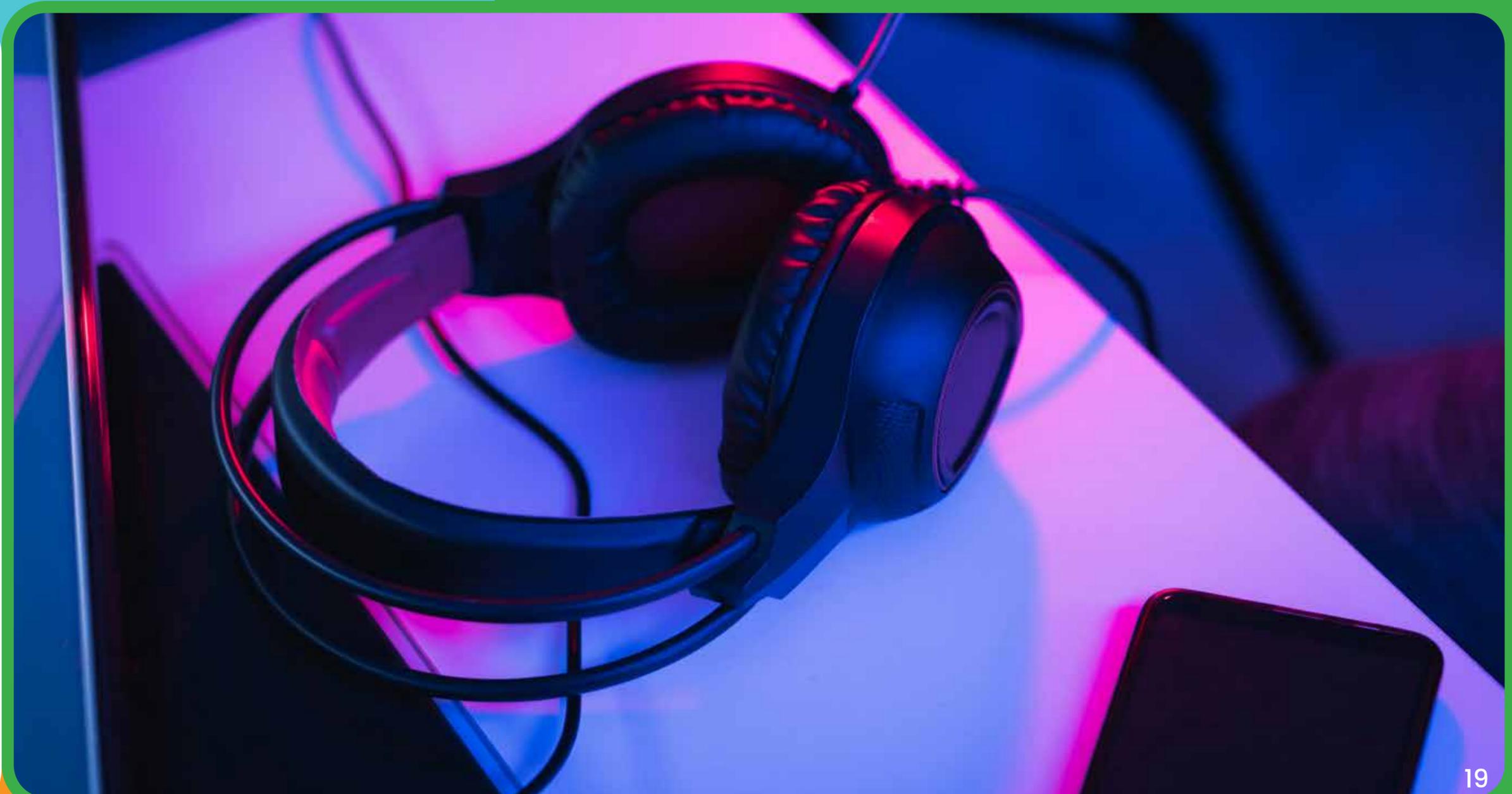
DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

As batidas apresentam universos musicais distintos com amplo potencial de reconfiguração, sendo consideradas um elemento pedagógico construtivo e um meio de comunicação com múltiplas possibilidades de ser apropriado pelos estudantes.



INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO

Computador com internet e caixa de som ou aparelho que execute áudio em formato digital.

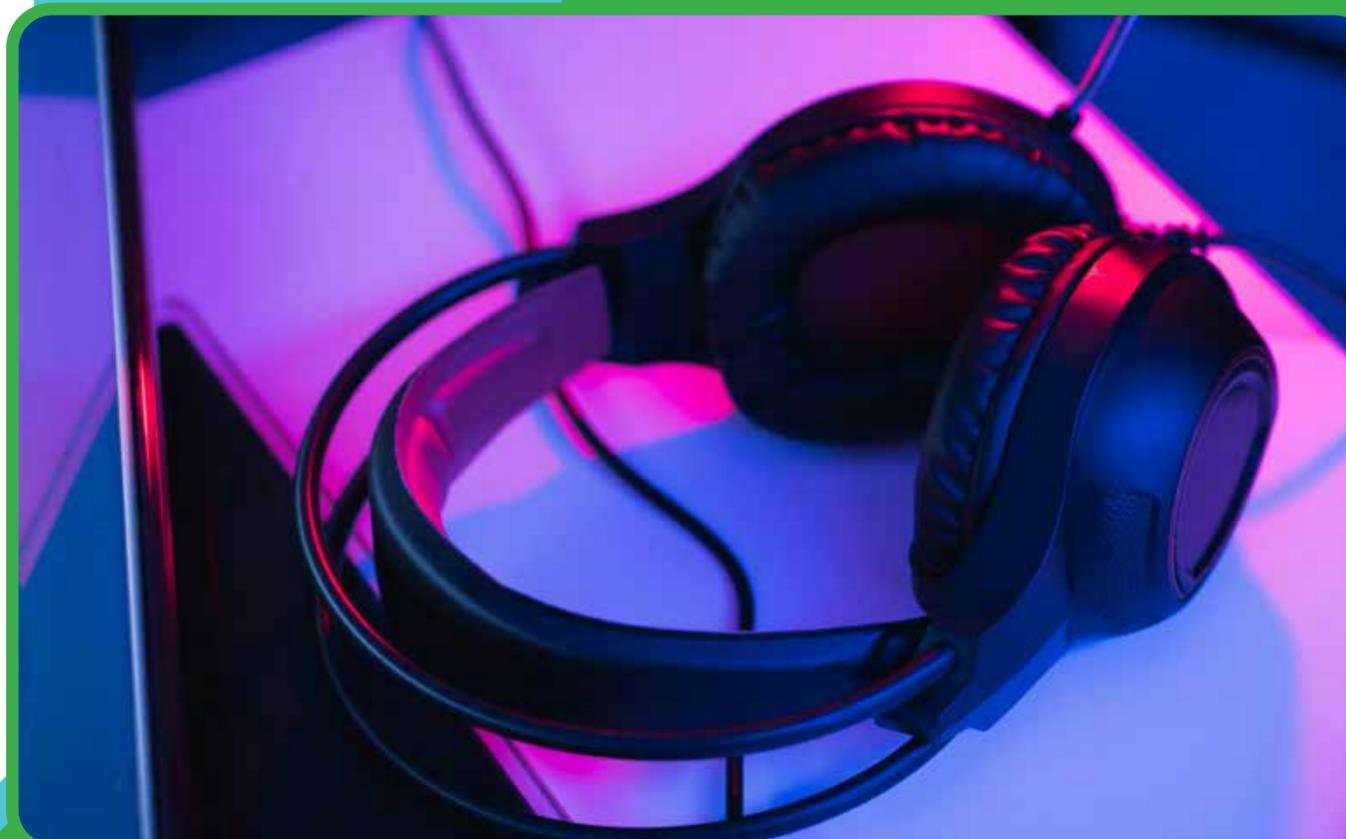


1 SOME A SUA VOZ A DE OUTROS



COMO USAR

O professor deve começar lembrando junto à sua turma sobre a experiência “Todas as vozes do mundo”, vivenciada na visita física à Arena Green. Na sequência, deverá introduzir a importância da temática da paz e apresentar para os estudantes as três batidas disponíveis para serem reconfiguradas e transformadas em novas criações. Os alunos devem, então, se dividir em grupos de até 5 estudantes e trabalhar em possibilidades de apropriação das trilhas sonoras, por exemplo, criando letras, encenações, entre outros. A experiência pode ser encerrada na mesma aula, quando estas criações iniciais são apresentadas ou pode ter continuidade, permitindo que os estudantes executem suas ideias para as trilhas e apresentem, posteriormente, na sala de aula, para outras turmas ou mesmo em forma de um festival para toda a escola.



TEMPO MÉDIO
50 minutos



TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo



MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL)



ACESSIBILIDADE
Legendas descritivas



PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS

- Cidadania planetária
- Protagonismo
- Paz
- Transformação



