CIDADE DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO

PREFEITO
Ricardo Nunes

SECRETÁRIO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Fernando Padula

SECRETÁRIA EXECUTIVA DE EDUCAÇÃO
Maria Sílvia Bacila

SECRETÁRIO ADJUNTO DE EDUCAÇÃO
Bruno Lopes Correia

CHEFE DE GABINETE
Ronaldo Tenório

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

ARENA GREEN

DESIGN DE EXPERIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO

São Paulo
2025

LIVRO ARENA GREEN

ARENA GREEN - DESIGN DE EXPERIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO

ISBN 978-65-986261-0-5

TEXTO REVISADO SEGUNDO O NOVO ACORDO ORTOGRÁFICO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

SUPERVISÃO EDITORIAL E CONTEÚDO
Veronica Marques

COLABORAÇÃO NO CONTEÚDO
Marcos Didonet, Rafael Dias Silva e Maria Cristina Santos Pereira

EDIÇÃO E COPYDESK
Hélio Eduardo Lopes

REVISÃO
Cristiane Madanêlo

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO
Hannah23

PRODUÇÃO GRÁFICA
Victor Haim

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
Beatriz Sampaio Miguel
Eduardo Murakami da Silva
Paloma Damiana Rosa Cruz

COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO DO PROJETO
Aparecido Sutero 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
Marcéllo Mucída

DIREÇÃO ARTÍSTICA
Walkiria Barbosa

CENOGRAFIA
Aldecir Cardoso

DIREÇÃO DE TI
Francisco Ferraz

DIREÇÃO ADMINISTRATIVA E FINANCEIRA
Helio Rodrigues

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
Maria Cristina Santos 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

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

ARENA GREEN : DESIGN DE EXPERIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO / VERONICA DE JESUS MARQUES PIERRE DE GOUVEA...[ET AL.]. -- RIO DE JANEIRO : CIMA, 2025.

OUTROS AUTORES: MARCOS DIDONET, RAFAEL DIAS SILVA, MARIA CRISTINA SANTOS PEREIRA.

ISBN 978-65-986261-0-5

1. CIDADANIA 2. DESIGN 3. EDUCAÇÃO 4. INOVAÇÃO 5. MULTIDISCIPLINARIDADE 6. PEDAGOGIA 7. SUSTENTABILIDADE I. GOUVEA, VERONICA DE JESUS MARQUES PIERRE DE. II. DIDONET, MARCOS. III. SILVA, RAFAEL DIAS. IV. PEREIRA, MARIA CRISTINA SANTOS.

25-253780 CDD-370.115

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:
1. EDUCAÇÃO PRA A CIDADANIA GLOBAL 370.115
ELIANE DE FREITAS LEITE - BIBLIOTECÁRIA - CRB 8/8415

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

PRODUÇÃO DE ELENCO
Sapo Produções

INOVADORES GREEN
Aron Luiz
Bruno Alba
Cássio Inácio
Damares
Glenda Heloísa
Jota
Juliene Barbosa
Lipe
Lucila Santiago
Maiara Cristina
Mirielen Dollvik
Moara Saachi
Pamela Santiago
Rogerio Gonçalves
Valci 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

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

DESENVOLVIMENTO DE PESQUISA
DE PROCESSO DE IMPACTO
Compendium - Mariana Fandinho e Roberto Padovani

REGISTROS AUDIOVISUAIS
VIDEALIZE Produtora Digital
PRODUTOR EXECUTIVO
Kahuê Campion Rozzi
FOTÓGRAFOS E MAKING OF
Bruno Rogerio Ravagnolli, Cleberson Irineu de Sousa, Samuel Pelegrino, Tiago Ferreira, Wilson Vaz e Woofler Bartulici

AGRADECIMENTOS (EM ORDEM ALFABÉTICA)
Claudemir Canesso
Guilherme Pires da Silva
Ricardo Robson da Silva
Voltaire Juvenal Shakespear da Cruz
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

Prezado(a) Educador(a),

A Secretaria Municipal de Educação da cidade de São Paulo tem como missão formar indivíduos críticos, protagonistas de suas vidas e capacitados para o convívio em sociedade. Para isso, aulas, materiais, ações e projetos são planejados considerando as necessidades específicas dos estudantes, sempre em uma perspectiva inclusiva, equitativa e respeitosa à sua integralidade.

É com grande satisfação que compartilhamos os resultados do projeto Arena Green, uma iniciativa intensa e transformadora realizada em 2024 com turmas de oitavo ano do Ensino Fundamental. Esse projeto, que dialoga com toda a Unidade Educacional e seu entorno, amplia a proposta de saída pedagógica, porque ofereceu uma experiência imersiva com integração entre narrativa, tecnologia e consciência global.

Nesse contexto, surge a Arena Green, uma experiência imersivo-sensorial desenvolvida para estudantes de 8º ano em 2024. Com o tema central Mudanças Climáticas e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), o projeto criou um espaço diversificado, tecnológico, criativo, lúdico e acessível, alinhado ao Currículo da Cidade e destinado exclusivamente à Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

Vanguardista, a Arena Green foi totalmente customizada para os estudantes, indo além da conscientização sobre questões ambientais. Por meio da imersão em salas temáticas, o projeto promoveu reflexão, conscientização e, sobretudo, sensibilização sobre temas urgentes, como queimadas, degelo, consumo e resíduos. Ao colocar os estudantes como agentes reais de transformação de seus territórios, a experiência contribuiu para mudanças significativas em suas comunidades e, consequentemente, para um impacto global. A Arena Green consolidou, assim, o exercício de direitos e deveres da Cidadania Planetária.

Nascida da urgência de repensarmos nosso papel no mundo e de assumirmos um compromisso coletivo com a construção de um futuro mais justo, sustentável e inclusivo, a Arena Green utiliza narrativas envolventes e recursos imersivos para apresentar um universo onde os 17 ODS da ONU, articulados ao Currículo da Cidade, ganham vida. O projeto desafia toda a comunidade escolar – estudantes, educadores(as), equipes gestoras e o território educativo – a engajar-se em um chamado à ação.

Em parceria com o CIMA – Centro de Cultura, Informação e Meio-ambiente, a Arena Green transformou as Orientações Pedagógicas de Educação Ambiental[1] em uma experiência imersiva, proporcionando aprendizados sobre as temáticas mais urgentes da sociedade, desde a erradicação da pobreza até a luta contra as mudanças climáticas. Desejamos que a metodologia de formação antes, durante e depois da visita, a exploração do espaço como Cidade Educadora e as ações desenvolvidas posteriormente tenham inspirado a Cidadania Planetária em sua escola.

Agradecemos pelo engajamento e pela parceria nesta jornada transformadora. Juntos, seguimos construindo um futuro mais sustentável e inclusivo para todos.

Eduardo Murakami
Núcleo de Educação Ambiental [2]

Beatriz Sampaio
Núcleo de Educação Ambiental [2]

Maria Cristina Rodrigues
Divisão de Currículo [3]

1 https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/curriculo-da-cidade-educacao-ambiental-orientacoes-pedagogicas/

2 https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/educacao-ambiental/

3 https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/coped/ntc/

Sumário

1. O que você precisa saber antes de começar a ler este livro.....*10*

1.1 - A Agenda 2030.....*11*

1.2 - Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).....*12*

1.3 - As palavras e as expressões importantes.....*14*

1.4 - A Cidadania Planetária.....*16*

2. Arena Green: o Design de Experiências inovando na Educação.....*22*

3. A Arena Green em números.....*28*

4. O Currículo da Cidade.....*44*

5. O Design de Experiências.....*54*

5.1 - Um olhar geral para a criação de experiências.....*58*

5.2 - A importância das experiências para a Cidadania Planetária.....*61*

6. A Metodologia da Arena Green.....*64*

6.1 - Criando experiências para cidadãos planetários.....*71*

6.2 - As cinco etapas da jornada experiencial.....*73*

6.3 - Os cinco sensos da Cidadania Planetária.....*75*

6.4 - A Espiral Exponencial de Cidadania Planetária.....*78*

7. Os documentos para o apoio das equipes pedagógicas.....*84*

7.1 - O Guia de Experiências.....*86*

7.2 - O Documento de Metodologia e os Referenciais para a equipe pedagógica.....*87*

7.3 - As videoaulas.....*88*

8. O áudio binaural - uma mensagem de paz.....*94*

9. A Arena de singularidade e acessibilidade.....*98*

9.1 - A equipe singular de Inovadores Green.....*101*

9.2 - A acessibilidade na Arena Green.....*102*

10. A jornada da Arena Green - uma experiência híbrida e linear.....*106*

10.1 - A jornada da Arena Green.....*108*

10.2 - As experiências físicas na Arena.....*109*

10.2.1 - Você é cidadão planetário!.....*110*

10.2.2 - Vai e vem do planeta.....*114*

10.2.3 - Outras reflexões na superabundância.....*118*

10.2.4 - Todas as vozes do mundo.....*122*

10.2.5 - Todo mundo junto agora.....*126*

10.2.6 - Eu sou porque tu és.....*130*

10.2.7 - Cidadania Planetária em ação.....*134*

10.3 - As experiências digitais.....*139*

10.3.1 - Match planetário.....*140*

10.3.2 - Tome uma decisão!.....*144*

10.3.3 - Some a sua voz à de outros.....*148*

10.3.4 - Você pode mudar o mundo!.....*152*

11. Os impactos da Arena Green.....*158*

11.1 - Os impactos em estudantes.....*162*

11.2 - Os impactos em professores.....*170*

12. A conclusão: disrupções para inspirar.....*178*

13. Cada estudante é um cidadão planetário.....*184*

14. O site da Arena Green.....*190*

15. Referencial teórico.....*192*

1

O que você precisa saber antes de começar a ler este livro

A AGENDA 2030

1.1

Uma das principais diretrizes da **ARENA GREEN** é a Agenda 2030. Esse plano de ação orienta para que as pessoas se conscientizem e ajam em busca de prosperidade, paz, liberdade e erradicação da pobreza em nosso planeta.

O que você vai ler agora é o preâmbulo desse plano desenvolvido pela Organização das Nações Unidas (ONU). Aqui, começa a ser desenhada a transformação que queremos realizar. E com você fazendo parte dela.

Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável

Esta Agenda é um plano de ação para as pessoas, para o planeta e para a prosperidade. Ela também busca fortalecer a paz universal com mais liberdade. Reconhecemos que a erradicação da pobreza em todas as suas formas e dimensões, incluindo a pobreza extrema, é o maior desafio global e um requisito indispensável para o desenvolvimento sustentável.

Todos os países e todas as partes interessadas, atuando em parceria colaborativa, implementarão este plano. Estamos decididos a libertar a raça humana da tirania da pobreza e da penúria e a curar e proteger o nosso planeta. Estamos determinados a tomar as medidas ousadas e transformadoras que são urgentemente necessárias para direcionar o mundo para um caminho sustentável e resiliente. Ao embarcarmos nesta jornada coletiva, comprometemo-nos a não deixar ninguém para trás.

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e 169 metas demonstram a escala e a ambição desta nova Agenda universal. Eles se constroem sobre o legado dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio e concluirão o que estes não conseguiram alcançar. Eles buscam concretizar os direitos humanos de todos e alcançar a igualdade de gênero e o empoderamento de mulheres e meninas. Eles são integrados, indivisíveis e equilibram as três dimensões do desenvolvimento sustentável: a econômica, a social e a ambiental.

Os vínculos e a natureza integrada dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são de importância crucial para assegurar que o propósito da nova Agenda seja realizado. Se realizarmos as nossas ambições em toda a extensão da Agenda, a vida de todos será profundamente melhorada e nosso mundo será transformado para melhor.

(TEXTO EXTRAÍDO DO SITE NAÇÕES UNIDAS BRASIL, EM 08/01/2025).

Esse é só o início do plano que apresenta objetivos e metas a serem realizados até 2030. Tem muito mais para ser conhecido. Você quer ler tudo?

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e conheça a versão completa da Agenda 2030.

1.2

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

Integrados à Agenda 2030, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são essenciais para atingir o sucesso desta iniciativa. No site da ONU, os ODS são apresentados assim:

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Esses são os objetivos para os quais as Nações Unidas estão contribuindo a fim de que possamos atingir a Agenda 2030 no Brasil.

1. Erradicação da Pobreza
Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.

2. Fome Zero e Agricultura Sustentável
Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.

3. Saúde e Bem-Estar
Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.

4. Educação de Qualidade
Assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.

5. Igualdade de Gênero
Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.

6. Água Potável e Saneamento
Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos.

7. Energia Limpa e Acessível
Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos.

8. Trabalho Decente e Crescimento Econômico
Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos.

9. Indústria, Inovação e Infraestrutura
Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.

10. Redução das Desigualdades
Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.

11. Cidades e Comunidades Sustentáveis
Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.

12. Consumo e Produção Responsáveis
Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis.

13. Ação Contra a Mudança Global do Clima
Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos.

14. Vida na Água
Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

15. Vida Terrestre
Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade.

16. Paz, Justiça e Instituições Eficazes
Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

17. Parcerias e Meios de Implementação
Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável.

(TEXTO EXTRAÍDO DO SITE NAÇÕES UNIDAS BRASIL, EM 09/01/2025)

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e saiba mais sobre os 17 ODS na página da ONU Brasil.

1.3

As palavras e as expressões importantes

Diante de um contexto tão específico que é trazido pela **ARENA GREEN**, é importante conhecer algumas palavras e expressões que ou são uma novidade ou representam inovações, ou mesmo, disrupções do mundo contemporâneo. Vem saber mais!

ÁUDIO BINAURAL

Também conhecido como áudio 360°, proporciona imersão superior ao simular, por meio de várias camadas de som tridimensionais, a presença em um ambiente ou situação real de forma sonora digitalizada.

CIDADANIA PLANETÁRIA

Representa a ressignificação da cidadania a partir de um viés ambiental, reforçando que estamos juntos em um planeta único, composto por um ecossistema interdependente, em que toda ação (pequena ou grande) gera um impacto (positivo ou negativo) nesta que é a nossa casa. Somos todos cidadãos planetários, independentemente de nacionalidades, idades, crenças, culturas, jeitos de ser, viver, sentir ou transformar o mundo ao nosso redor.

DESIGN DE EXPERIÊNCIAS

Área dos campos da Inovação e da Economia Criativa que propõe a modelagem de experiências interativas, sensoriais e emocionais com alto potencial de despertar sensações, sentimentos e percepções e, com isso, promover mudanças de atitude.

JORNADAS EMOCIONAIS

Base do Design de Experiências que representa o conjunto de emoções modeladas, as quais serão vivenciadas pelos cidadãos planetários para promover o ser, o pensar, o viver, o sentir e o transformar.

JORNADA EXPERIENCIAL

Representa o conjunto de experiências interativas, sensoriais e emocionais criadas e que será vivenciado pelo indivíduo, para que o despertar de sua emocionalidade aconteça.

JORNADA HÍBRIDA

Indica que a jornada experiencial conta com experiências digitais online e físicas que são usadas de forma coordenada e retroalimentada.

JORNADAS INTERATIVAS

Indica um percurso experiencial que estimula o protagonismo do cidadão planetário por meio não apenas do viver, mas, principalmente, do fazer.

JORNADAS SENSORIAIS

Representam a ativação do máximo de sentidos possíveis (olfato, paladar, visão, audição e tato) dentro de uma lógica aplicável em experiências.

MODELAGEM EXPONENCIAL

Desenho utilizado no Design de Experiência para construir o percurso interativo, emocional e sensorial focando, principalmente, na jornada de ações dos usuários entre sentimentos, sensações e emoções provocadas.

ESPIRAL EXPONENCIAL

Parte da metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica utilizada na Arena Green, é a representação gráfica dos movimentos de ressignificação e dos sensos emocionais vivenciados pelos cidadãos planetários, combinados com conhecimentos, valores e propósitos apresentados na jornada e atitudes de mudança de comportamento esperadas em longo prazo de forma crescente e contínua.

JORNADA LINEAR

Indica que o conjunto de experiências é vivenciado de forma subsequente, uma após a outra, em que o término da primeira é o início da segunda.

A Cidadania Planetária

1.4

Todos somos cidadãos planetários independente de nacionalidades, idades, crenças, culturas, jeitos de ser, viver, sentir ou transformar o mundo ao nosso redor.

A Cidadania Planetária representa a ressignificação da cidadania com um olhar ambiental. Afinal, todos vivemos no mesmo planeta, que é único e interdependente. E cada ação, pequena ou grande, conta, pois gera impacto, positivo ou negativo, nesta que é a nossa casa.

Ao agir como cidadãos planetários, é importante lembrar sempre da Agenda 2030 e dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Afinal, a Cidadania Planetária é uma atitude.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e assista ao vídeo para iniciar a sua Cidadania Planetária.

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

Conhecendo a Arena Green

2

ARENA GREEN: o Design de Experiências inovando na Educação

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

Arena Green é um projeto inédito, criado com metodologia proprietária e produzido especialmente para estudantes e educadores do 8º ano do Ensino Fundamental, rede pública do município de São Paulo (SP).

Realizada pela primeira vez no Ginásio do Ibirapuera, em 2024, em São Paulo (SP), a Arena Green é um projeto inédito que reúne Design de Experiências e Inovação pedagógica, criado com uma metodologia proprietária e produzido especialmente para estudantes e educadores do 8º ano do Ensino Fundamental da rede pública do município de São Paulo (SP).

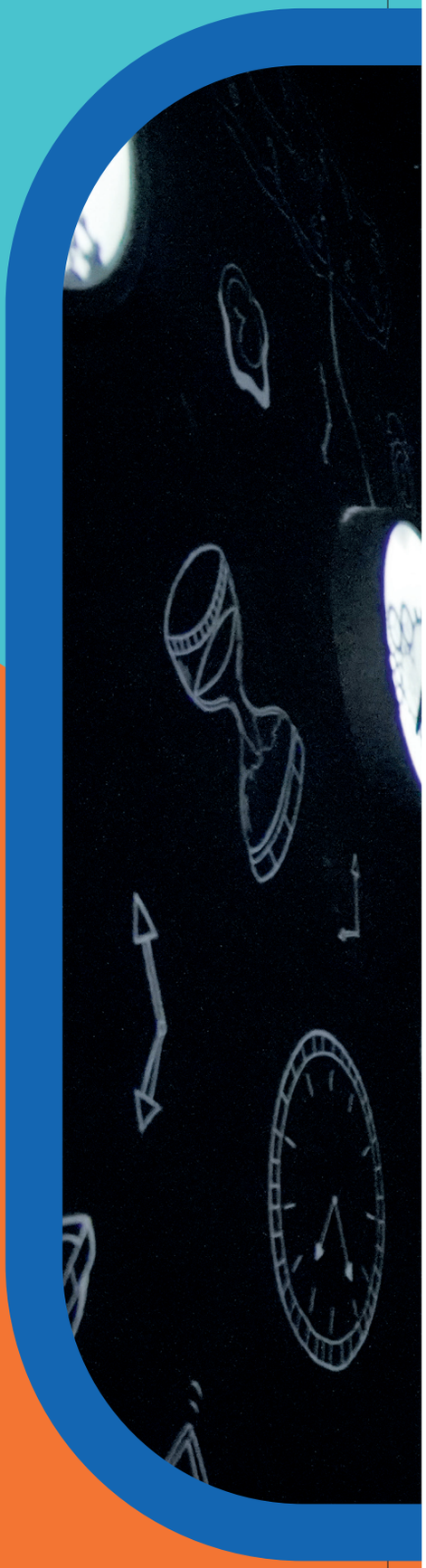
A partir da Agenda 2030 e dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), a Arena Green promoveu uma jornada sobre Cidadania Planetária repleta de experiências interativas, sensoriais e emocionais que impulsionaram o aprendizado, a conscientização e a mudança de atitude.

Faça a leitura do QR Code e confira tudo o que aconteceu na Arena Green.

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

3

A Arena Green em números



EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

A ARENA GREEN EM NÚMEROS

Se é para mostrar em números todas as emoções de mais de 34 mil visitantes que passaram pela Arena Green, a gente tem muito mesmo para te contar. Então... vamos começar?

Metodologia

1

metodologia de Design de Experiências e Inovação Pedagógica proprietária

Tempo

7 **meses de operação**

111

dias de atendimento

888

horas de experiências oferecidas*

*O CÁLCULO DAS HORAS FOI FEITO MULTIPLICANDO A QUANTIDADE DE DIAS EM OPERAÇÃO POR OITO, QUE É A QUANTIDADE DE HORAS QUE A ARENA GREEN FICAVA ABERTA POR DIA.

Área

700m²

de área construída com cenografia, efeitos visuais, iluminação e efeitos sonoros.

Milhares
de pranchas de cocriação

Dezenas
de tecnologias de imersão e gamificação:
vídeos, games, áudios tridimensionais, trilhas sonoras

Dezenas
de peças de figurino

7
experiências físicas

4
experiências digitais

3
beats exclusivos
feitos pelo Instituto KondZilla*

* O INSTITUTO KONDZILLA É UMA ORGANIZAÇÃO SEM FINS LUCRATIVOS QUE DESENVOLVE PROGRAMAS DE EDUCAÇÃO E CAPACITAÇÃO PARA JUVENTUDES E AÇÕES DE IMPACTO SOCIAL PARA FAVELAS, QUE ATUA PRINCIPALMENTE NO GUARUJÁ E DEMAIS QUEBRADAS DE SÃO PAULO. FONTE: SITE DO INSTITUTO KONDZILLA (ACESSO EM 14/01/2025).

RESULTADOS EXPONENCIAIS

Resultados de medição de ampliação de consciência com estudantes e professores realizada por organismo independente.

85%

de aumento de consciência dos estudantes no "P" de Pessoas da Agenda 2030

70%

de aumento de consciência dos estudantes no "P" de Planeta da Agenda 2030

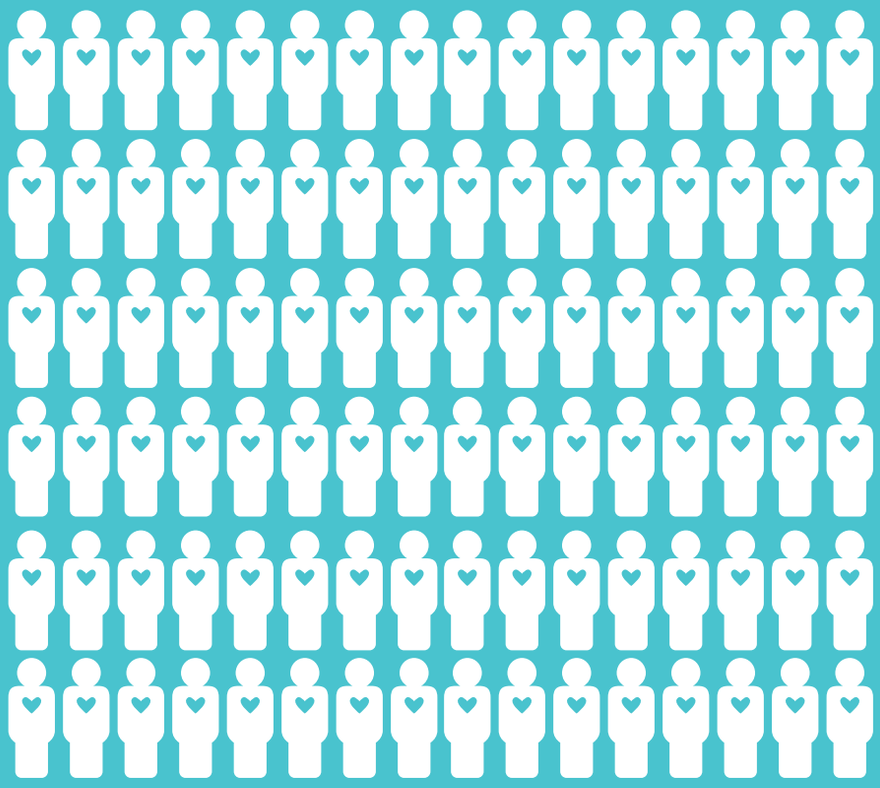
90,9%

de ampliação de consciência dos educadores sobre o Design de Experiências

55,4%

de ampliação de consciência dos educadores sobre a Inovação Pedagógica

Pessoas impactadas



32.269
estudantes

566 escolas

2.956 professores

Mais de
110
profissionais criativos envolvidos

2024

UMA VISÃO DA EVOLUÇÃO DOS NÚMEROS MÊS A MÊS

MAIO

205
estudantes

18
professores

3
escolas

3
dias de operação

24
horas de experiências oferecidas

Lançamento oficial da Arena Green com presença de Prefeito, autoridades e convidados em 5 de junho de 2024

JUNHO

6.103
estudantes

506
professores

253
turmas de
121
escolas

19
dias de operação

152
horas de experiências oferecidas

JULHO

2.871
estudantes

270
professores

253
turmas de
69
escolas

9
dias de operação

72
horas de experiências oferecidas

JULHO

730
estudantes

168
professores

56
turmas de
56
escolas

7
dias de operação

63
horas de experiências oferecidas

Visitas de turmas de estudantes do Recreio nas férias*

*O PROGRAMA RECREIO NAS FÉRIAS OCORRE DURANTE O PERÍODO DO RECESSO ESCOLAR NA CIDADE DE SÃO PAULO. EM 2024 ACONTECEU ENTRE 10 E 19 DE JULHO. FONTE: SITE DA CIDADE DE SÃO PAULO (ACESSO EM 14/01/2025).

AGOSTO

8.110
estudantes

710
professores

154
escolas

22
dias de operação

198
horas de experiências oferecidas

SETEMBRO

7.390
estudantes

636
professores

154
escolas

21
dias de operação

189
horas de experiências oferecidas

OUTUBRO

5.038
estudantes

460
professores

116
escolas

20
dias de operação

160
horas de experiências oferecidas

NOVEMBRO

1.822
estudantes

188
professores

52
escolas

10
dias de operação

80
horas de experiências oferecidas

2024
UMA VISÃO DA EVOLUÇÃO DOS NÚMEROS MÊS A MÊS

EMEF PROFESSORA AMELIA RODRIGUES DE OLIVEIRA
CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

EMEBS ANNE SULLIVAN

EMEF COELHO NETO

EMEF MARINA MELANDER COUTINHO

EMEF GUILHERME DE ALMEIDA

EMEF THEODOMIRO DIAS

EMEF VICENTE AMANTO

EMEF JOSÉ AMÉRICO DE ALMEIDA

EMEF JOÃO XXIII

EMEF PROFESSOR
RICARDO VITIELLO

EMEF CARLOS PASQUALE

CEU BARRO BRANCO

EMEF RECANTO DOS HUMILDES

EMEF EZEQUIEL RAMOS JUNIOR

EMEF PROFESSORA VIRGINIA LORISA ZEITOUNIAN CAMARGO

EMEF JAIRO RAMOS

CEU CASA BLANCA

EMEF ARMANDO CRIDEY RIGHETTI

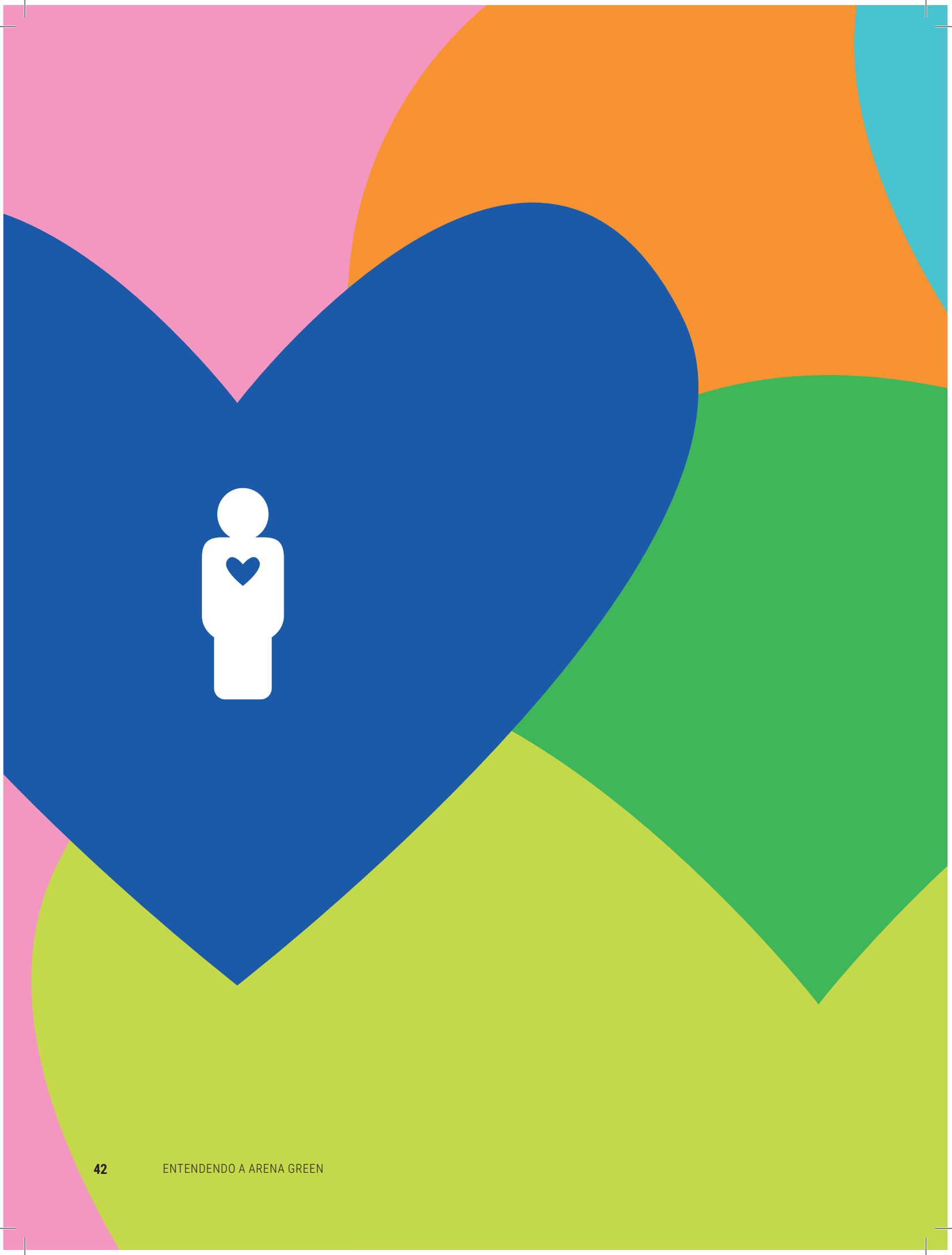
EMEF WLADIMIR DE TOLEDO

FOTOS REGISTRADAS PELA EQUIPE DA ARENA GREEN (PÁGINAS 40 E 41)

EMEF PRESTES MAIA

EMEF PROFESSORA ÁUREA RIBEIRO XAVIER LOPES

EMEF PROFESSOR FELÍCIO PAGLIUSO

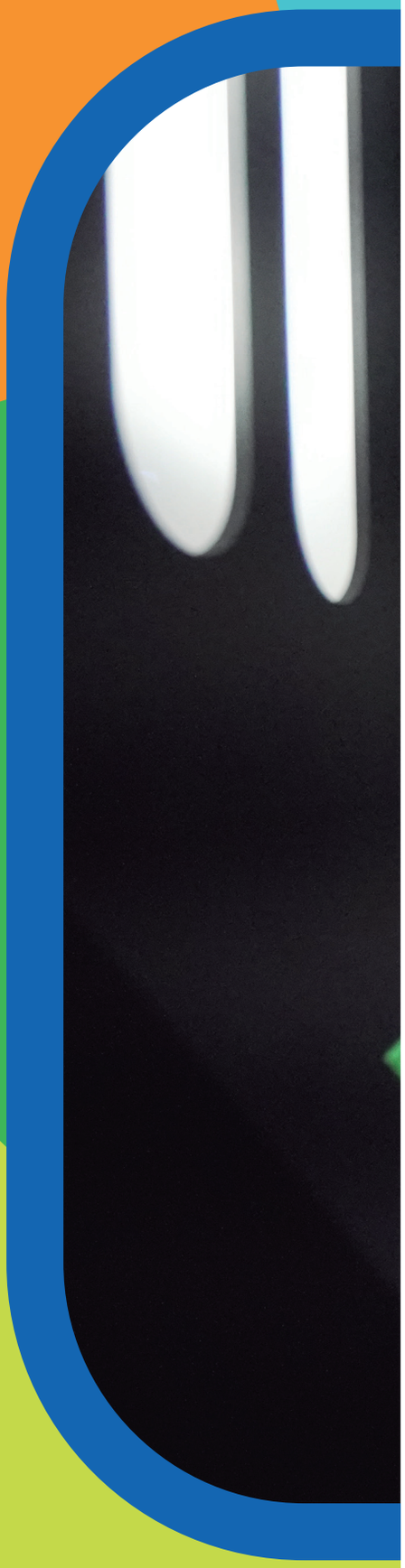


Entendendo a Arena Green

4

O Currículo da Cidade

O conteúdo deste capítulo foi integralmente fornecido pela SME de São Paulo.



EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVIDADE | **SABER:** Acessar, selecionar e organizar o conhecimento com curiosidade, pensamento científico, criticidade e criatividade. **PARA:** Observar, questionar, investigar causas, elaborar e testar hipóteses; refletir, interpretar e analisar ideias e fatos em profundidade; produzir e utilizar evidências.

REPERTÓRIO CULTURAL | **SABER:** Desenvolver repertório cultural e senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas identidades e manifestações artísticas e culturais e participar de práticas diversificadas de produção sócio-cultural. **PARA:** Ampliar e diversificar suas possibilidades de acesso a produções culturais e suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais, desenvolvendo conhecimentos, imaginação, criatividade, percepção, intuição e emoção.

EMPATIA E COLABORAÇÃO | **SABER:** Considerar a perspectiva e os sentimentos do outro, colaborar com os demais e tomar decisões coletivas. **PARA:** Agir com empatia, trabalhar em grupo, criar, pactuar e respeitar princípios de convivência, solucionar conflitos, desenvolver a tolerância à frustração e promover a cultura da paz.

RESPONSABILIDADE E PARTICIPAÇÃO| **SABER:** Reconhecer e exercer direitos e deveres, tomar decisões éticas e responsáveis consigo, com o outro e com o planeta. **PARA:** Agir de forma solidária, engajada e sustentável, respeitar e promover os direitos humanos e ambientais, participar da vida cidadã e perceber-se como agente de transformação.

ABERTURA À DIVERSIDADE| **SABER:** Abrir-se ao novo, respeitar e valorizar diferenças e acolher a diversidade. **PARA:** Agir com flexibilidade e sem preconceito de qualquer natureza, conviver harmonicamente com os diferentes, apreciar, fruir e produzir bens culturais diversos, valorizar as identidades e culturas locais.

MATRIZ DE SABERES

SECRETARIA MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO - SP

MENTO
, CRÍTICO
VIDADE

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS | **SABER:** Descobrir possibilidades diferentes, avaliar e gerenciar, ter ideias originais e criar soluções, problemas, perguntas. **PARA:** Inventar, reinventar-se, resolver problemas individuais e coletivos e agir de forma propositiva em relação aos desafios contemporâneos.

COMUNICAÇÃO

COMUNICAÇÃO | **SABER:** Utilizar as linguagens verbal, verbo-visual, corporal, multimodal, artística, matemática, científica, Libras, tecnológica e digital para expressar-se, partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. **PARA:** Exercitar-se como sujeito dialógico, criativo e sensível, compartilhar saberes, reorganizando o que já sabe e criando novos significados, e compreender o mundo, situando-se em diferentes contextos socioculturais.

AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO

AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO | **SABER:** Conhecer e cuidar do seu corpo, sua mente, suas emoções, suas aspirações e seu bem-estar e ter autocrítica. **PARA:** Reconhecer limites, potências e interesses pessoais, apreciar suas próprias qualidades, a fim de estabelecer objetivos de vida, evitar situações de risco, adotar hábitos saudáveis, gerir suas emoções e comportamentos, dosar impulsos e saber lidar com a influência de grupos.

AUTONOMIA E DETERMINAÇÃO

AUTONOMIA E DETERMINAÇÃO | **SABER:** Organizar-se, definir metas e perseverar para alcançar seus objetivos. **PARA**: Agir com autonomia e responsabilidade, fazer escolhas, vencer obstáculos e ter confiança para planejar e realizar projetos pessoais, profissionais e de interesse coletivo.

O CURRÍCULO DA CIDADE

4.1

Em busca de trilhar um alinhamento entre as orientações curriculares da cidade de São Paulo e a Base Nacional Comum Curricular, em 2017, a Secretaria Municipal de Educação (SME) lançou o **Currículo da Cidade de São Paulo.**

O currículo foi estruturado em três conceitos orientadores que são diretrizes para o trabalho pedagógico da Rede Municipal de Ensino (RME):

I) Educação inclusiva está relacionada ao respeito, à valorização da diversidade e à diferença, reconhecendo o modo de ser, de pensar e de aprender de cada bebê, criança, jovem e adulto;

II) Equidade versa sobre o princípio de que todos os estudantes são sujeitos íntegros, potentes, autônomos e capazes de aprender e se desenvolver, dessa forma, o planejamento pedagógico deve considerar as características e os contextos individuais para que tenha real significado;

III) Educação integral tem como propósito principal o desenvolvimento integral de bebês, crianças, jovens e adultos, considerando as suas dimensões intelectual, social, emocional, física e cultural.

Com o intuito de fomentar o processo pedagógico a partir dos conceitos orientadores, o Currículo da Cidade apresenta de forma inovadora a **Matriz de Saberes***, que envolve conhecimentos como autocuidado e autoconhecimento, autonomia e determinação, abertura à diversidade, responsabilidade e participação, empatia e colaboração, repertório cultural, pensamento científico, crítico e criatividade, resolução de problemas e comunicação.

* QUE PODE SER VISTA NA PÁGINA ANTERIOR

OS 17 OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) surgem articulados com os Objetivos de Aprendizagens e Desenvolvimento e os Objetos de Conhecimento dos componentes curriculares Artes, Ciências Naturais, Educação Física, Geografia, História, Inglês, Língua Portuguesa, Matemática e Tecnologias para Aprendizagem.

O CURRÍCULO DA CIDADE E A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

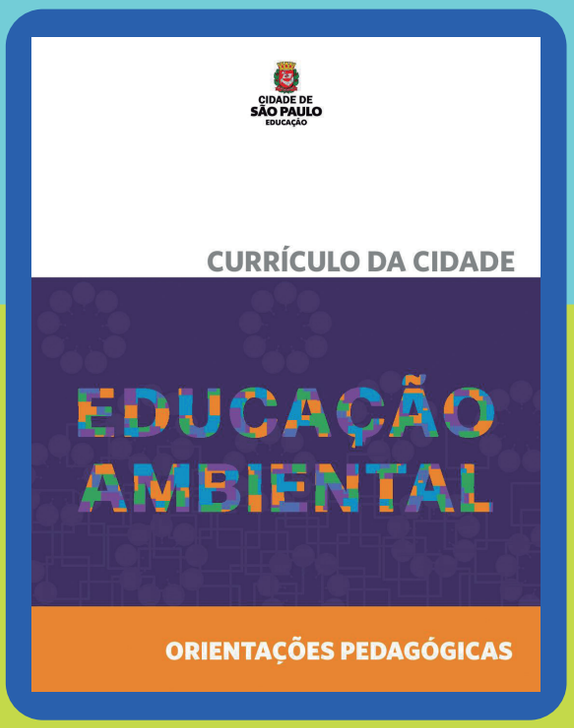
4.2

Para a Rede Municipal de Ensino, a Educação Ambiental (EA) também é currículo. Nessa perspectiva, a SME lança em 2023 as Orientações Pedagógicas de Educação Ambiental (OPEA), o documento desempenha um papel fundamental na integração de questões ambientais do dia a dia das unidades educacionais.

Além de apresentar um histórico da Educação Ambiental da Rede, o documento de Orientações Pedagógicas de Educação Ambiental (OPEA) propõe uma perspectiva crítica, emancipatória e transformadora para a garantia de uma educação significativa.