JORNADA EXPERIENCIAL

Ser: Como cidadão planetário, eu quero a paz.

Pensar: A paz está conectada às decisões que tomamos no cotidiano.

Viver: Construir a paz no mundo é possível.

Sentir: Eu posso ser elemento da paz na sociedade em que vivo.

Transformar: Juntos podemos transformar a paz em realidade.

2 VOCÊ PODE MUDAR O MUNDO!

A continuidade do desafio de cidadania planetária em ação (vivenciado anteriormente na jornada física) trará uma animação com o personagem holográfico para auxiliar os estudantes no desenvolvimento de ideias para colocar os ODS e a cidadania planetária em prática na comunidade escolar. A experiência propõe que exerçam sua criatividade e inovação para impactarem positivamente ao redor.

JORNADA EXPERIENCIAL



TEMA A SER DESENVOLVIDO

Ativar a cidadania planetária é colocá-la em ação.



SENSO PRINCIPAL

😊 Pertencimento



FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

Grupos de três estudantes retomam a prancha de cocriação desenvolvida na Arena Green e devem dar continuidade ao desenvolvimento de ideias criativas para potencializar a cidadania planetária. Eles são inspirados pelo personagem, que volta para reforçar a importância da inovação. Ao final, toda a turma vota na ideia que apresenta o maior potencial de inovação.



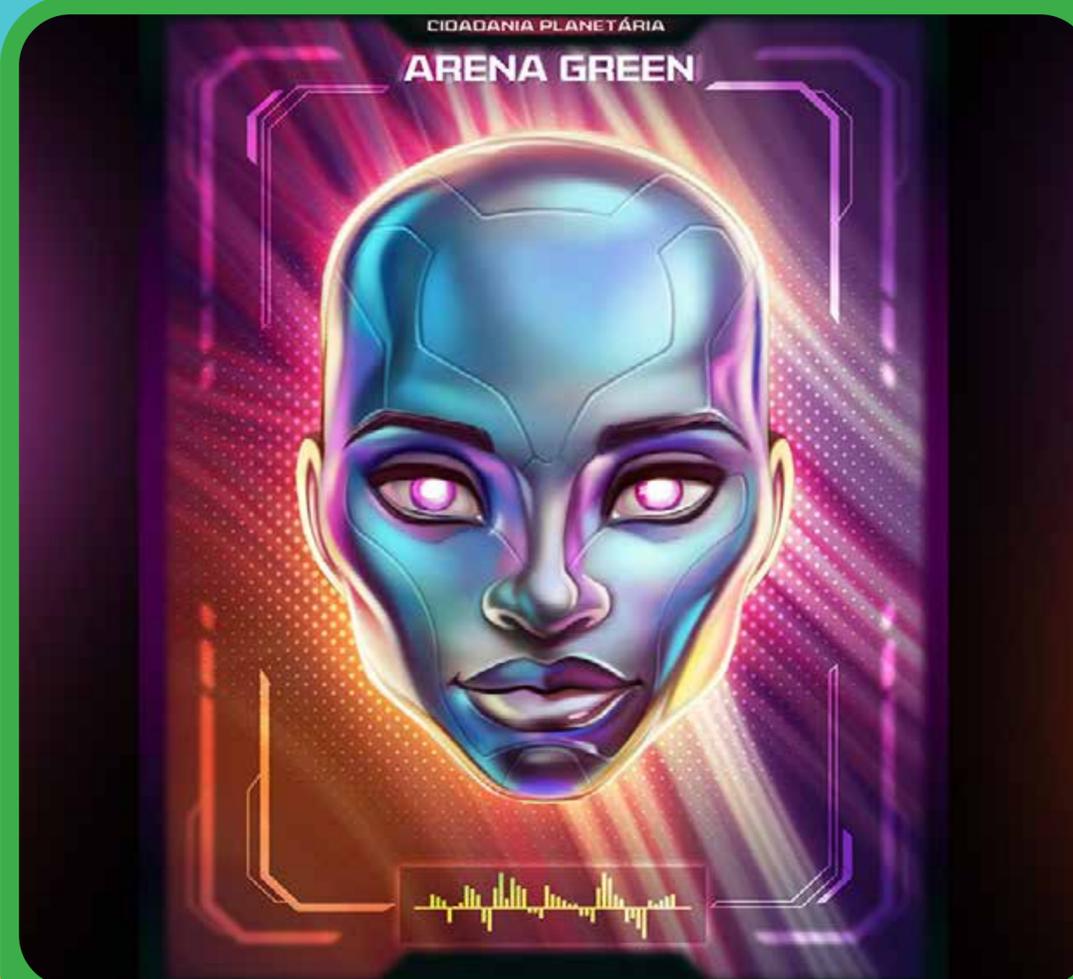
DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