Em resumo, as Orientações Pedagógicas de Educação Ambiental (OPEA) desempenham um papel essencial na promoção de uma abordagem integrada e holística da Educação Ambiental, vista como um dos eixos estruturantes de uma educação de qualidade.

Para isso, incorpora princípios como os direitos humanos, a interculturalidade e uma agenda local e global dialogando com todos os componentes curriculares, promovendo a participação ativa dos estudantes e o olhar crítico para questões ambientais com o objetivo de formar cidadãos conscientes, responsáveis e comprometidos com o bem-estar do ambiente urbano e do natural numa escala que vai do local para o global.



Partindo da perspectiva de formar indivíduos ativos que agem localmente e, com isso, impactam globalmente, o conceito de Cidadania Planetária transcende fronteiras geográficas e culturais, semeando uma consciência coletiva sobre a conexão entre todos os seres vivos e o meio ambiente que compartilhamos.

Nesse contexto, a Educação Ambiental surge como um convite para educadores e educadoras da Rede incentivarem os estudantes a se tornarem agentes de mudança em suas comunidades, participando de projetos e ações dentro das unidades educacionais que podem envolver campanhas de sensibilização e iniciativas de conservação.

Dessa forma, ao promover uma consciência crítica e uma ação responsável, essa abordagem educacional prepara os estudantes não apenas para serem bons habitantes da cidade, mas também cidadãos ativos e comprometidos com o bem-estar do planeta como um todo. Assim, a cidade de São Paulo caminha rumo a um futuro mais sustentável, impulsionado pela educação e pela Cidadania Planetária.

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

5

O Design de Experiências

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

CEU PARELHEIROS
CRÉDITO: KIM S.

CEU PARELHEIROS
CRÉDITO: KIM S.

O DESIGN DE EXPERIÊNCIAS

As mudanças na forma de aprender e ensinar, junto com desafios e oportunidades do mundo atual, trouxeram nos últimos dez anos muitas novidades e conexões entre Educação e Inovação.

Entre essas novidades, está o Design de Experiências, área relativamente nova no mundo (com cerca de 25 anos de existência) e no Brasil (com maior implementação nos últimos 10 anos), que dialoga com o cenário atual de inovações e disrupções.

Embora possa ser usado em outras áreas, o Design de Experiências, quando combinado com práticas de Inovação Pedagógica, torna-se uma ferramenta poderosa para criar e consolidar novos caminhos de aprendizado significativo.

O Design de Experiências pode ser aplicado em projetos e ações de diferentes tamanhos, com resultados comprovados na mudança de percepções e atitudes por meio de estímulos às emoções. Isso acontece porque o Design de Experiências foca na consolidação de jornadas criativas de aprendizagem, experimentação e ressignificação.

Essas jornadas possibilitam a apresentação de conteúdos e conhecimentos como também promovem imersão, inspiração e engajamento de cada estudante. Tudo isso por meio de experiências físicas ou digitais que se apropriam do tripé interatividade, sensorialidade e emocionalidade.

5.1 UM OLHAR GERAL PARA A CRIAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS

Na criação de uma experiência, seja física ou digital, o primeiro passo é definir sua intencionalidade, ou seja, o objetivo ou o propósito de aprendizagem e de ressignificação.

Nessa criação, deve-se também delimitar a temática a ser abordada, analisar os recursos mínimos necessários e desenvolver a modelagem de sentimentos, sensações, percepções e significados que a experiência trará para promover novas reflexões e mudanças de atitude.

A **modelagem experiencial** é o elemento mais importante para potencializar os resultados do processo de criação da experiência. É essencial começar definindo uma emoção principal e, em seguida, construir a jornada de forma gradual, indo da emoção menos intensa até a que mais vai impactar emocionalmente.

Após a fase de modelagem, cria-se uma história envolvente, que desafie cada estudante e ofereça uma recompensa ao final. Narrativas com emoções intensas e cheias de surpresas e inesperados, que utilizam gatilhos de memórias de cada estudante para ressignificar conhecimentos, são muito eficazes para despertar empatia, urgência e senso de responsabilidade.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

(...) além da ativação das emoções, os elementos mais importantes de qualquer experiência são a autenticidade, a originalidade e o ineditismo.

Uma vez que a modelagem experiencial e a história estão definidas, é hora de usar a criatividade para construir os percursos de interatividade e sensorialidade.

A interatividade está focada no exercício de realizar uma tarefa para receber algo em troca. É importante destacar que, quanto maior a interatividade, maior o engajamento. Já a sensorialidade foca na amplificação das camadas visuais, auditivas, táteis, etc.

Para além da ativação das emoções, os elementos mais importantes de qualquer experiência são a autenticidade, a originalidade e o ineditismo.

Na autenticidade, está a consolidação de uma jornada que dialogue com o universo estudantil. Já a originalidade deseja ir além, buscando algo novo. E, por fim, o ineditismo entrega algo que ainda não foi visto e que conquista a mente e o coração.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

As experiências não só ampliam a perspectiva individual, como estimulam visões locais e globais sobre a interdependência e a importância da cocriação, do compartilhamento e da colaboração.

CRÉDITO: KIM S.

5.2 A IMPORTÂNCIA DAS EXPERIÊNCIAS PARA A CIDADANIA PLANETÁRIA

As experiências interativas, sensoriais e emocionais têm papel central no fortalecimento da Cidadania Planetária, pois promovem uma imersão mais profunda e criativa em questões fundamentais da sociedade atual, colocando nesse contexto a Agenda 2030 e os 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Ao estimular os sentidos e provocar emoções, as experiências têm o poder de transformar apatia em ação e indiferença em compromisso com a transformação.

A partir de uma jornada previamente desenhada, as experiências dão a oportunidade de colocar cada estudante no centro de situações complexas ou com demandas de ressignificação, nas quais a tomada de consciência e de decisões é fundamental para a alteração do cenário.

Essas vivências experienciais tendem a gerar uma resposta emocional forte, motivando estudantes a se engajarem de forma mais ativa em práticas sustentáveis e mudanças de comportamento.

Há ainda o impacto da concretude da experiência por meio da possibilidade de vivenciar de forma real situações que seriam apenas exemplificadas.

Esse exercício de experimentação permite compreender com mais profundidade contextos e realidades que estariam distantes daquela pessoa e permitem ver o mundo por um prisma novo.

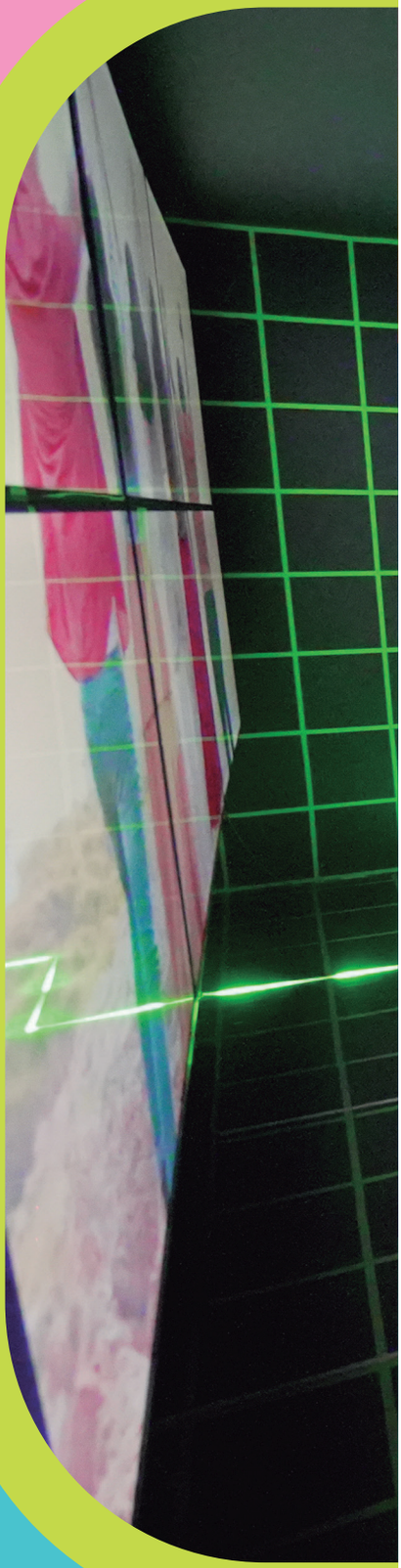
Mesmo de forma simulada, estudantes que vivem experiências como as da Arena Green, que têm como consequências desastres ou impactos negativos, podem desenvolver maior empatia e senso de urgência para agir.

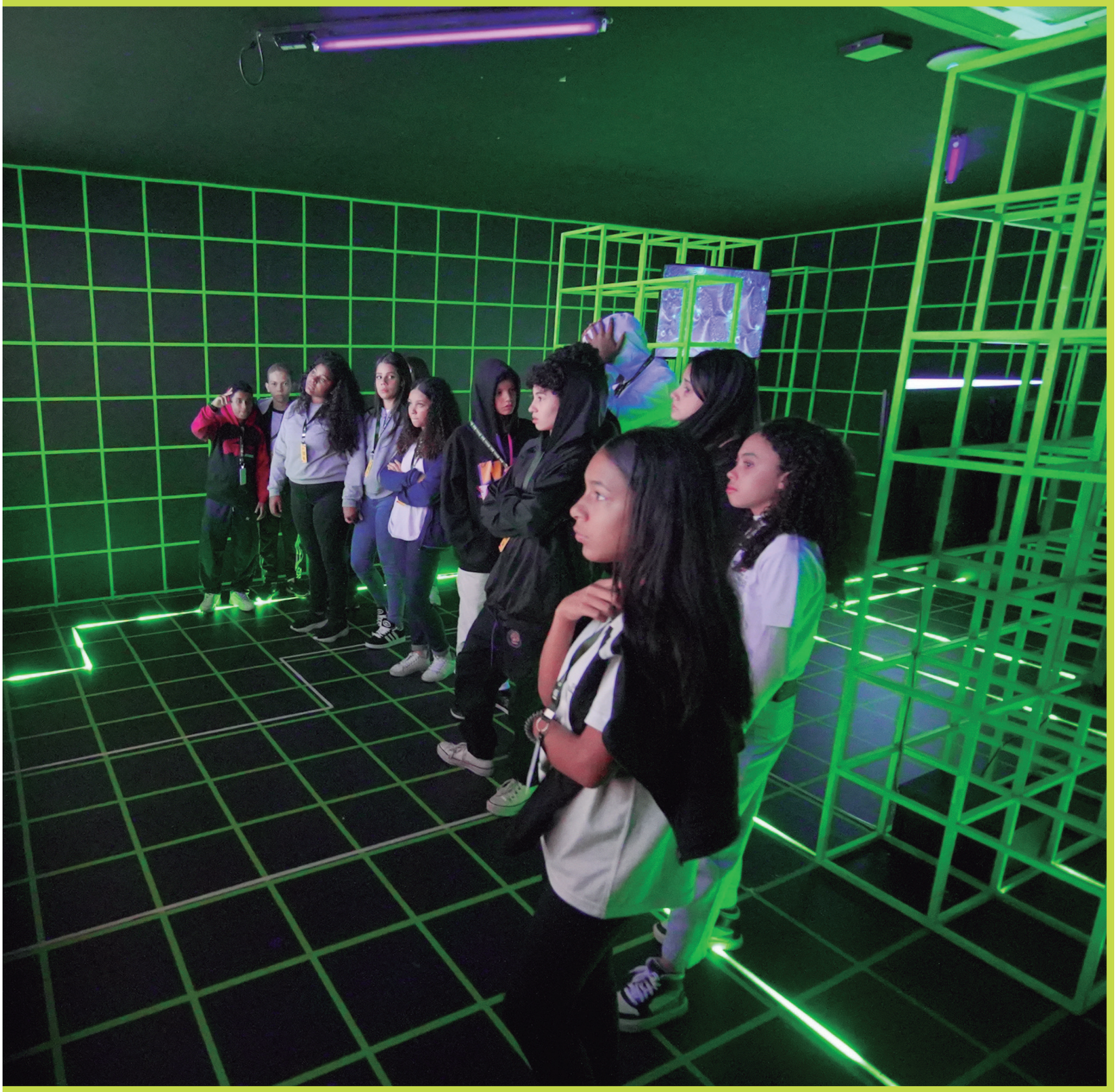
As experiências não só ampliam a perspectiva individual, como estimulam visões locais e globais sobre a interdependência e a importância da cocriação, do compartilhamento e da colaboração.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

6

A metodologia da Arena Green





EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

A METODOLOGIA DA ARENA GREEN

A Arena Green foi criada a partir de uma metodologia proprietária que usa o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica para potencializar a Cidadania Planetária como uma atitude prática e cotidiana.

A metodologia da Arena Green compreende que somos todos cidadãos planetários, independentemente de nacionalidades, idades, crenças, culturas, jeitos de ser, viver ou sentir o mundo ao nosso redor.

Nesta versão, a metodologia foi modelada com cinco movimentos de ressignificação que se desdobram em cinco sensos principais e diversos sensos intermediários.

Os movimentos de ressignificação representam, de forma resumida, a jornada vivida por cada estudante.

SER

PENSAR

VIVER

SENTIR

TRANSFORMAR

ARENA GREEN

NO QUE ACREDITAMOS

A Cidadania Planetária é uma atitude

COMO FAZEMOS

SER

Impulsionamos o potencial único de cada cidadão planetário em sua jornada de infinitas possibilidades.

PENSAR

Mesclamos Ciência, Educação e Inovação para consolidar gradações de conhecimentos.

SINGULARIDADE

AUTONOMIA

METODOLOGIA PROPRIETÁRIA GREEN NATION

IMPACTO QUE GERAMOS

A METODOLOGIA DA ARENA GREEN

Usamos o Design de Experiências e a Inovação Pedagógica para ressignificar

VIVER

Criamos experiências híbridas interativas, sensoriais e emocionais inéditas e não óbvias.

ENGAJAMENTO

SENTIR

Ativamos sentimentos, sensações e percepções inesperados em percursos criativos.

PROTAGONISMO

TRANSFORMAR

Provocamos mudanças de atitude para gerar impactos de transformação.

PERTENCIMENTO

A Cidadania Planetária como propósito de transformação

Já os sensos principais e intermediários envolvem elementos emocionais, como **singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento**. Esses elementos potencializam a Cidadania Planetária e são desdobrados em outros elos.

Ainda que sua vivência principal seja física, a jornada experiencial central da Arena Green é híbrida, tendo em vista que educadores contavam com quatro experiências digitais para serem implementadas em sala de aula.

Duas experiências, com cunho introdutório para as temáticas da Cidadania Planetária, foram sugeridas para serem apresentadas anteriormente à visita. É o caso de "Match planetário" e "Tome uma decisão!". Essas experiências apresentavam os conceitos que seriam vistos na Arena Green e motivavam os estudantes para a visita.

Já as outras duas deram continuidade àquilo que foi vivenciado pelos grupos de estudantes. São as experiências "Some sua voz a de outras" e "Você pode mudar o mundo". Essas experiências buscavam engajar novamente tais estudantes nas temáticas e nas vivências da Arena Green, estimulando que exercessem seu protagonismo para desenvolver criações ou dar continuidade àquelas já criadas.

6.1

CRIANDO EXPERIÊNCIAS PARA CIDADÃOS PLANETÁRIOS

A criação de uma experiência ou de uma jornada de experiências, como é o caso da Arena Green, começa com a definição do propósito, que pode ser traduzido pela pergunta: “Como eu quero mudar o mundo?”.

Na Arena, a resposta para esse questionamento veio na forma da frase: “Nós acreditamos que a Cidadania Planetária é uma atitude”.

O propósito é o orientador principal dos sensos de Cidadania Planetária a serem despertados. Os sensos representam emoções, percepções e sensações que serão ativadas nos cidadãos planetários a partir das experiências e que impulsionarão mudanças de atitude.

A etapa seguinte à criação do propósito é a modelagem do processo experiencial. Ou seja, a tradução dos sensos emocionais em experiências repletas de criatividade e inovação.

Na Arena, o intuito foi criar uma jornada linear (vivida de forma sequencial) que intensificasse esses sensos emocionais, trouxesse novos conhecimentos e apresentasse outros olhares sobre o potencial de transformação de cada um ao ativar sua Cidadania Planetária.

Ao final, a modelagem das emoções, atrelada a conteúdos socioambientais contemporâneos, se torna experiência (ou um conjunto delas), ganhando elementos de interatividade, sensorialidade, emocionalidade e contornos inventivos com o uso da arte, da cultura e da tecnologia.

Em cada experiência da Arena Green, o foco principal foi desenvolver algo realmente inédito e não-óbvio que mexesse com as crenças do cidadão planetário que está sendo impactado, promovendo novas formas de aprender, ressignificar e transformar o mundo.

6.2

AS CINCO ETAPAS DA JORNADA EXPERIENCIAL

A jornada experiencial da Arena Green é composta por cinco movimentos de ressignificação que se retroalimentam:

- SER
- PENSAR
- VIVER
- SENTIR
- TRANSFORMAR

Cada movimento de ressignificação tem um objetivo pedagógico e está ligado a um dos sensos de Cidadania Planetária. Esses movimentos formam uma espiral que ganha força e cresce a cada vez que é colocada em prática.

O primeiro movimento é o **Ser**, que se conecta com o senso de singularidade. O Ser incentiva cada pessoa a reconhecer seu potencial único e a se enxergar como parte das soluções para as mudanças necessárias na sociedade. O objetivo é que todos se vejam como cidadãos planetários com infinitas possibilidades.

Depois vem o **Pensar**, que organiza e fortalece diferentes níveis de conhecimento, unindo inovação, ciência e educação. Esse movimento busca desenvolver a autonomia de cada estudante, incentivando o pensamento crítico, a reflexão e o aprendizado contínuo em um mundo de mudanças rápidas e constantes.

O terceiro movimento é o **Viver**, que está no coração do Design de Experiências e do engajamento com a Cidadania Planetária. Aqui, são criadas experiências interativas, sensoriais e emocionais inéditas e não-óbvias que vão além de serem memoráveis. Buscam gerar transformação.

Em seguida, vem o movimento **Sentir**, que ativa emoções, sensações e percepções inesperadas durante os processos criativos. O Sentir está ligado ao senso de protagonismo, que vai além de cada estudante se sentir apenas como um cidadão planetário – é sobre assumir a responsabilidade de promover novas ideias e atitudes que tragam evoluções e revoluções.

Por fim, o movimento **Transformar** está conectado ao senso de pertencimento. Esse movimento reconhece que cada estudante faz parte de algo maior e incentiva mudanças de atitude para gerar impactos transformadores em vários níveis: no indivíduo, na comunidade, na sociedade e no planeta como um todo.

6.3 OS CINCO SENSOS DE CIDADANIA PLANETÁRIA

A metodologia usada na Arena Green entende que cada estudante é protagonista da sua aprendizagem. Assim, professores tornam-se mentores e inspiração para a transformação de cada estudante, potencializando essas experiências.

Para lidar com os papéis de cada um nesse contexto, a metodologia da Arena propõe uma jornada que é baseada em cinco sensos emocionais de Cidadania Planetária:

- SINGULARIDADE
- AUTONOMIA
- ENGAJAMENTO
- PROTAGONISMO
- PERTENCIMENTO

A **singularidade** traz o olhar para a individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral. Nesse sentido, há o entendimento de que todos são importantes em seus lugares no mundo e que cada habilidade e competência é fundamental para consolidar outros percursos para este planeta interdependente e ecossistêmico.

A **autonomia** traz o estímulo para a tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo. Em termos amplos, esse 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 se possa e se deva fazer algo mais do que já se está fazendo, além de representar o despertar de novas percepções.

O **protagonismo** é a etapa subsequente, quando as mudanças de atitude em relação à Cidadania Planetária começam a se consolidar. 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 a própria pessoa se percebe como agente do novo.

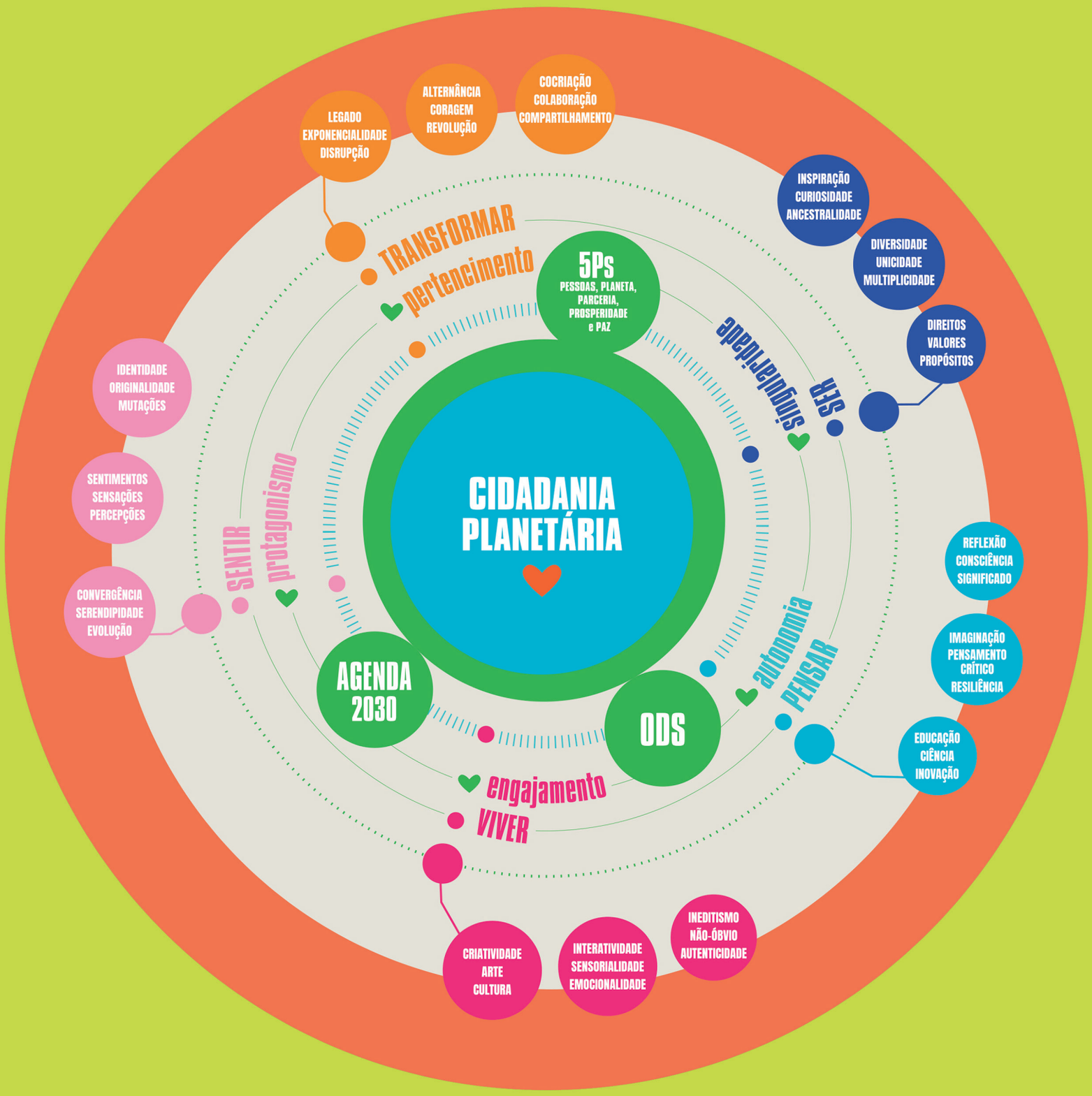
O **pertencimento** é a última etapa, quando o indivíduo exerce sua Cidadania Planetária em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas e paradigmas nos universos em que está inserido. É quando a pessoa se sente pertencente a esse ecossistema e atua fortemente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

6.4

ESPIRAL EXPONENCIAL DE CIDADANIA PLANETÁRIA

Na metodologia de Design de Experiências e Inovação Pedagógica da Arena Green, os sensos de Cidadania Planetária e os movimentos de ressignificação dão origem à Espiral Exponencial. De forma resumida, essa Espiral representa um impacto em mudanças de atitude que transformam e que devem seguir ecoando mesmo muito depois da visita de estudantes e da conclusão da iniciativa.

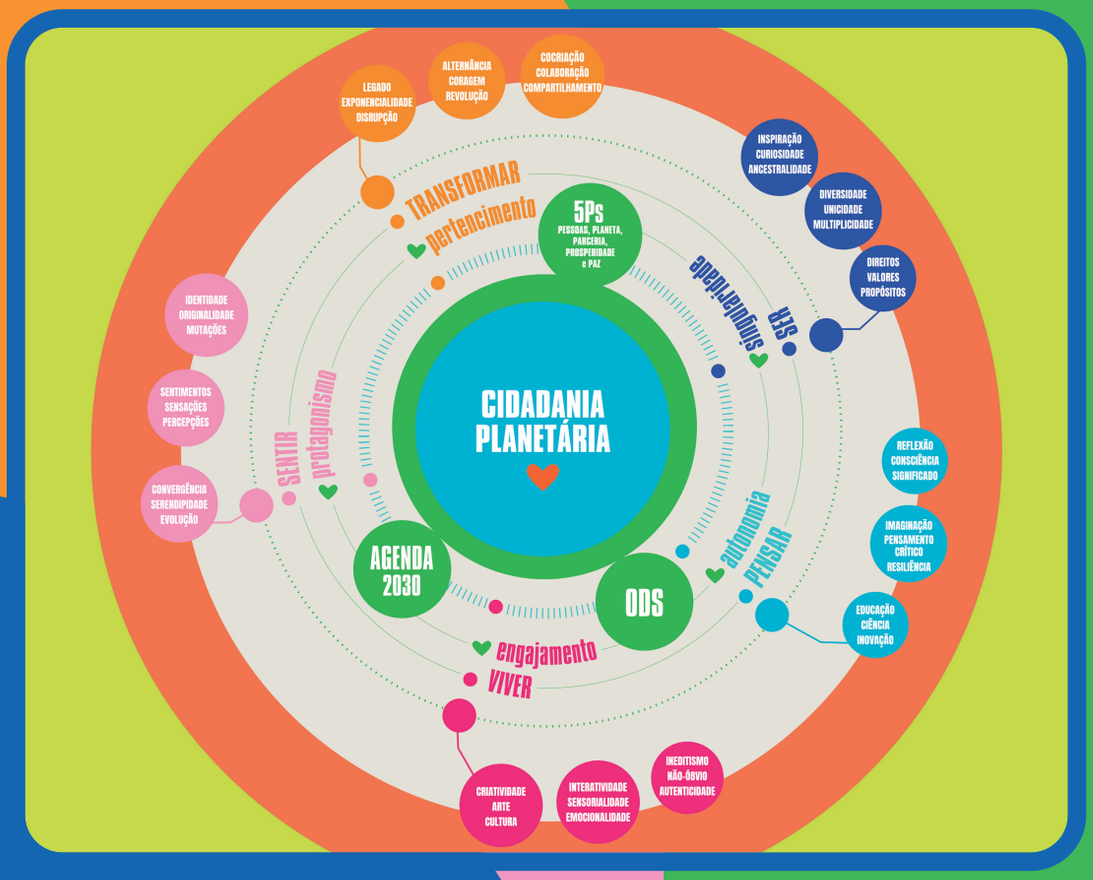
Por exemplo, os elos do **Ser**, ligados ao senso de singularidade, trazem inspiração, curiosidade e conexão como parte dos seus eixos. Esses elos também destacam a importância de direitos, valores e propósitos para construir uma sociedade verdadeiramente nova. Além disso, reforçam a diversidade, a multiplicidade e a singularidade como elementos fundamentais para criar cenários mais justos e igualitários.


LEGADO
EXPONENCIALIDADE
DISRUPÇÃO
ALTERNÂNCIA
CORAGEM
REVOLUÇÃO
COCRIAÇÃO
COLABORAÇÃO
COMPARTILHAMENTO
TRANSFORMAR
pertencimento
5Ps
PESSOAS, PLANETA,
PARCERIA,
PROSPERIDADE
e PAZ
INSPIRAÇÃO
CURIOSIDADE
ANCESTRALIDADE
DIVERSIDADE
UNICIDADE
MULTIPLICIDADE
DIREITOS
VALORES
PROPÓSITOS
singularidade
SER
IDENTIDADE
ORIGINALIDADE
MUTAÇÕES
SENTIMENTOS
SENSAÇÕES
PERCEPÇÕES
CONVERGÊNCIA
SERENDIPIDADE
EVOLUÇÃO
SENTIR
protagonismo
CIDADANIA
PLANETÁRIA
REFLEXÃO
CONSCIÊNCIA
SIGNIFICADO
IMAGINAÇÃO
PENSAMENTO
CRÍTICO
RESILIÊNCIA
EDUCAÇÃO
CIÊNCIA
INOVAÇÃO
autonomia
PENSAR
AGENDA
2030
ODS
engajamento
VIVER
CRIATIVIDADE
ARTE
CULTURA
INTERATIVIDADE
SENSORIALIDADE
EMOCIONALIDADE
INEDITISMO
NÃO-ÓBVIO
AUTENTICIDADE

O **Pensar**, potencializado pelo senso de autonomia, é o elo da Espiral Exponencial que promove o conjunto entre educação, ciência e inovação por meio da imaginação, do pensamento crítico e da resiliência, gerando outras reflexões, consciências e significados.

Já no elo **Viver**, está o engajamento para a criatividade, a arte e a cultura. Assim, estudantes vivenciam interatividade, sensorialidade e emocionalidade por meio de experiências repletas de inéditos, não-óbvios e autenticidade.

Os elos da espiral exponencial **Sentir,** que têm como senso o protagonismo, trazem a identidade, a originalidade e a mutação por um lado. Por outro, reforçam a importância de sentimentos, sensações e percepções da Cidadania Planetária. Por fim, apontam ainda convergência, serendipidade e evolução como elementos de potencialização das transformações.

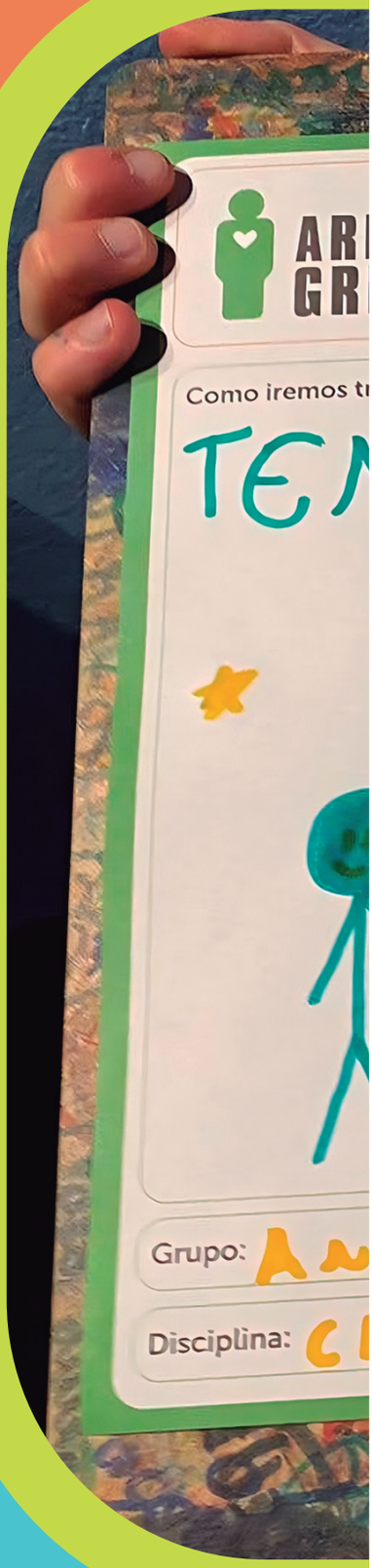


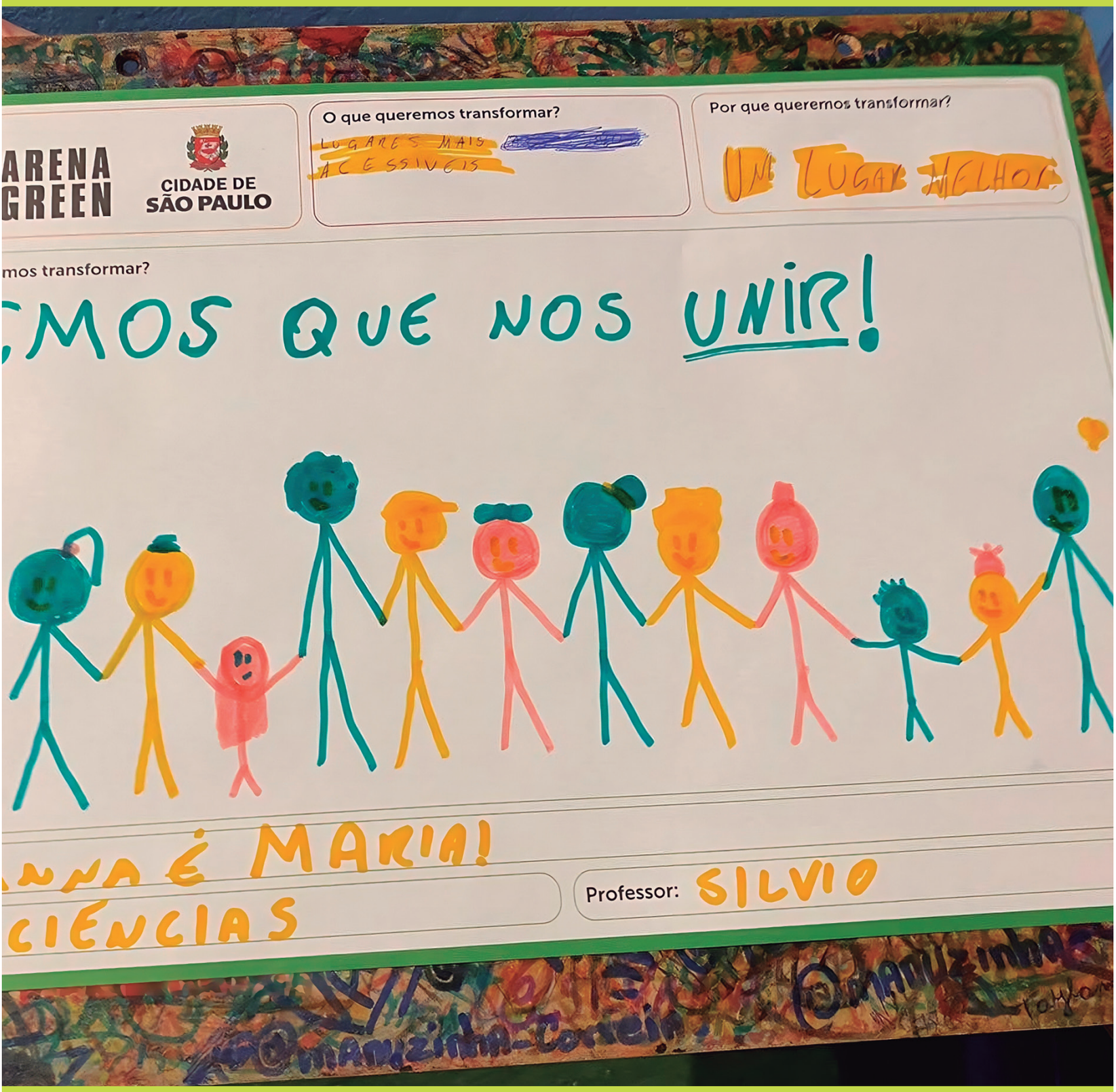
No elo **Transformar**, ligado ao senso de pertencimento, estão presentes cocriação, compartilhamento e colaboração como ferramentas de mudança. Esse elo é impulsionado por coragem, inovação e capacidade de promover grandes transformações. Como resultado, surgem o legado, o crescimento exponencial e as mudanças disruptivas.

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

7

Os documentos para o apoio das equipes pedagógicas




ARENA GREEN
CIDADE DE SÃO PAULO
O que queremos transformar?
LUGARES MAIS ACESSIVEIS
Por que queremos transformar?
UM LUGAR MELHOR
mos transformar?
MOS QUE NOS UNIR!
ANNA É MARIA!
CIÊNCIAS
Professor: SILVIO

OS DOCUMENTOS DE APOIO PARA A EQUIPE PEDAGÓGICA

Além de ser uma inovação pedagógica com uma jornada repleta de experiências para estudantes e educadores, a Arena Green também se propôs a apoiar educadores com uma série de iniciativas para dar suporte ao longo de todo o processo.

7.1 GUIA DE EXPERIÊNCIAS

O Guia de Experiências Arena Green apresentava o detalhamento de toda a jornada, incluindo as fichas técnicas das experiências físicas e digitais, a vivência do antes, durante e depois da visita física e outras informações importantes que complementassem a vivência como um todo.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e conheça Guia de Experiências Arena Green.

7.2 METODOLOGIA E INFORMAÇÕES PEDAGÓGICAS

Foi produzido um documento referencial que trazia o detalhamento da metodologia da Arena Green, somado a todas as informações pedagógicas e de diálogo com autores para a sua criação. Fazem parte desse material:

- O Currículo da Cidade (produzido pelo município de São Paulo);
- O Currículo da Cidade e a Educação Ambiental (documento que correlaciona o município de São Paulo e as questões ambientais);
- A Matriz de Saberes;
- Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável;
- A Agenda 2030;
- O Design de Experiências e Inovação Pedagógica;
- A Metodologia da Arena Green;
- O referencial teórico com todos os autores usados para o desenvolvimento da Arena Green.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e conheça Metodologia e informações pedagógicas Arena Green.

7.2

VIDEOAULAS PARA EDUCADORES

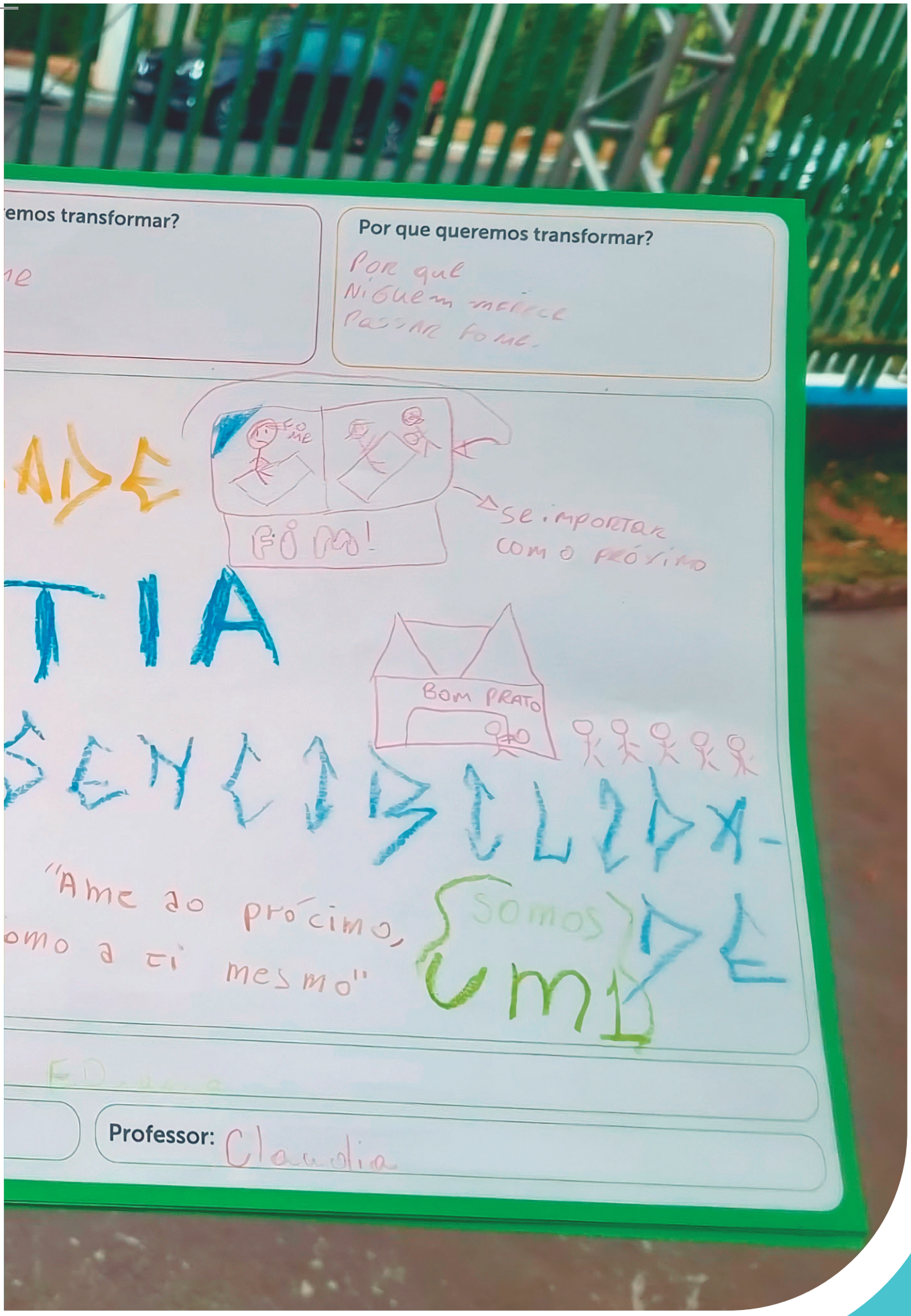
Também foi criado um conjunto de cinco videoaulas curtas, que apresentavam todos os aspectos da Arena Green de forma animada para educadores.