O desafio permite que os estudantes exercitem o processo de protagonismo e inovação ao idealizar soluções criativas, com grande potencial de impactar positivamente a comunidade escolar por meio de novas atitudes de cidadania planetária.



INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO

Computador com internet, caixa de som e projetor e espaço físico que permita aos estudantes se dividirem em grupos, além das pranchas impressas recebidas na Arena para a continuidade da sistematização das ideias.



2 VOCÊ PODE MUDAR O MUNDO!

COMO USAR

O professor deve começar lembrando sua turma sobre a experiência “Cidadania planetária em ação”, vivenciada durante a visita física à Arena Green. Em seguida, deve exibir o vídeo de animação disponível na plataforma, no qual o personagem aparece para reforçar o compromisso de colocar a cidadania planetária em prática. Levando em consideração as necessidades da sua comunidade escolar, após assistirem ao vídeo, reflitam e discutam sobre as ideias para impactarem de forma mais concreta esse ambiente. Em seguida, o professor deve apresentar as tais ideias à turma para votação, indicando aquela que apresenta o maior potencial de inovação. A experiência pode ser concluída na mesma aula, com a apresentação destas criações ou pode ter continuidade, permitindo um tempo suficiente para executar as criações dos estudantes.



 **TEMPO MÉDIO**
50 minutos (para criação inicial)

 **TIPO DE EXPERIÊNCIA**
Em grupo

 **MÉTODO DE APRENDIZAGEM**
Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

 **ACESSIBILIDADE**
Audiodescrição, libras e legendas descritivas

 **PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS**
• Cidadania planetária
• Protagonismo
• Colaboração
• Transformação

 **JORNADA EXPERIENCIAL**
Ser: Eu ativo a minha cidadania planetária.
Pensar: Eu compreendo o meu potencial como criador de novas possibilidades.
Viver: Eu percebo que posso colaborar com outros para mudar horizontes.
Sentir: Eu sinto que minha cidadania planetária pode fazer a diferença.
Transformar: Eu sei que posso usar meu protagonismo para transformar.



**ARENA MODO
DE FAZER E DE VIVER**

Para oferecer uma jornada realmente impactante, sugere-se que o processo de organização e vivência da Arena seja dividido em atividades a serem realizadas antes, durante e após a saída pedagógica. Acompanhe abaixo.

ANTES

1

Você poderá aplicar as duas experiências digitais que fazem a introdução das temáticas da Arena Green, o audioplay “Match planetário” e o gameplay “Tome uma decisão agora!”.