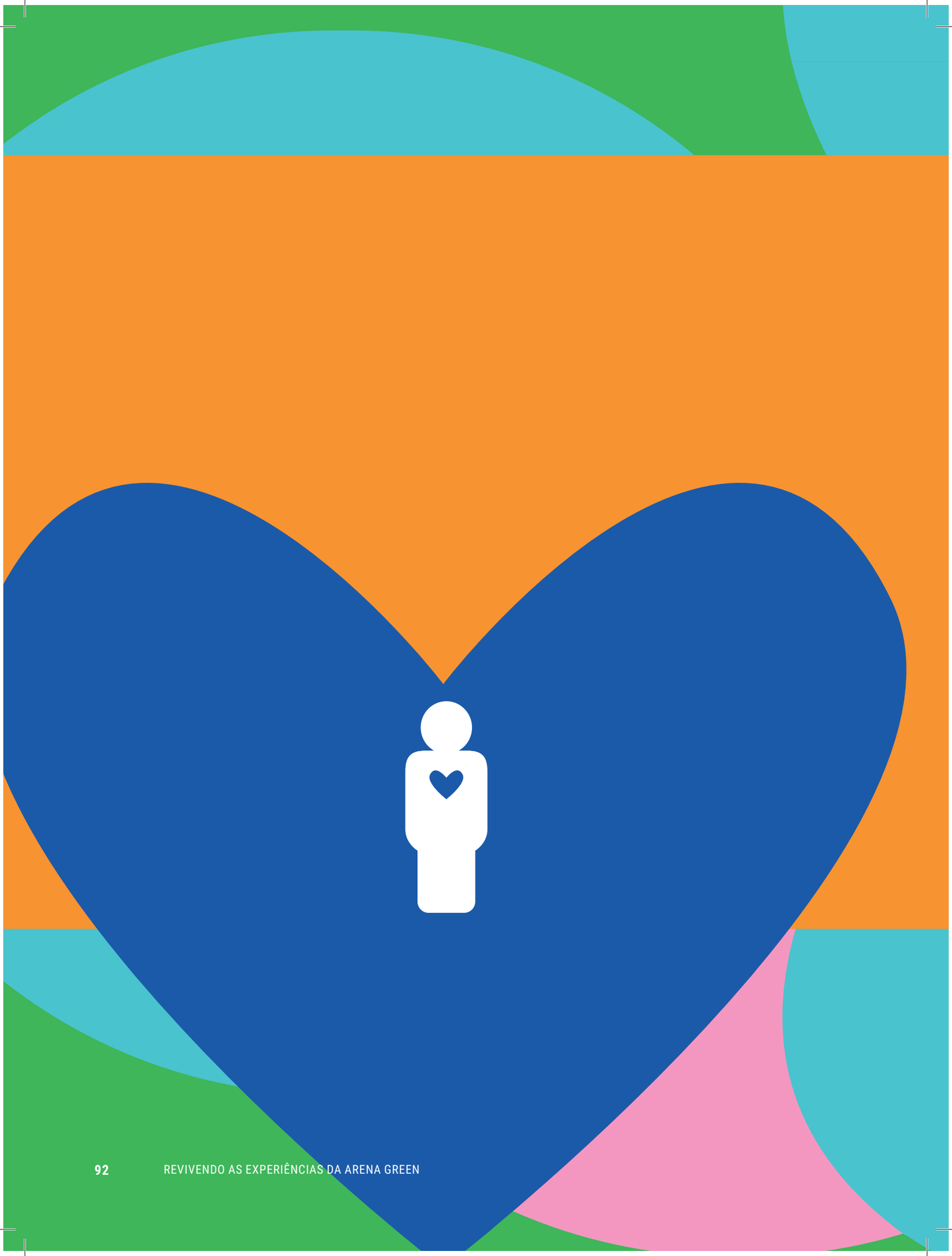
Além das boas-vindas ao projeto, os vídeos abordavam a metodologia, as experiências físicas e digitais, a jornada da Arena para educadores e estudantes e o processo de cocriação vivenciado ao final e que teria continuidade em sala de aula.

Estudantes e educadores contaram ainda com uma equipe de Coordenação de Relacionamento com Escolas, em que dois consultores especialistas em educação se revezavam no atendimento às demandas específicas dos grupos de estudantes e também dialogavam com educadores ao final da jornada para conhecer suas impressões e sugestões.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e assista aos vídeos da Arena Green.

ARENA GREEN
CIDADE DE SÃO PAULO
O que queremos
A Fome
Como iremos transformar?
SOLIDARIEDA
EMPAT
Respeito
Grupo:
Disciplina:
ciencias

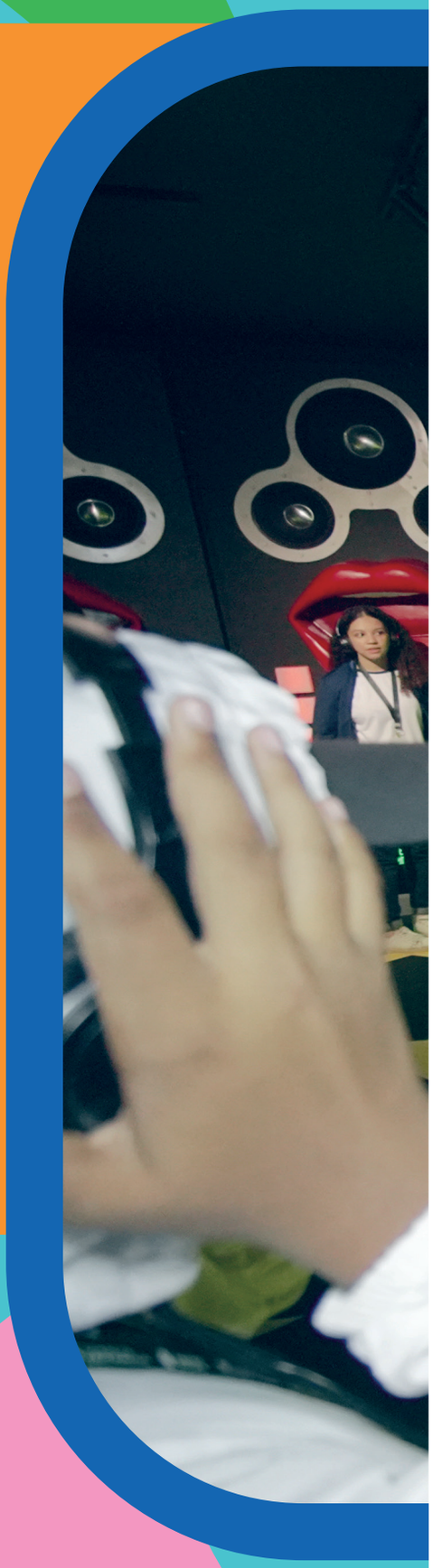

emos transformar?
Por que queremos transformar?
Por que
Ninguem merece
Passar fome.
FOME
FIM!
se importar
com o próximo
BOM PRATO
"Ame ao prócimo,
omo a ti mesmo"
SOMOS
UM
Professor: Claudia



Revivendo as experiências da Arena Green

8

O áudio binaural - uma mensagem de paz



EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

O ÁUDIO BINAURAL - UMA MENSAGEM DE PAZ

Você já pensou que sem Cidadania Planetária não pode existir a paz?

Porque no conceito da Cidadania Planetária está incluído que cada pessoa é responsável por suas atitudes e que essas atitudes podem melhorar a vida de cada um, o lugar onde se vive e, inclusive, o próprio planeta.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e ouça o áudio binaural da Arena Green.

Paz é meio ambiente! Paz é gente!
Paz é inclusão! Paz é educação!
Paz é justiça! Entre no clima aí...
Se você assumir o compromisso,
se todo mundo assumir o compromisso,
se todo mundo do mundo inteiro assumir o compromisso,
a paz vai acontecer!

9

A Arena de singularidade e acessibilidade

EMEF VISCONDE DE CAIRU CRÉDITO: EQUIPE - ARENA GREEN

CRÉDITO: VIDEALIZE

Muito além da jornada pelas sete experiências físicas e pelas quatro digitais, a Arena Green trouxe acessibilidade e singularidade como elementos que permearam toda a vivência de seus visitantes.

9.1

A EQUIPE SINGULAR DE INOVADORES GREEN

Composta por quase 20 profissionais com trajetórias nos campos da Arte, da Cultura, da Educação e da Inovação Pedagógica, a equipe de Inovadores Green era responsável por acompanhar todas as pessoas que visitassem a Arena ao longo de suas jornadas.

Para além da multiplicidade de trajetórias, esse grupo era composto por pessoas de diferentes vivências, exemplificando a singularidade na prática.

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 na Arena Green.

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.

A presença de profissionais que representavam diferentes realidades e identidades demonstrou, na prática, o valor da inclusão e do respeito às diferenças, além de destacar a importância da singularidade como elemento de uma Cidadania Planetária.

Essa diversidade possibilitou trocas enriquecedoras e a disseminação de boas práticas que reforçaram a ideia de que um ambiente verdadeiramente singular e acessível beneficia todas as pessoas envolvidas, promovendo equidade e justiça social.

A formação contínua da equipe de Inovadores Green também foi essencial para acompanhar as inovações pedagógicas que garantissem acessibilidade, como o uso de ferramentas assistivas, materiais adaptados e metodologias ativas.

A 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.

9.2

A ACESSIBILIDADE NA ARENA GREEN

A Arena Green prezou pela inclusão e pela adaptação das experiências para estudantes com diferentes deficiências. Por meio de tablets, foi disponibilizado o acesso aos conteúdos das experiências com audiodescrição e em Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Existiram também orientações específicas para Inovadores Green bilíngues (Português/Libras) sobre as experiências, incluindo o indicativo de sons durante o percurso e a criação de sinais novos, como, por exemplo, “Cidadania Planetária.”

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 mais sensibilidade receberam apoio individualizado, com atividades personalizadas, abafadores, óculos de sol e ambientes tranquilos para reduzir estímulos excessivos.

Visando sempre a assegurar um acolhimento respeitoso, as equipes pedagógica e de apoio foram capacitadas a reconhecer e atender diferentes necessidades, promovendo experiências inclusivas e singulares.

Um dos grandes destaques foi a introdução de óculos leitor, uma tecnologia assistiva que proporcionou autonomia e acessibilidade a pessoas cegas ou com baixa visão, facilitando o acesso às informações durante a visita e permitindo maior interação com materiais expositivos e explicações.

CRÉDITO: KIM S.

A Arena Green prezou pela inclusão e pela adaptação das experiências para estudantes com diferentes deficiências

Além do uso de óculos leitor, foram criadas atividades multissensoriais, estimulando diferentes sentidos como tato, olfato e audição, o que beneficiou estudantes com deficiência visual, autistas e engajou outras pessoas a participarem.

Também foi desenvolvida a adaptação dos conteúdos conceituais das experiências para as necessidades de estudantes com dislexia, disgrafia, superdotação, altas habilidades e transtornos como Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtorno Opositor Desafiador (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.

As informações resumidas sobre os recursos de acessibilidades implementados na Arena Green e outras estratégias e soluções criadas especialmente podem ser acompanhadas na imagem a seguir.

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

ACESSIBILIDADE NA ARENA GREEN

EXPERIÊNCIA	ITENS DE ACESSIBILIDADE
01: VOCÊ É CIDADÃO PLANETÁRIO!	Material com áudio, legendas em Libras, iluminação adaptável para baixa visão e espaço amplo.
02: VAI E VEM DO PLANETA	Plataforma estável para cadeirantes e fones com cancelamento de ruído para estudantes com TEA.
03: OUTRAS REFLEXÕES NA SUPERABUNDÂNCIA	Interface acessível no jogo (jogos disponíveis em um tablet), legendas e opções de áudio descrição para cegos e estudantes com baixa visão.
04: TODAS AS VOZES DO MUNDO	Espaço acessível para mobilidade. Para os estudantes surdos, a letra da música foi encaminhada para os professores responsáveis para que estudantes tivessem acesso ao conteúdo ainda na unidade escolar, antes da chegada à Arena.
05: TODO MUNDO JUNTO AGORA	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	Material em múltiplos formatos (Libras) e legendas em Língua Portuguesa.
07: CIDADANIA PLANETÁRIA EM AÇÃO	Materiais adaptados (jogo da memória sobre as ODS para estudantes com Deficiência Intelectual), Libras no material audiovisual e mobiliário adaptado para estudantes com baixa estatura.

10

A jornada da Arena Green - uma experiência híbrida e linear

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

10.1

A JORNADA DA ARENA GREEN

Seja na jornada presencial, seja na jornada digital, quem foi à Arena Green no Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo (SP), vivenciou uma série de experiências interativas, sensoriais e emocionais para ativar a sua Cidadania Planetária.

Está na hora de saber como elas foram.

10.2 A JORNADA EXPERIENCIAL FÍSICA NA ARENA GREEN

No Ginásio do Ibirapuera, a jornada de um pouco mais de uma hora contava com sete experiências interativas, sensoriais e emocionais.

Antes mesmo de acessar a primeira experiência, as turmas eram convidadas a exercer sua Cidadania Planetária, respeitando e valorizando todas as singularidades, praticando a gentileza, mantendo-se juntos e não usando o telefone celular. Esse último aspecto era direcionado a garantir a imersão de cada estudante ao longo de todo o processo.

Ao longo do percurso, uma pessoa da equipe de Inovadores Green conduziu grupos de 15 estudantes pelas experiências que apresentavam diferentes olhares sobre a Cidadania Planetária, a Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). E você agora vai conhecer mais sobre cada uma delas.

10.2.1

VOCÊ É CIDADÃO PLANETÁRIO!

Um túnel imersivo com cenografia que criava um clima de mistério conduzia o público para uma sala escura num ambiente de suspense.

Nessa sala, havia um conjunto de telas e fios de LED que iniciavam a aventura audiovisual, estimulando o conhecimento e a curiosidade. Ao final, a experiência transmitia uma mensagem sobre o que significava 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 uma multiplataforma com cenografia e sonorização coordenadas.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO
O audiovisual apresenta os desafios da cidadania na contemporaneidade e estimula o protagonismo de cada estudante ao repensar seu papel nesse contexto.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

TEMPO MÉDIO
7 minutos

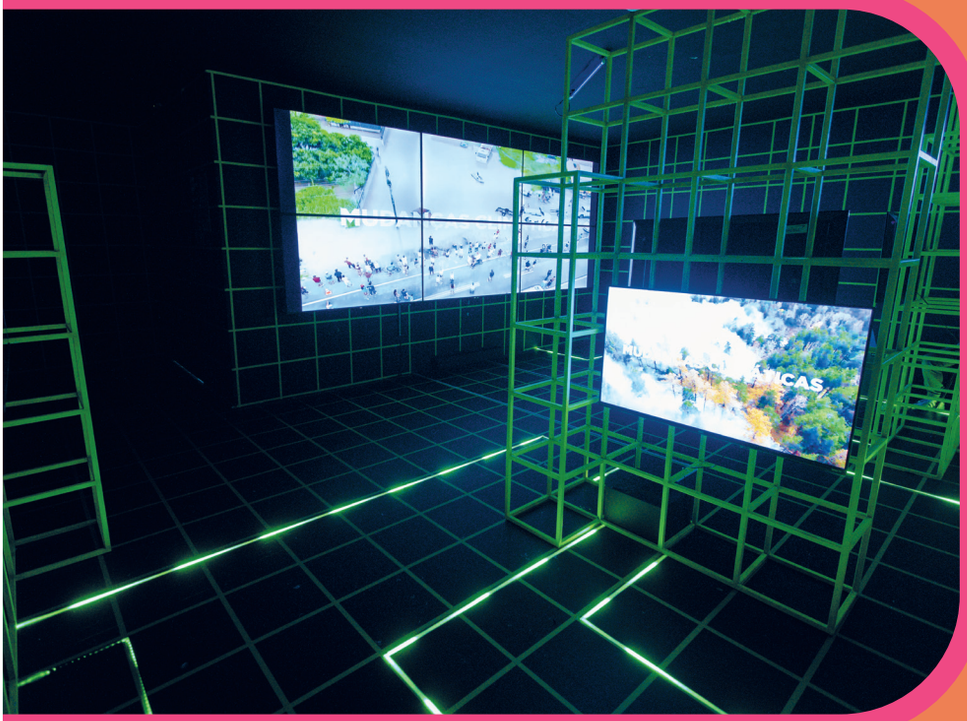
TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo

MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

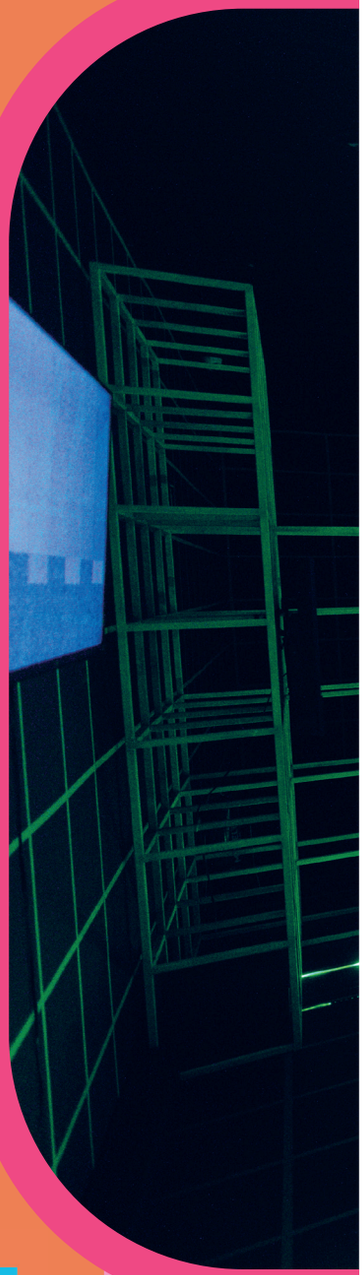
ACESSIBILIDADE
Audiodescrição e Libras

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS
- Cidadania Planetária
- Potencialidades da sociedade atual
- Adversidades da sociedade atual
- Empoderamento para mudança

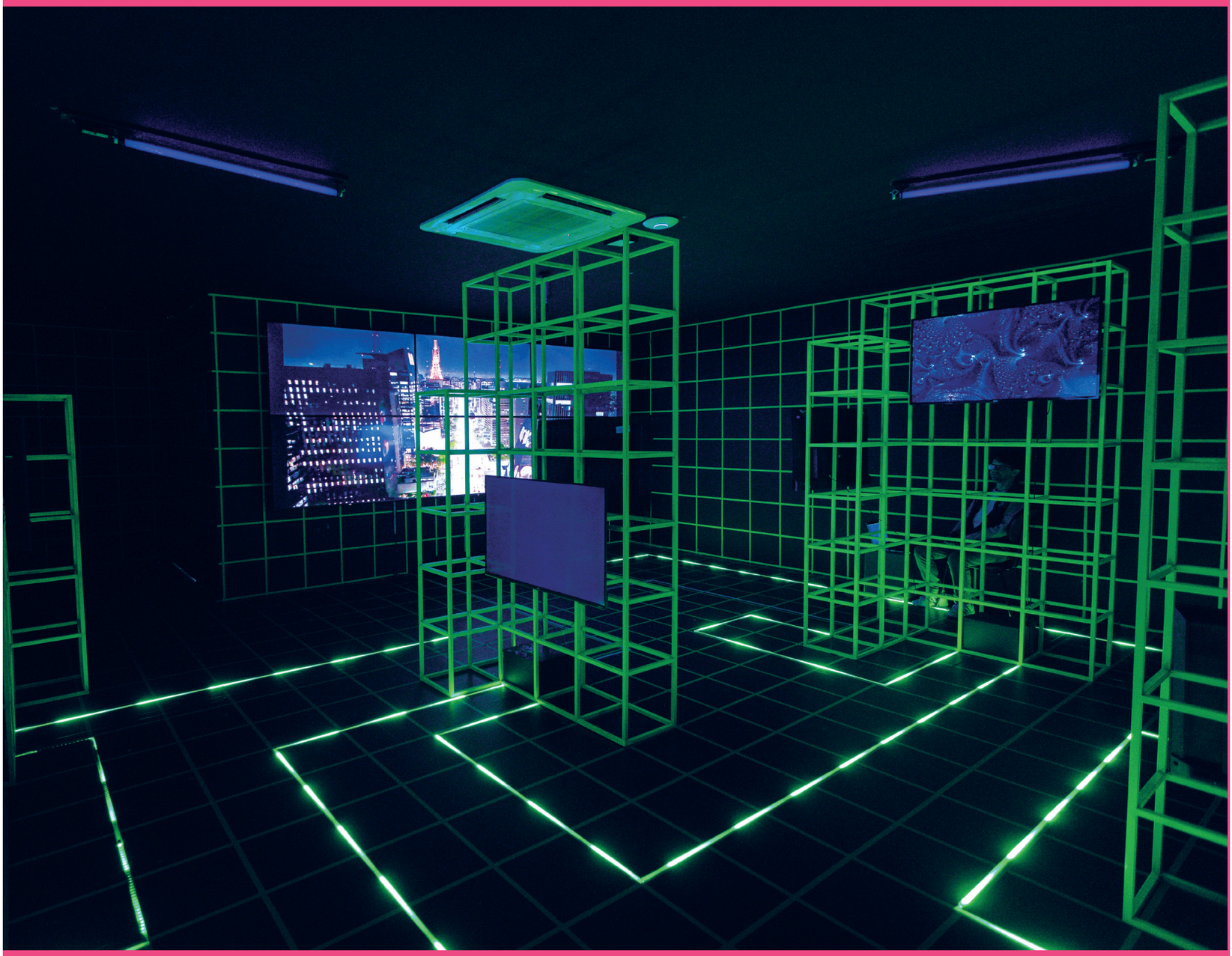
JORNADA EXPERIENCIAL
Ser: Eu me reconheço como cidadão planetário.
Pensar: Eu entendo a importância da Cidadania Planetária para a mudança.
Viver: Eu percebo as adversidades e as oportunidades atuais.
Sentir: Eu sinto que posso contribuir para mudar o cenário contemporâneo.
Transformar: Eu tenho o impulso de usar a Cidadania Planetária para transformar.



CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP



ODS RELACIONADOS



CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.2

VAI E VEM DO PLANETA

Essa experiência simulava impactos ambientais nocivos à vida e ao planeta em consequência das mudanças climáticas, tanto no aumento do calor, quanto do frio extremo.

Ao entrar na experiência, estudantes vivenciavam situações de queimadas, deslizamentos, tempestades, derretimento de geleiras e aumento do nível do mar. Ao final, a experiência transmitia uma mensagem sobre o que significa ser um cidadão planetário.

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 cada estudante 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 cada estudante, permitindo o entendimento mais profundo sobre as mudanças climáticas no planeta.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

TEMPO MÉDIO
7 minutos

TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo

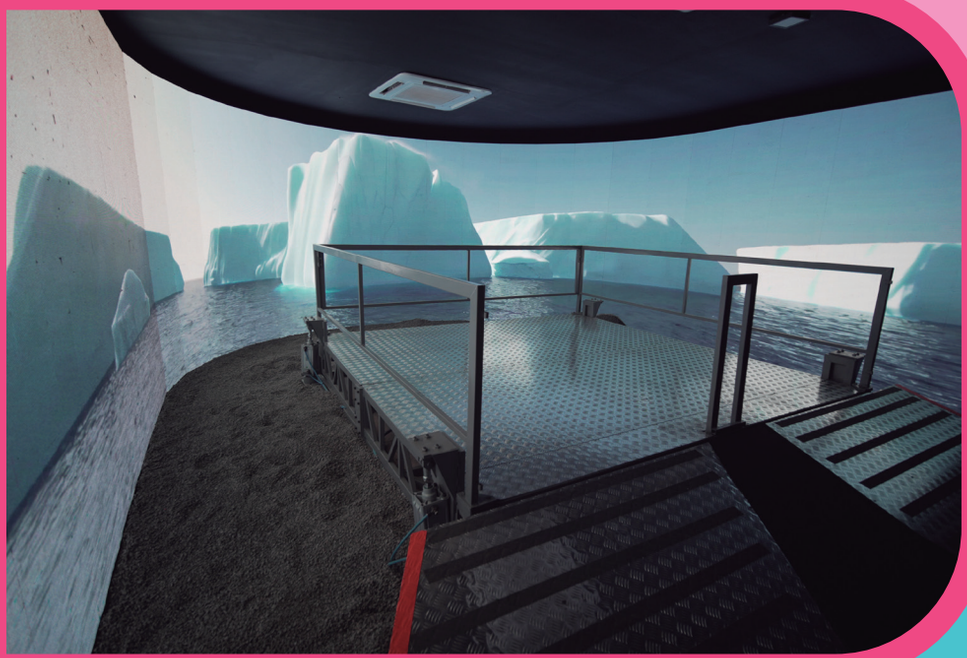
MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

ACESSIBILIDADE
Audiodescrição e Libras

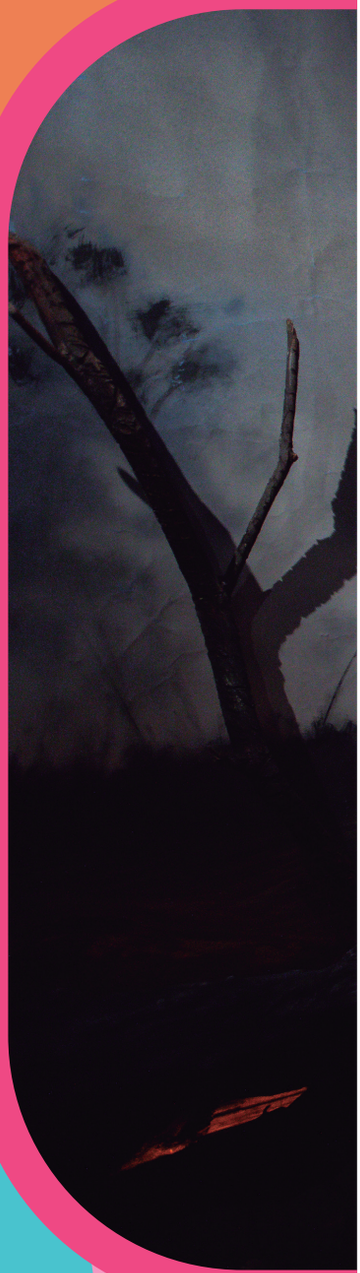
PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS
- Cidadania Planetária
- Potencialidades da sociedade atual
- Adversidades da sociedade atual
- Empoderamento para mudança

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.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP



CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP



ODS RELACIONADOS

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.3

OUTRAS REFLEXÕES NA SUPERABUNDÂNCIA

Essa experiência tinha como proposta que as pessoas fizessem uma reflexão sobre suas decisões de consumo e da sociedade em geral, utilizando cenografia, efeitos especiais. Tudo isso foi oferecido num espaço de Arcade, com um jogo que analisava as escolhas feitas pelos pelos visitantes da Arena Green.

As decisões tomadas promoveram a conscientização de que cada escolha era um exercício de Cidadania Planetária em relação ao futuro da Terra.

JORNADA EXPERIENCIAL

TEMA A SER DESENVOLVIDO

Os resíduos e o lixo demandam nova consciência e atitude.

SENSO PRINCIPAL

Singularidade

FORMAS, FORMATOS E FUNÇÕES

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

DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

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

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

TEMPO MÉDIO
7 minutos

TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo com etapa individual

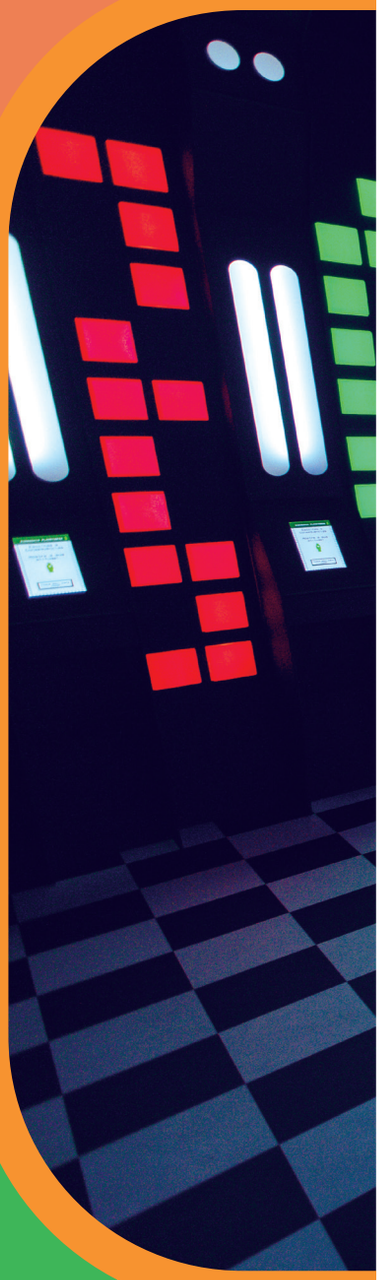
MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

ACESSIBILIDADE
Audiodescrição e Libras

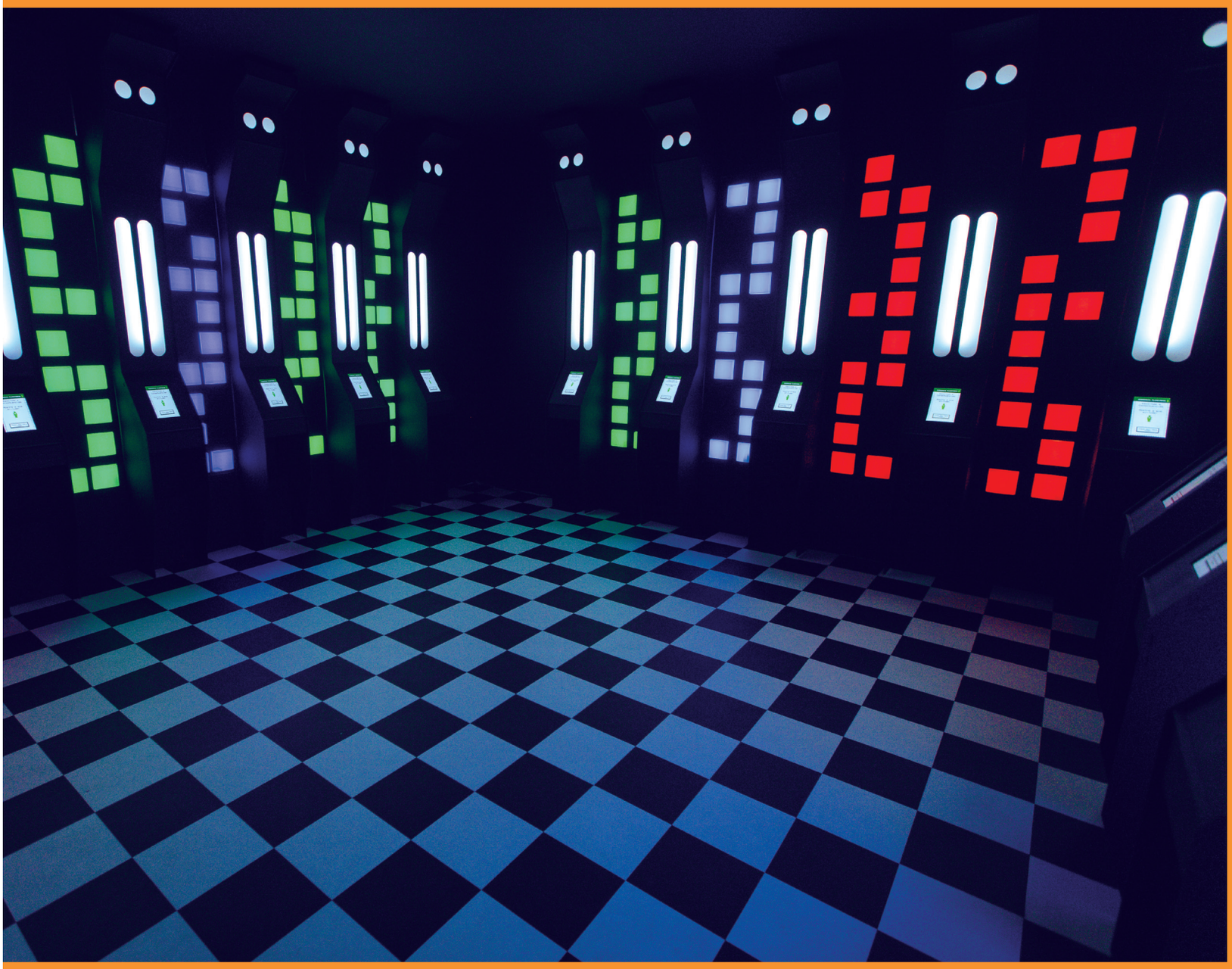
PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS
- Resíduos
- Lixo
- Reciclagem
- Ações individuais
- Impactos coletivos

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.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP



ODS RELACIONADOS



CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.4

TODAS AS VOZES DO MUNDO

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

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 cada estudante por uma viagem imaginária a um estúdio musical, onde as batidas se acentuam e a narração convoca para novas reflexões e atitudes.

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.

CRÉDITO: VIDEALIZE

ODS RELACIONADOS

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.5

TODO MUNDO JUNTO AGORA

A experiência de escapar de um lugar em que as pessoas estavam trancadas (escape room) desafiava cada participante, em grupo e por meio de parcerias, a encontrar as respostas para questões relacionadas aos ODS.

Essa jornada mostrava que a prosperidade e um futuro melhor só seriam alcançados com a colaboração entre as pessoas e as 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 por meio da descoberta de pistas.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO EXPERIENCIAL VIVENCIADO

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

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.

CRÉDITO: VIDEALIZE

ODS RELACIONADOS

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.6

EU SOU PORQUE TU ÉS

A experiência promovia o encontro de estudantes com uma personagem virtual que destacava o papel da inspiração, da criatividade, da colaboração, da curiosidade e da imaginação na consolidação das transformações que se deseja ver na sociedade.

A conversa e as reflexões poderiam acontecer a partir desse papo e convidavam cada um a assumir o seu compromisso pessoal 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 cada estudante possa escolher a trajetória que irá vivenciar.

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

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.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

ODS RELACIONADOS

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.2.7

CIDADANIA PLANETÁRIA EM AÇÃO

Essa experiência colocava novamente todo mundo em contato com a personagem virtual já conhecida durante a experiência Eu sou porque tu és.

Aqui estudantes escolhiam objetivos para aplicar a sua Cidadania Planetária dentro do ecossistema escolar e deveriam imaginar quais as ações que poderiam ser realizadas nos meses seguintes.

Para realizar a tarefa, cada grupo contou com uma sala de trabalho criativa (com mesas e cadeiras) e materiais (pranchas de papel, canetas coloridas, post-its, etc.) que seriam usados ao longo do processo.

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

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

TEMPO MÉDIO
14 minutos

TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo

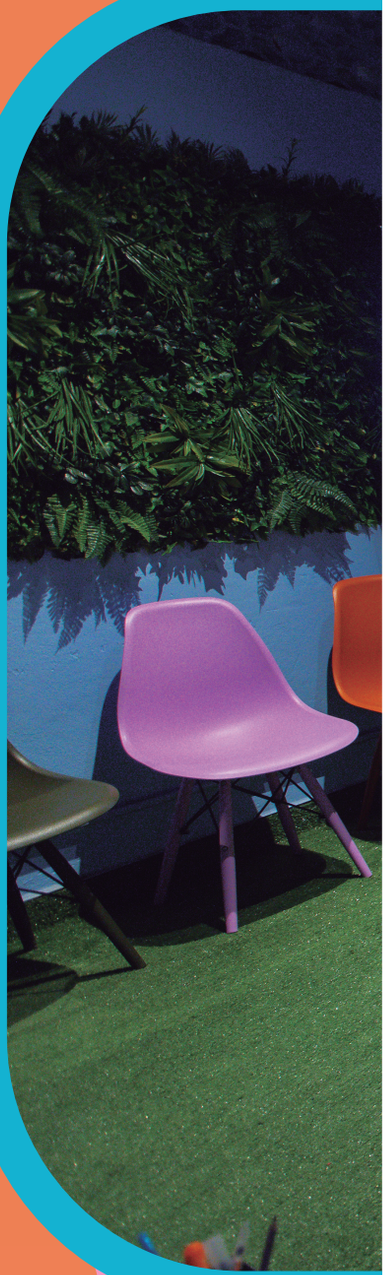
MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Equipe (TBL)

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.

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP



ODS RELACIONADOS

CRÉDITO: DANIEL GUIMARÃES/SME-SP

10.3

A JORNADA EXPERIENCIAL DIGITAL DA ARENA GREEN

Como uma jornada híbrida, a Arena Green também contou com quatro experiências digitais para serem inseridas em sala de aula pelos educadores antes e após a visita.

Essas experiências tinham como objetivos introduzir conceitos e motivar estudantes para a vivência física da Arena Green, além de dar continuidade ao que foi desenvolvido na última experiência no ecossistema escolar.

Este é o momento de conhecê-las.

10.3.1

MATCH PLANETÁRIO

Essa experiência utilizou um audioplay de contação de histórias que apresentava, de forma divertida, a importância da Cidadania Planetária e dos 17 ODS.

No Match Planetário, estudantes se envolveram em uma jornada com clima de decisão e repleta de efeitos sonoros, na qual precisavam assumir o seu protagonismo para compreender a importância da conversa entre dois irmãos e dar o "match".