2

É muito importante conversar com os estudantes sobre a imersão ao longo do processo de vivências, destacando que o celular só poderá ser utilizado até a entrada e após a saída.

DURANTE

1

Ao chegar na Arena, você deve se identificar para o time de inovadores Green que estará recebendo o seu grupo. Caso exista algum estudante que necessite de suporte extra, é importante informar.

2

Na sequência, você e seus estudantes serão acomodados na entrada da Arena para aguardar sua hora de entrar. Este é o momento para beber água e ir ao banheiro, pois não haverá outra oportunidade até o final da jornada. Fotos e vídeos para registrar a visita também deverão ser feitos nesta hora. Também é importante que os estudantes sejam divididos em grupos de até 15 pessoas, pois este é o número máximo de alunos por experiência ao longo do percurso.

3

Um pouco antes de entrarem na primeira experiência, o Inovador Green irá se apresentar para você e os estudantes e também apresentará as regras de convivência. Uma das mais importantes é que celulares não podem ser usados nas experiências para que os alunos possam ter uma maior imersão na vivência.

DURANTE

4

A jornada da Arena tem duração esperada de um pouco mais de 60 minutos e não há pausas e nem possibilidade de saída, salvo os casos de emergência. Por isso, é muito importante que o grupo de 15 estudantes esteja sempre junto e que siga as orientações do Inovador Green.

5

Ao final da jornada, os estudantes serão acomodados pelo Inovador Green para juntarem-se à sua turma e esperarem o ônibus. Neste momento, é muito importante o auxílio do professor para que o processo aconteça de forma rápida e fluída, pois enquanto um grupo estará saindo outro estará entrando na Arena Green.

APÓS

1

Você poderá aplicar duas experiências digitais após a visita que fazem a continuação da jornada da Arena. São elas “Some sua voz a de outras”, uma jornada criativa pelos beats de “Todas as vozes do mundo”, e “Você pode mudar o mundo!”, a continuação da ideia desenvolvida pelos estudantes na experiência “Cidadania planetária em ação”.

**AO LONGO DE TODO O PROCESSO,
CONTE COM A ÁREA DE RELACIONAMENTO DA ARE-
NA GREEN PARA ESCLARECER SUAS DÚVIDAS PELO
EMAIL PEDAGOGICA.ARENA@GREENNATION.COM.BR**

**OUTRAS ORIENTAÇÕES
IMPORTANTES
PARA EDUCADORES
E EDUCADORAS**

ANTES DA SAÍDA PEDAGÓGICA, CONVERSE COM OS SEUS ESTUDANTES SOBRE AS REGRAS BÁSICAS DE CONVIVÊNCIA DA ARENA. SÃO ELAS:

Respeitar e valorizar todas as singularidades.

Praticar a gentileza com todos.

Fotos e vídeos podem ser feitos na área de entrada e saída da Arena Green.

Durante a jornada, celulares devem ser desligados e não poderão ser usados.

Comer e beber só depois das experiências.

Chegando na Arena, ofereça a oportunidade de ir ao banheiro aos estudantes.

Mantenha-se sempre com seu grupo.

Cuide bem de todos os elementos da Arena Green.

A imersão no processo faz diferença nas experiências.

Peça ajuda ao Inovador Green, se necessário.

FICHA TÉCNICA

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO

PREFEITO

Ricardo Nunes

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

SECRETÁRIO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Fernando Padula

SECRETÁRIA EXECUTIVA DE EDUCAÇÃO

Malde Maria Vilas Bôas

SECRETÁRIO ADJUNTO DE EDUCAÇÃO

Bruno Lopes Correia

CHEFE DE GABINETE

Omar Cassin Neto

CHEFE DA ASSESSORIA DE ARTICULAÇÃO DAS DIRETORIAS REGIONAIS DE EDUCAÇÃO - DRES

Sueli Mondini

COORDENADORIA PEDAGÓGICA - COPED

Coordenadora

Simone Aparecida Machado

DIVISÃO DE CURRÍCULO - DC

Diretora

Maria Cristina Rodrigues

Assessor

Fernando Sales Vitorino

NÚCLEO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL - NEA

DC/NEA

Eduardo Murakami da Silva

Paloma Damiana Rosa Cruz

COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO DO PROJETO

Aparecido Suter da Silva Júnior

Claudia Abrahão Hamada

Eduardo Murakami da Silva

Fernando Sales Vitorino

Maria Cristina Rodrigues

Paloma Damiana Rosa Cruz

COLABORADORA

Assessoria do Gabinete

Camila Ramos da Silva

Daniela Salú Mateus da Silva

DIEFEM

Keli Cristina Correia

EQUIPE CIMA

DIREÇÃO INSTITUCIONAL

Marcos Didonet

Vilma Lustosa

Walkiria Barbosa

DIREÇÃO GERAL

Marcos Didonet

DIREÇÃO DE DESIGN DE EXPERIÊNCIAS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Veronica Marques

DIREÇÃO DE PRODUÇÃO

Victor Haim

DIREÇÃO DE COMUNICAÇÃO

Marcélio Mucida

DIREÇÃO ARTÍSTICA

Walkiria Barbosa

CENOGRAFIA

Aldecir Cardoso

DIREÇÃO DE TI

Francisco Ferraz

DIREÇÃO ADMINISTRATIVA E FINANCEIRA

Helio Rodrigues

FICHA TÉCNICA

ASSISTÊNCIA ADMINISTRATIVA E FINANCEIRA

Anna Carolina Afonso Franchini
Diego Lima
Pablo Richard

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO EM INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Carolina Heleno

COORDENAÇÃO DE TECNOLOGIA

Hildon Luis

DESIGNER GRÁFICO

Gabriela Cima

ASSESSORIA DE IMPRENSA

Sylvio Novelli Assessoria em Comunicação

CONSULTORIA JURÍDICA

Paulo Vitor Soares

EQUIPE ARENA GREEN

HEAD ESG SÊNIOR E GESTORA DE RELAÇÕES INSTITUCIONAIS

Cláudia Pedrozo

COORDENAÇÃO GERAL

Felipe Argollo

COORDENAÇÃO DE RELACIONAMENTO COM ESCOLAS

Cristina Pereira

ASSISTÊNCIA DE RELACIONAMENTO COM ESCOLAS

Rafael Dias Silva

CENOGRAFIA E DESIGN DE SISTEMAS

Autoraf Arte e Tecnologia

ARQUITETURA E DIREÇÃO DE ARTE

Icaro Hueza

ARQUITETURA

Márcia Tiemi Nonomura

PRODUÇÃO

Romario Fernandez

MONTAGEM

Adriana Marques do Nascimento
Alex Oliveira
Andre da Silva Reis
Carlos Antonio Matos
Cintia Souza de Lima
David Souza de Lima
Edson Rodrigues
Gilson Lima de Oliveira
Jessica Souza de Lima
Marcos Luiz Bonfim Rego
Paulo Sergio Craveiro
Rafael Ferreira Souza

MONTAGEM E AUXILIAR DE LOGÍSTICA

Sandro Rogerio da Silva

PINTURA E ACABAMENTO

Hellinton Alex Pauloto
Jonathas Oliveira
Leonardo Lima Pauloto
Marcelo Nunes Silva

PINTURA

Francisco Alves da Silva
Geraldo Fernando Schilling Marques

AUDIOVISUAL

Evandro Casarin

MECATRÔNICA

Celso Afonso da Encarnação Oliveira

DESENVOLVIMENTO ELETRÔNICO

Marco Antonio Santoro
Rafael Fernandes

PROGRAMAÇÃO

Raul Sergio Ferreira
Reginaldo Teixeira de Amorim

ESTAGIÁRIOS DE ELETRÔNICA

Domenico Ariel Cunha
Graziela Gomes Cardoso dos Santos
Ricardo Evangelista de Almeida