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 de uma conversa entre dois irmãos. Ao longo do áudio, existem efeitos sonoros que são usados para pausar, permitindo que professor e 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 estudantes imaginem estar realmente vivenciando a história como parte das 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.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

TEMPO MÉDIO
25 minutos

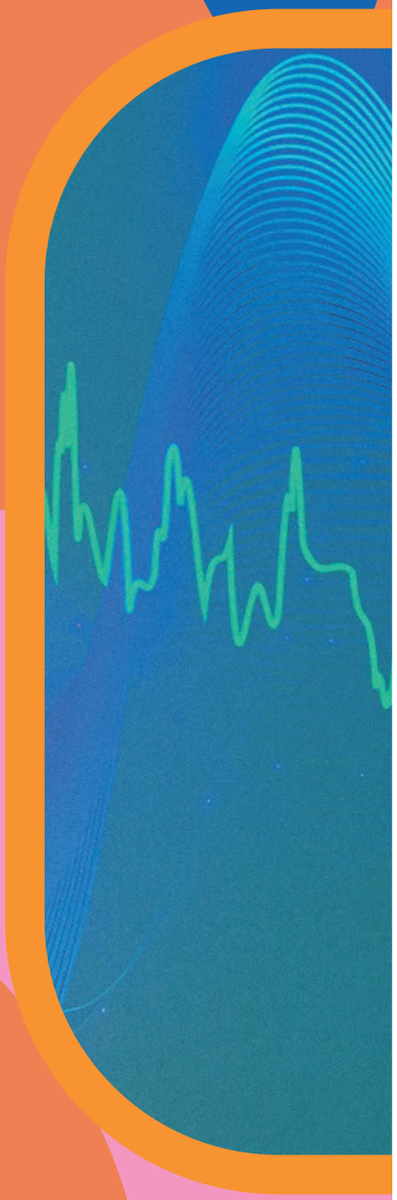
TIPO DE EXPERIÊNCIA
Em grupo

MÉTODO DE APRENDIZAGEM
Aprendizagem Baseada em Problema (PBL)

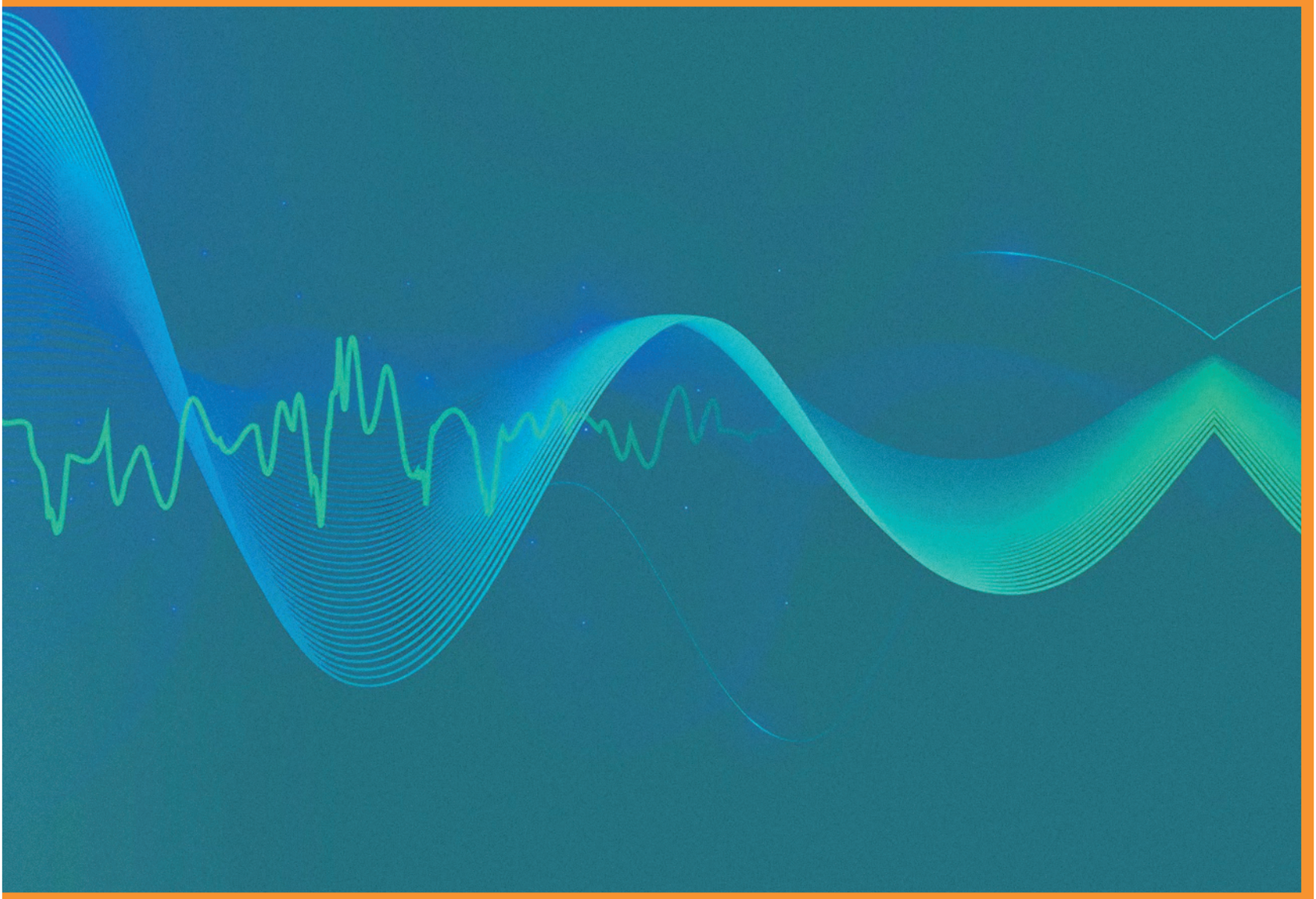
ACESSIBILIDADE
Legendas descritivas

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.



ODS RELACIONADOS



10.3.2

TOME UMA DECISÃO!

Esse gameplay com animação gráfica apresentava situações em que estudantes são estimulados a cocriar, compartilhar, colaborar e conectar para desenvolver respostas por meio da coexistência.

Nessa experiência, protagonismo e consciência foram colocados à prova e a turma deveria escolher o que fazer e descobrir 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 estudantes como protagonistas da história, sendo responsáveis por decidir em conjunto qual será a ação adotada. Na sequência, acompanham reflexões sobre as escolhas que fizeram.

INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO
Computador com internet, caixa de som e projetor.

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.

ODS RELACIONADOS

Vocês foram desafiados!
TOME UMA DECISÃO
AGORA!
UMA DECISÃO!
ARENA
GREEN

10.3.3

SOME A SUA VOZ À DE OUTROS

As batidas sonoras apresentadas na experiência física “Todas as vozes do mundo” voltaram para a sala de aula para que estudantes pudessem cantar, encenar, dançar e desenvolver outras criações.

Nessa soma de vozes, estudantes puderam exercer seu protagonismo para remodelar e reconfigurar a experiência presencial que aconteceu 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, 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 por estudantes.

INFRAESTRUTURA DE IMPLEMENTAÇÃO E DE EXECUÇÃO
Computador com internet e caixa de som ou aparelho que execute áudio em formato digital.

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.

ODS RELACIONADOS

10.3.4 VOCÊ PODE MUDAR O MUNDO!

Nessa experiência, houve a continuidade do desafio de Cidadania Planetária que aconteceu na jornada presencial e foi retomado no ambiente digital, com a animação da personagem virtual da Arena Green.

A personagem volta para auxiliar estudantes no desenvolvimento de ideias, para colocar os ODS e a Cidadania Planetária em prática na comunidade escolar. A experiência propôs que exercessem 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 pela 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 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.

CARACTERÍSTICAS DA EXPERIÊNCIA

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.

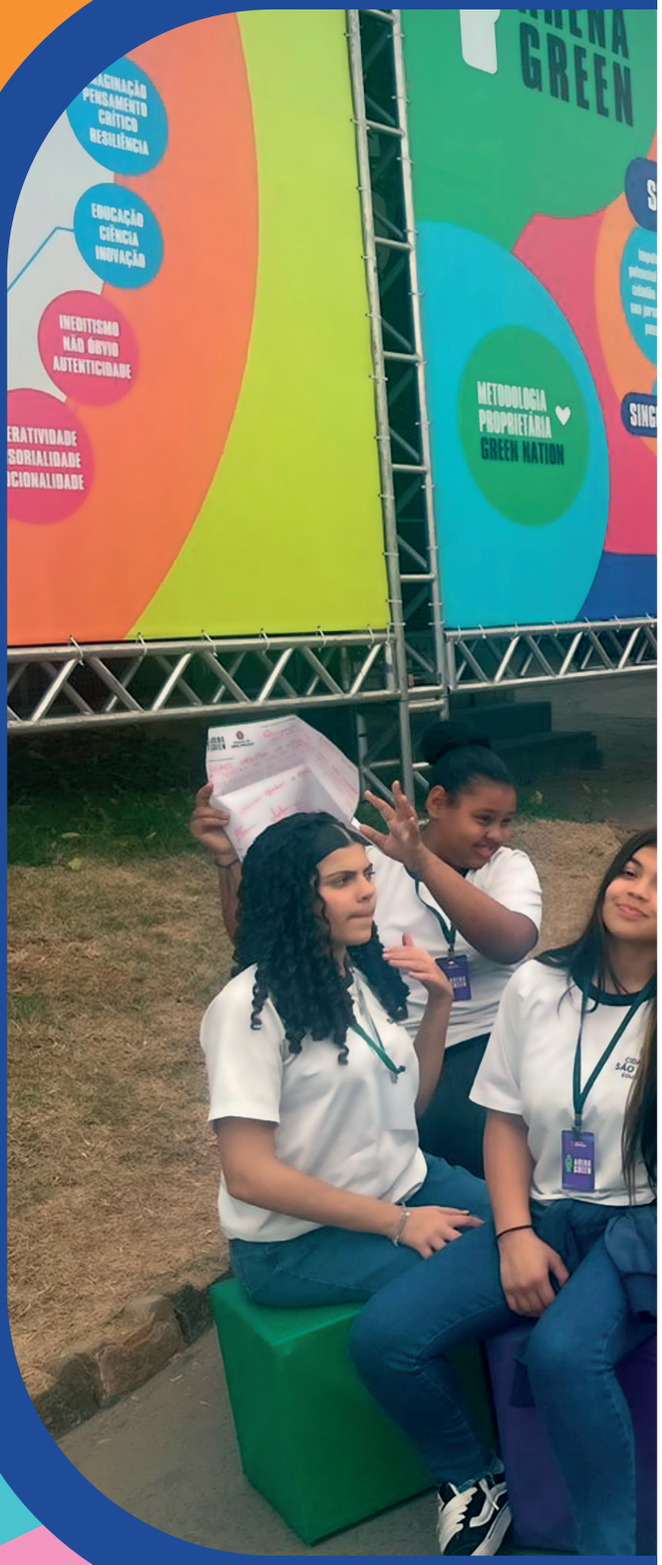
ODS RELACIONADOS

CIDADANIA PLANETÁRIA
ARENA GREEN

CEU PARELHEIROS CRÉDITO: KIM S.

11

Os impactos da Arena Green



EMEF CARLOS PASQUALE CRÉDITO EQUIPE - ARENA GREEN

OS IMPACTOS DA ARENA GREEN

Para tornar completo um projeto como a **ARENA GREEN**, foi importante avaliar os impactos gerados em estudantes e professores, a partir de sua metodologia de Design de Experiências e Inovação Pedagógica.

No caso de estudantes, foram analisadas as produções feitas na última experiência da jornada física. Já em relação a professores, foram avaliados os depoimentos espontâneos ao fim da mesma jornada.

As pesquisas apontaram protagonismo e conscientização como resultados, bem como, no caso de professores, a compreensão ampliada do Design de Experiências e da Inovação Pedagógica aliados à Cidadania Planetária e aos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

ARENA
GREEN

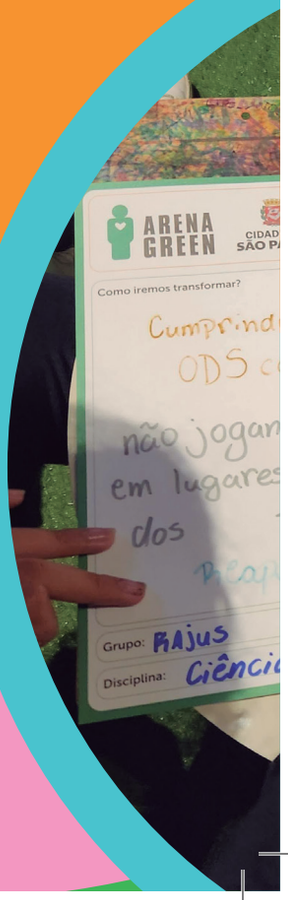
11.1

OS IMPACTOS EM ESTUDANTES

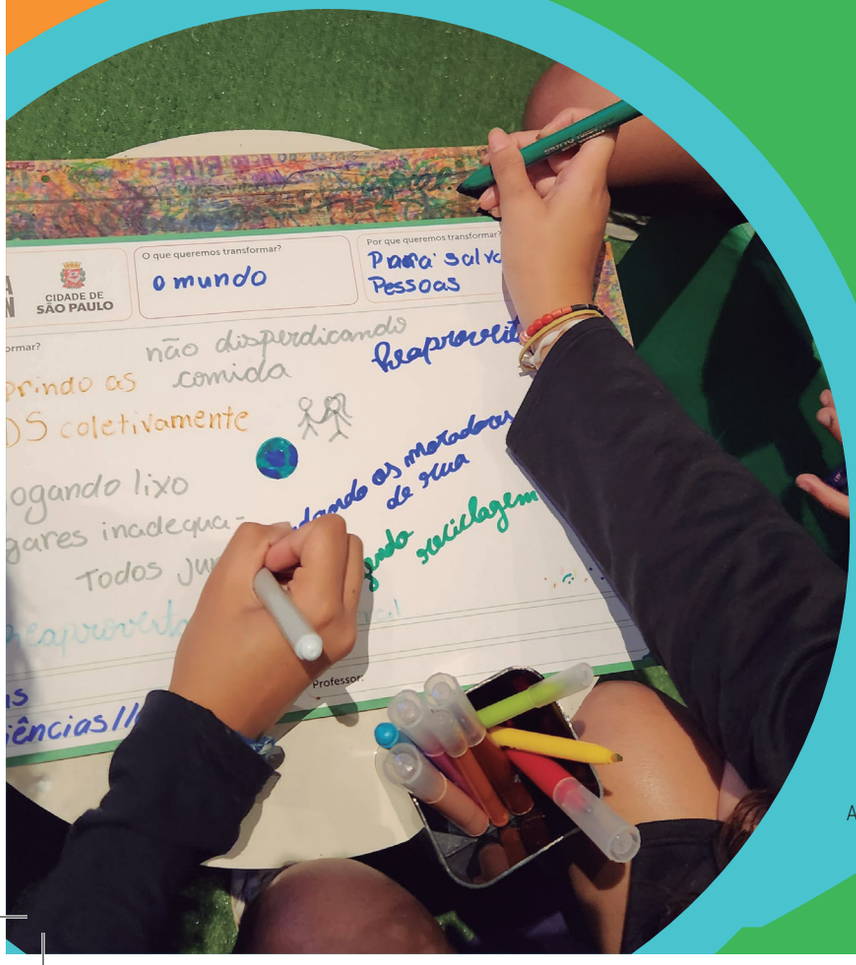
A **Cidadania Planetária em Ação**, sétima experiência da jornada presencial da Arena Green, era um exercício de cocriação que incentivava os estudantes a usarem seu protagonismo para transformar o território em que se inserem.

Nessa experiência, estudantes foram organizados em grupos de 3 ou 4 para assistirem a um novo vídeo em que a personagem virtual da experiência nº 6, ***Eu sou porque tu és***, fazia uma proposta. O desafio lançado era para que, em grupo, pensassem como poderiam contribuir para um futuro mais transformador e, dessa forma, ativassem a sua Cidadania Planetária.

Os objetos para a análise dos impactos da Arena Green foram os registros escritos ou os desenhos realizados nas pranchas durante a experiência. Esse material continha três perguntas disparadoras:



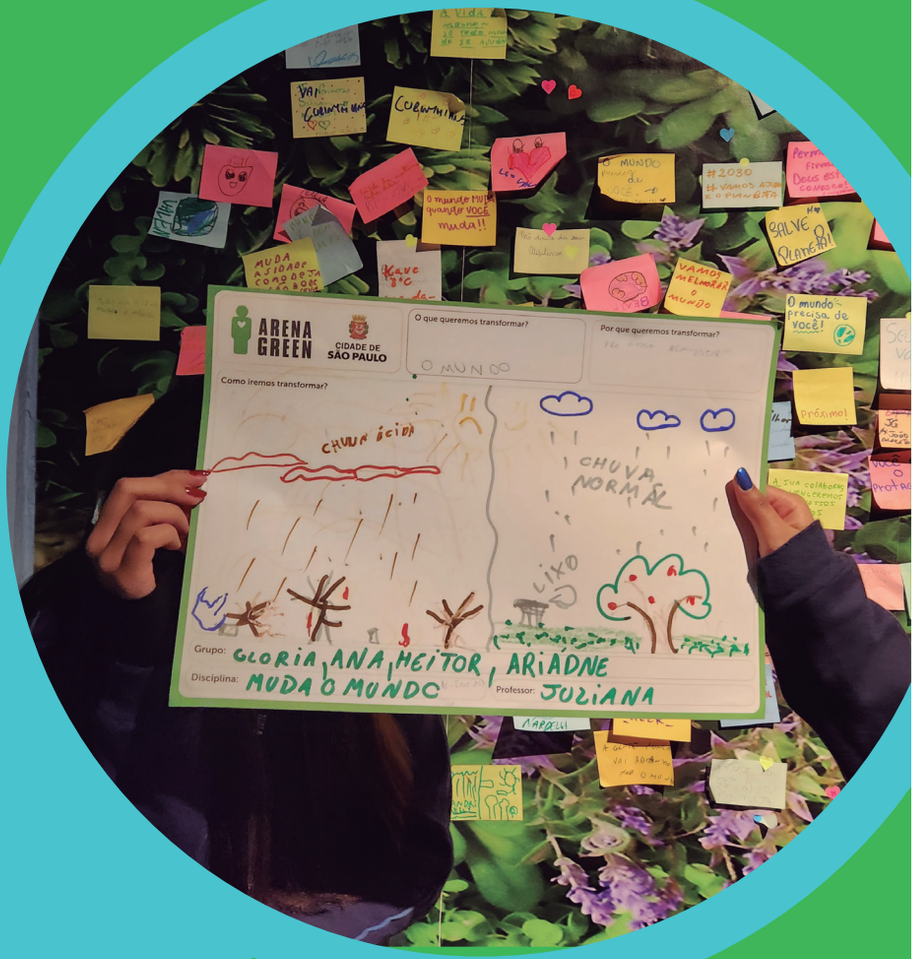
1. O QUE QUEREMOS TRANSFORMAR?
2. POR QUE QUEREMOS TRANSFORMAR?
3. COMO IREMOS TRANSFORMAR?



As pranchas com desenhos, textos ou outras formas de expressão produzidos foram fotografadas assim que a experiência terminou. Para a análise dos resultados, foram selecionados aleatoriamente 333 desses objetos durante os meses de junho, julho, agosto, setembro, outubro e novembro de 2024.

Além de analisar suas conexões com os 5Ps da Agenda 2030, buscou-se compreender as conexões entre essas produções estudantis e os sensos emocionais (singularidade, autonomia, engajamento, protagonismo e pertencimento). Cada um desses sensos está conectado a um dos movimentos de ressignificação (ser, pensar, viver, sentir e transformar) e representa, de forma resumida, a jornada ativa vivenciada por cada estudante por meio das experiências.

ARENA GREEN
CIDADE DE SÃO PAULO
Como iremos transformar?
O que queremos transformar?
Professor:


ARENA GREEN
CIDADE DE SÃO PAULO
O que queremos transformar?
Por que queremos transformar?
Como iremos transformar?
O MUNDO
CHUVA ÁCIDA
CHUVA NORMAL
LIXO
Grupo: GLORIA, ANA, HEITOR, ARIADNE
Disciplina: MUDA O MUNDO
Professor: JULIANA

RESULTADOS DE IMPACTO DE CONSCIÊNCIA OBTIDOS X SENSOS EMOCIONAIS COM ESTUDANTES

AGENDA 2030	PESSOAS Erradicar a pobreza, trazendo dignidade e igualdade.	PLANETA Buscar a sustentabilidade em todos os níveis.
RESULTADOS DE IMPACTO DE CONSCIÊNCIA OBTIDOS NA ARENA GREEN	85%	70%
SENSO EMOCIONAL DE CIDADANIA PLANETÁRIA DESPERTADO	PROTAGONISMO O entendimento claro por parte do indivíduo do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo.	ENGAJAMENTO 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.
MOVIMENTOS DE RESSIGNIFICAÇÃO PROMOVIDOS NA ARENA GREEN	SENTIR	VIVER

ODS CORRESPONDENTES

PROSPERIDADE

Desfrutar uma vida próspera em harmonia com a natureza.