FICHA TÉCNICA

PRODUÇÃO DE ELENCO

Sapo Produções

INOVADORES GREEN

Anna Paula Sant'Ana
Aron Luiz
Bruno Alba
Damares
Glenda Heloisa
Lipe
Maiara Cristina
Mirielen Dollvik
Moara Saachi
Pamela Santiago
Rogério Gonçalves
Valcir Santos
Yara Madureira
Ygor Rodrigues

CONSULTORIA DE ARTICULAÇÃO

Diana Csilag

SOUND DESIGN

Master Drin

APLICATIVO DE AGENDAMENTO E GAME SUPERABUNDÂNCIA

Wellington Dovigue (wedo)

LOGÍSTICA

Power Move

Carlos Eduardo de Souza Junior
Fabio Muranin
Ingrid Nery de Aquino
Leandro Seiji
Muniza Silva Vieira
Pedro Wellington Rodrigues Xavier

FIGURINO

Pablo Azevedo

DESIGNER GRÁFICO

Isadora Gonzaga Cruz

ACESSIBILIDADE DIGITAL

Filmes Que Voam

AUDIODESCRIÇÃO

Roteiro e consultoria

Cris Mello

Roteiro e narração

Marcia Caspary

LIBRAS

Tradução e interpretação

Amanda Ballerin
Victor Carbonari

Edição de áudio e vídeo

Beatriz Silva

Programação

Mariana Camargo

Design

Marielle Camargo

Testes

Maurício Sá

Coordenação

Chico Faganello

INSTALAÇÕES ELÉTRICAS

Ed Light

LIMPEZA

Limpadora Victor

EXPERIÊNCIAS CIDADANIA PLANETÁRIA, VAI E VEM DO PLANETA E VIDEOAULAS

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Videalize

PLATAFORMA DE SIMULAÇÃO

IConceitos

FICHA TÉCNICA

EXPERIÊNCIAS TODAS AS VOZES DO MUNDO E SOME A SUA VOZ A DE OUTRAS

PRODUÇÃO DE BEATS

Instituto **Kondzilla**

BEATMAKER

Bigzy

NARRAÇÃO

Igor Oggy
Katmira
Sena MC

EXPERIÊNCIAS EU SOU PORQUE TU ÉS, CIDADANIA PLANETÁRIA EM AÇÃO E VOCÊ PODE MUDAR O MUNDO

GERENTE DE PROJETOS

Lucas Pereira Gaspar

SCRUM MASTER

Lucas Belo Pereira

PRODUCT OWNER

Vitor Bertoni

AUDIO DESIGN

Ney Marcos Júnior

DESENVOLVEDOR DE JOGOS

Luis Carvalho
Rafael de Proença Rossi

ILUSTRADOR

Lourival Junior

MODELADOR 3D

Gabriel "Jaspion" Lopes

MOTION DESIGNER

João Oliveira

RIGGER / ANIMATOR 3D

Luis Henrique Rugolo

EXPERIÊNCIA AUDIOPLAY MATCH PLANETÁRIO

PRODUÇÃO GERAL

Tímpano Audio Design

ROTEIRO

Monalisa Vasconcelos

VOZES

Gabi Tamarindo
Vinicius Furquim

DIREÇÃO MUSICAL

Luis Santiago Málaga

DIREÇÃO GERAL E DESENHO DE SOM

Kleber Araújo

EXPERIÊNCIA TOME UMA DECISÃO AGORA!

DESIGN E PROGRAMAÇÃO

Rodrigo Braga

LOCUÇÃO

Edu Oliveira

AGRADECIMENTOS (EM ORDEM ALFABÉTICA)

Ricardo Robson da Silva
Claudemir Canesso
Voltaire Juvenal Shakespear da Cruz
Guilherme Pires da Silva
A toda equipe de segurança e bombeiros do Ginásio
Mauro Pinheiro

PARCERIAS EM SUSTENTABILIDADE

Saint-Gobain
CMC Modular
Eco Simple
Fantorin
Innovatic Tecidos
Texfam Confecção

GUIA DE EXPERIÊNCIAS

Conheça a jornada que será vivenciada pelos estudantes



ARENA GREEN

REALIZAÇÃO



PRODUÇÃO



PARCERIA