55%

PERTENCIMENTO

O exercício da Cidadania Planetária em plenitude, cocriando, compartilhando e colaborando para a consolidação de novos panoramas.

TRANSFORMAR

PAZ

Construir uma cultura de paz, sociedades sem violência.

27,9%

SINGULARIDADE

A individualidade de cada estudante e seu potencial como transformador da sua realidade e da sociedade em geral.

SER

PARCERIA

Buscar meios para implementar a Agenda 2030 em todos os níveis.

12,5%

AUTONOMIA

A tomada de decisões conscientes, destacando que cada ação gera uma reação para si e para o mundo.

PENSAR

FONTE: DADOS DA PESQUISA.

Dentre os **cinco Ps da Agenda 2030**, o P de Pessoa apareceu com 85% de prevalência em relação aos 333 objetos analisados. Esse P compreende a conscientização para a erradicação da pobreza, trazendo dignidade e igualdade. O mesmo P se conecta com os ODS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 10. Em termos de Senso Emocional de Cidadania Planetária despertado, os resultados indicaram Protagonismo, a partir do entendimento claro por parte do indivíduo do seu papel como transformador da sua realidade e do mundo.

O P de Planeta, segundo eixo da Agenda 2030, apresentou prevalência de 70% na produção dos estudantes. Esse P coloca em pauta a busca da sustentabilidade em todos os níveis e se relaciona com os ODS 6, 12, 13 e 14. Em termos de Senso Emocional de Cidadania Planetária, o Engajamento está 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”.

A Prosperidade, o P do terceiro eixo da Agenda 2030, implica desfrutar uma vida próspera e em harmonia com a natureza. Está relacionado aos ODS 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 e está em terceiro lugar na representação da produção analisada. 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.

Dos 5Ps da Agenda 2030, a Paz, que pode ser compreendida como uma cultura de paz para sociedades sem violência e equivale ao ODS 16, esteve presente em 27,9% dos objetos produzidos. 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.

O último dos cinco Ps da Agenda 2030 a aparecer na produção feita por estudantes foi a Parceira (12,5%), que implica a busca de meios para implementar a Agenda 2030 em todos os níveis, sendo direcionada pelo ODS 17. 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.

11.2

OS IMPACTOS EM PROFESSORES

A pesquisa de medição de impacto em professores buscou compreender as oportunidades na ampliação de consciência sobre o Design de Experiências, a Inovação Pedagógica, os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e a Cidadania Planetária.

A metodologia de análise usou 142 depoimentos espontâneos de professores, feitos ao final da jornada, para desenvolver uma resultante que apresentasse as impressões proporcionadas pelas experiências interativas, sensoriais e emocionais.

Um olhar inicial para o conjunto dos resultados destaca a importância do estímulo às práticas de ensino e aprendizagem mais experienciais e inovadoras. Essa percepção parte do entendimento da sala de aula como uma plataforma de jornadas em que estudantes, assim como na metodologia da Arena Green, são protagonistas e professores se posicionam como mentores e inspiradores.

A PRIMEIRA ETAPA DA ANÁLISE

A análise começou com os depoimentos espontâneos feitos por professores e procurou entender os aspectos ressaltados sobre Design de Experiências, incluindo elementos como interatividade, sensorialidade e emocionalidade.

O objetivo primário foi compreender, numa escala de zero a 5, o quanto essa área da Inovação e da Economia Criativa foi destacada nos depoimentos. Nesse cenário, zero significa que o tópico não foi citado. Já as gradações seguintes indicam uma crescente menção à temática nos depoimentos. Também foram observados níveis de conhecimento, do superficial ao mais aprofundado, sobre essa área.

A análise da presença do Design de Experiências nos depoimentos indica uma maior frequência para uma abordagem moderada, correspondente a 45,1%. A partir do somatório das gradações 2,3 e 4, é possível observar que 90,9% de educadores citam essa temática em seus depoimentos.

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.

A SEGUNDA ETAPA

O segundo movimento de análise dos depoimentos espontâneos focou na Inovação Pedagógica e em suas ampliações estratégicas — autenticidade, ineditismo e originalidade.

Para essa etapa, também foi usada a escala de zero a 5 para medição da presença temática. Somando os resultados de maior frequência e gradação (3 e 4), obtém-se o percentual de 54% de presença, um indicativo de que a maioria dos depoimentos abordou a Inovação Pedagógica de maneira moderada ou bastante detalhada.

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.

A TERCEIRA ETAPA

A terceira fase de análise dos depoimentos espontâneos de professores trouxe como temas os ODS e a Cidadania Planetária. As gradações de zero a 5 para medição da presença temática também foram usadas.

O resultado majoritário (62,1%), o nível 4, era o esperado: a maior parcela dos depoimentos abordou a temática de maneira bastante detalhada, amplificando, principalmente, o conceito de cidadania.

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.

A QUARTA ETAPA

A quarta e última etapa de análise trouxe a exponencialidade como tema. Observando os resultados dos depoimentos, há frequência de 63,1% (gradações 3 e 4) para a abordagem da exponencialidade de maneira moderada ou detalhada.

A exponencialidade 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. Na verdade, tendem a continuar ressoando nos cidadãos planetários como potenciais de geração de transformações positivas, individual e coletivamente, com citações diretas ou indiretas desse elemento em seus depoimentos.

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.

Ainda em termos de análise dos depoimentos espontâneos, foi possível ressaltar outros aspectos. Para melhor compreensão de relevância, esses aspectos foram agrupados em uma nuvem de palavras.

Um dos termos mais citados nessa nuvem de palavras foi **deficiência**. Essa frequência indicou que, quanto à acessibilidade, houve um reconhecimento de que o suporte oferecido pela Arena Green para atender a estudantes com deficiência foi bastante adequado. Isso é reflexo de um planejamento antecipado e das adaptações necessárias para mais de 1300 estudantes com deficiências, assegurando que todos participassem plenamente das atividades.

Além disso, entre os depoimentos espontâneos de educadores, pôde-se perceber que a Arena Green trouxe em pauta a Educação Ambiental Crítica, prevista no Currículo da Cidade de São Paulo (2023), que busca superar a forma tradicional de ensino sobre o meio ambiente.

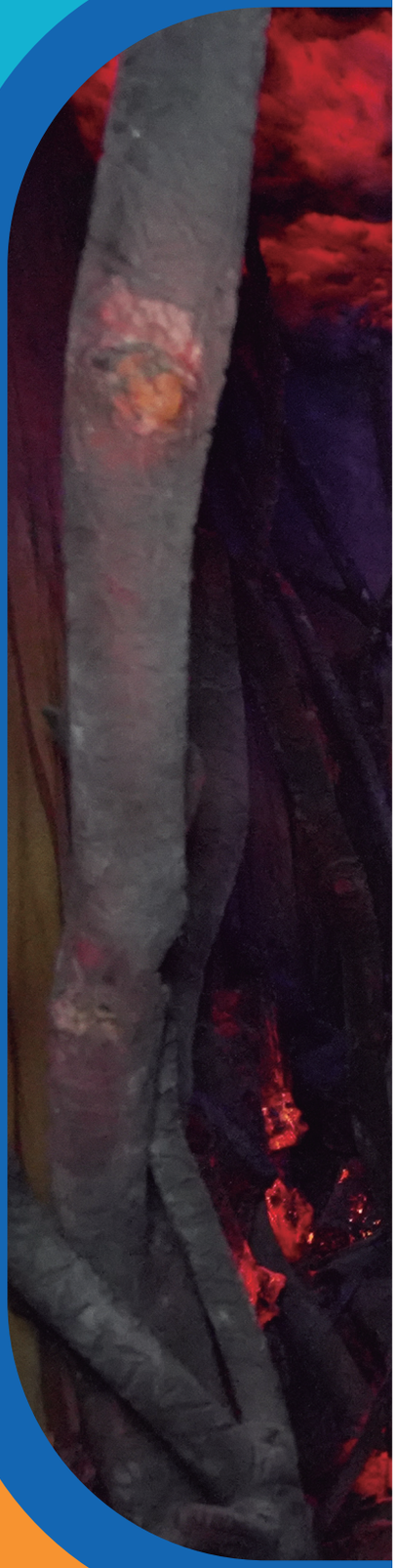
Em vez de apenas passar informações técnicas e científicas, essa abordagem visa a transformar estudantes em protagonistas de mudanças sociais e ambientais, levando em consideração desigualdades sociais e questões de justiça ambiental.

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.

12

A conclusão: disrupções para inspirar



EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

A **ARENA GREEN** representou um projeto pioneiro ao proporcionar a estudantes da rede pública do 8º ano do Ensino Fundamental do Município de São Paulo uma jornada modelada com o uso de metodologia proprietária de Design de Experiências e Inovação Pedagógica sobre a Agenda 2030 e seus 5Ps, os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e a Cidadania Planetária.

Mais do que a jornada, a Arena Green deu a estudantes e educadores a chance de ressignificar suas visões por intermédiode experiências interativas, sensoriais e emocionais físicas e digitais.

Além da ressignificação, a Arena Green ofereceu a possibilidade de aplicar o conhecimento adquirido por meio de modelagens experienciais. Tudo isso resulta em reflexões, criações e impulsionamento do senso crítico de cada estudante: pilares essenciais para a formação da Cidadania Planetária.

Afinal, todos somos cidadãos planetários, independentemente de nacionalidades, idades, crenças, culturas, jeitos de ser, viver ou sentir o mundo ao nosso redor.

Amplificando a autenticidade, a originalidade e o ineditismo dos processos pedagógicos por meio do Design de Experiências e da Inovação Pedagógica, a Arena Green não apenas enriqueceu o aprendizado estudantil, como exponencializou o potencial de transformações desses cidadãos planetários.

De fato, a Arena Green buscou desenvolver algo realmente inédito e não-óbvio que despertasse outras formas de ser, pensar, viver, sentir e transformar o mundo todo.

Além do ineditismo, a Arena Green incentivou educadores a refletirem sobre novas práticas de ensino. Esse processo destacou a importância de estratégias e ações que promovam a participação ativa e o aprendizado significativo, além de evidenciar a necessidade de um ambiente educacional inclusivo, onde cada estudante e equipe pedagógica, sem exceções, se sintam respeitados e valorizados.

A Arena Green desempenhou ainda um papel crucial na promoção da Cidadania Planetária, reforçando a ideia de que pequenas atitudes podem gerar mudanças concretas e um futuro mais sustentável para todos que são partes deste ecossistema interdependente.

Ao estimular as ações individuais e coletivas, a iniciativa fortaleceu a formação de cidadãos comprometidos com a preservação ambiental, o bem-estar coletivo e a construção de uma sociedade mais justa e equilibrada.

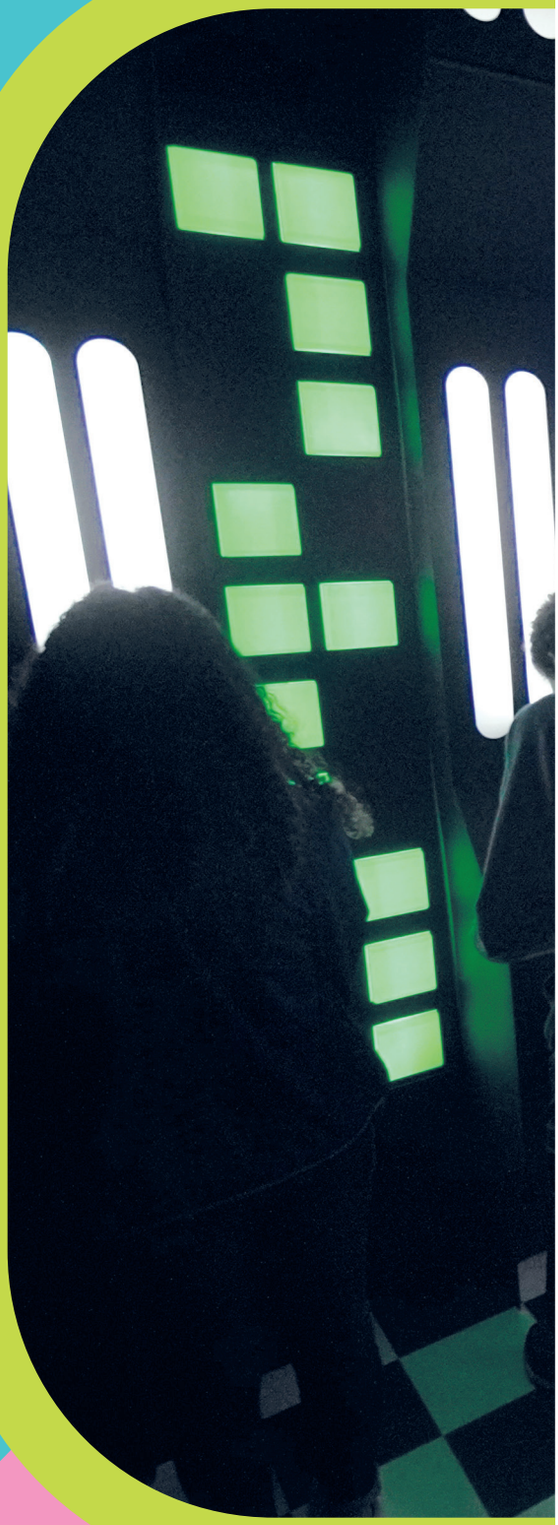
"Nós continuaremos trabalhando e acreditando que a Cidadania Planetária é uma atitude e que cada estudante é um universo em si, com todo o potencial de transformar o próprio mundo. E o nosso também."

Time Arena Green

CRÉDITO: KIM S.

13

Cada estudante é um cidadão planetário



EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

Todo mundo é cidadão planetário.
Cada estudante é também um cidadão planetário.
Somos cidadãos planetários;

Protagonistas da nossa história;
Da história da sociedade deste tempo;
Do legado para este planeta com recursos finitos.

Toda atitude que elegemos tomar
Traz em si o potencial da mudança;
De fazer a diferença
Para si e para todos.

Estamos todos conectados
Pessoas e planeta
Sentimentos e sensações
Significados e percepções.

Ensinar e aprender a
Ser, Pensar,
Viver, Sentir
E Transformar.

Afinal, eu sou porque você é. E juntos, transformamos!

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO
CRÉDITO: VIDEALIZE

EMEF PROFESSOR LEÃO MACHADO CRÉDITO: VIDEALIZE

14

O site da Arena Green

Para que se possa conhecer a Arena Green, foi criado um site no qual é possível:

- Obter informações importantes sobre a Arena;
- Ter acesso a fotos e vídeos;
- Acessar e baixar os documentos de apoio para a equipe pedagógica;
- Conhecer o detalhamento de toda a jornada e suas experiências;
- Entrar em contato com a produtora CIMA.

Aponte a câmera do seu celular para o QR Code e conheça o site da Arena Green.

15

Referencial teórico

Aqui incluímos autores, livros, artigos e outros conhecimentos utilizados para compor a Arena Green.

Para quem deseja se aprofundar na metodologia e nos conteúdos da Arena Green, esses documentos são referências técnicas imprescindíveis.

Pode aproveitar!

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras, um guia completo do conceito à prática. São Paulo, DVS Editora, 2015.

ALVES, Rubem. A escola com que eu sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir. Campinas, Papirus, 2012.

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.

BEZERRA, Charles A inovação holográfica. São Paulo, DVS Editora, 2017.

BIJL-BROUWER, Mieke van der; DORST, Kees. Advancing the strategic impact of humancentred design. Design Studies, Sidney, Austrália, v. 53, p. 1-23, nov. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.06.003>. Acesso em: abril 2024.

BOFF, Leonardo. Carta da Terra. Ministério do Meio Ambiente. 2000. Disponível em: https://leonardoboff.files.wordpress.com/2020/05/folder_carta_da_terra.pdf Acesso em: abril 2024.

BOSHOUWERS, Stan; BAR, Erik. WOW worlds of wonder: experience design for curious people. Amsterdam: Bis Publishers, 2018.

BRASIL. Constituição Federal do Brasil. Brasília, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: abril 2024.

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

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, pp. 52-76.

DEWEY, John. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

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

GADOTTI, Moacir. Pedagogia da terra. São Paulo: Peirópolis, 2000.

HALSEY, Vicki. Brilliance by design: creating learning experiences that connect, inspire and engage. San Francisco: Koehler Publishers, 2011.

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

HEATH, Chip; HEATH, Dan. The power of moments. New York: Simon & Schuster, 2017.

HILL, Manuela Magalhães; HILL, Andrew. Investigação por questionário. 2. ed. Lisboa: Sílabo, 2005.

JOHNSON, Steven. O poder inovador da diversão: como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

KALMPOURTZIS, George. Educational game design fundamentals: a journey to creating intrinsically motivation learning experiences. Boca Raton: CRC Press, 2018.

KRZNARIC, Roman. Como ser um bom ancestral: a arte de pensar o futuro num mundo imediatista. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

MARQUES, Verônica. Causas precisam causar: guia prático para criar experiências interativas, sensoriais e emocionais através do método pense-viva-sinta. Rio de Janeiro, 2018b, 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: abril 2024.

MASINI, Elcie Salzano; MOREIRA, Marco Antonio. Aprendizagem significativa: condições para ocorrência e lacunas que levam a comprometimentos. São Paulo: Vetor, 2008.

MEDINA, Vilma. Ubuntu, lenda infantil sobre a cooperação. Guia infantil. Disponível em: https://br.guiainfantil.com/materias/educacao/valores/ubuntu-lenda-africanasobre-a-cooperacao/. Acesso em: abril 2024.

MLODINOW, Leonard. Emocional: a nova neurociência dos afetos. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.

Organização das Nações Unidas (ONU). Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: abril 2024.

OTERO, Patrícia Bastos Godoy; NEIMAN, Zysman. Avanços e desafios da educação ambiental brasileira entre a Rio 92 e a Rio+20. Revista Brasileira de Educação Ambiental (online), v. 10, pp. 20-41, 2015.

PACHECO, José. Inovar é assumir o compromisso ético com a educação. Petrópolis: Vozes, 2019.

PINE, Joseph; GILMORE, James. The Experience Economy. Massachusetts: Harvard Business Review Press, 2019.

ROBISON, Ken; ARONICA, Lou. Escolas criativas: a revolução que está transformando a educação. Porto Alegre: Penso Editora, 2015.

ROSSMAN, Robert; DUERDEN, Mathew. Designing Experiences. New York: Columbia University Press, 2019.

SATO, Michele; CARVALHO, Isabel. Educação Ambiental: pesquisas e desafios. Porto Alegre: Editora Artmed, 2008.

SÃO PAULO (Município). Currículo da Cidade de Ciências Naturais. 2017. Disponível em: https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/curriculo-da-cidade-ensino-fundamental-ciencias-naturais/ Ciências. Acesso em: abril 2024.

SÃO PAULO (Município). Currículo da Cidade de Educação Ambiental, 2023. Disponível em: https://acervodigital.sme.prefeitura.sp.gov.br/acervo/curriculo-da-cidade-educacao-ambiental-orientacoes-pedagogicas/. Acesso em: abril 2024.

SIGNIFICADOS. Significados de palavras on-line. 2024. Disponível no site:<https://www.significados.com.br/?s=cidadania> Acesso em: abril 2024.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. 2015. Disponível em https://brasil.un.org/pt-br/sdgs. Acesso em: abril 2024.

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: abril 2024.

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

WENDT, Thomas. Design for dasein: understanding the Design Experiences. Columbia: SC, 2019.

ZIMMERMANN, Nils. Mande for minds. Os cinco maiores problemas ambientais do mundo e as soluções. Disponível em https://www.dw.com/pt-br/os-cinco-maioresproblemas-ambientais-do-mundo-e-suas-solu%C3%A7%C3%B5es/a-36024985. Acesso em: abril 2024.

REALIZAÇÃO

CIDADE DE SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

PRODUÇÃO

CIMA

ESTE LIVRO FOI IMPRESSO PELA GRÁFICA
AEROGRAPHIC, EM PAPEL COUCHÊ MATTE
LD - FSC 90 G/M² NO FORMATO 21,5X28,0 CM.
UTILIZA AS FONTES ROBOTO CONDENSED,
BARLOW CONDENSED, SOFIA SANS
(TODAS DO GOOGLE FONTS).