

EDUCAÇÃO BASEADA EM PROJETOS

Pessoas com deficiência em foco

Caderno do professor



Roteiros
pedagógicos para
trabalhar **democracia**
no ensino médio



FUNDAÇÃO
FERNANDO
HENRIQUE
CARDOSO

Caro(a) professor(a)

A escola é um espaço emancipatório essencial para o desenvolvimento da participação política e cidadã dos estudantes. Ela deve apoiar a promoção da cidadania, estimulando os jovens a ampliarem suas habilidades de interpretação das informações e a elaborarem análises críticas sobre o papel das instituições e da democracia.

Em uma sociedade polarizada, a escola também desempenha um papel fundamental na valorização das diferenças, devendo proporcionar oportunidades enriquecedoras aos estudantes para que se envolvam e apreciem a diversidade de ideias. Ao promover a tolerância e o respeito, além de ampliar a compreensão sobre os fenômenos sociais, a escola pode contribuir para a formação de cidadãos ativos e conscientes, preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Pensando nisso, o Instituto Porvir e a Fundação FHC desenvolveram roteiros pedagógicos para apoiar a construção de projetos sobre democracia e participação nas escolas. Neste material, é apresentada uma proposta de atividade prática e significativa para abordar os **direitos das pessoas com deficiência**.

Com base na metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL), apresentamos recursos e atividades que possibilitam o desenvolvimento do tema com os estudantes. Cada etapa foi cuidadosamente planejada para estimular a participação ativa dos alunos, a colaboração em equipe e o desenvolvimento de habilidades essenciais.

Para facilitar a aplicação do projeto em sala de aula, organizamos o material em duas seções: no **Caderno do(a) professor(a)**, você encontra o contexto detalhado do projeto e as orientações de aplicação; já no **Caderno do estudante**, são apresentadas orientações direcionadas aos jovens.

Recomendamos que você entregue as instruções gradualmente aos estudantes, à medida que cada etapa for concluída. Isso ajudará na compreensão do projeto em pequenas partes, dando-lhes tempo para absorver as informações, refletir e realizar as atividades propostas de maneira mais envolvente.

Encorajamos você a explorar os conteúdos, adaptando-os conforme necessário para atender aos objetivos educacionais específicos da sua turma. Sinta-se à vontade para personalizar e complementar o material de acordo com suas preferências e necessidades. Reconhecemos que cada contexto de aprendizagem é único, e suas orientações e adaptações podem enriquecer ainda mais a experiência de aprendizagem dos alunos.

Estamos confiantes de que o uso deste material resultará em uma aprendizagem significativa, estimulando a aplicação prática dos conhecimentos, o desenvolvimento do pensamento crítico, a habilidade de resolver problemas e a criatividade dos alunos. Acreditamos que essas competências essenciais serão fortalecidas e ampliadas ao longo do projeto, preparando os estudantes para enfrentar desafios do mundo real e promovendo um aprendizado duradouro.

O que é a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)?

A Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL, do inglês Project-Based Learning) é uma metodologia educacional que convida os estudantes a se envolverem em iniciativas autênticas e relevantes, nas quais podem aplicar conhecimentos e desenvolver habilidades de maneira prática e conectada ao seu cotidiano.

Essa abordagem traz uma série de benefícios para o processo de ensino e aprendizagem:

- **Maior engajamento:** os projetos despertam a curiosidade e motivam os estudantes, ao conectá-los com temas que fazem sentido em suas vidas. Ao assumirem um papel ativo no próprio processo de aprendizagem, o interesse e o envolvimento aumentam consideravelmente;
- **Aplicação no mundo real:** a proposta permite que os alunos utilizem o que aprendem em contextos concretos, aproximando o conteúdo escolar da realidade em que vivem. Isso torna o aprendizado mais relevante e duradouro;
- **Desenvolvimento de competências-chave:** ao longo dos projetos, os estudantes exercitam habilidades essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração, comunicação e criatividade – capacidades indispensáveis para a vida em sociedade e o mundo do trabalho;
- **Integração entre áreas do conhecimento:** a metodologia favorece o trabalho interdisciplinar, conectando diferentes disciplinas e ampliando a compreensão dos conteúdos por meio de múltiplas perspectivas;
- **Autonomia e protagonismo:** ao conduzir projetos, os estudantes aprendem a tomar decisões, organizar seu tempo e acompanhar seu próprio progresso, fortalecendo a autorregulação e o senso de responsabilidade;
- **Estímulo à criatividade e à inovação:** os desafios propostos incentivam os estudantes a explorar ideias originais e encontrar soluções criativas para problemas complexos, desenvolvendo uma postura investigativa e inovadora.

Como aplicar a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)?

Existem diferentes maneiras de aplicar a Aprendizagem Baseada em Projetos. Apresentaremos aqui um dos formatos possíveis:

- **Passo 1 - Investigação:** os estudantes são apresentados a um problema ou questão desafiadora, que desperta sua curiosidade e os motiva a buscar soluções;
- **Passo 2 - Definição do problema:** com mediação do(a) professor(a), a turma delimita o foco do projeto e formula uma pergunta norteadora, que direcionará toda a investigação;
- **Passo 3 - Ideação:** os estudantes são incentivados a elaborar ideias criativas e inovadoras para resolver o problema ou desafio identificado;
- **Passo 4 - Planejamento:** as ideias geradas se transformam em um plano estratégico;
- **Passo 5 - Execução:** as melhores ideias são organizadas em um plano de ação, definindo tarefas, prazos e responsabilidades para colocar a solução em prática;
- **Passo 6 - Socialização:** os resultados e conhecimentos adquiridos são compartilhados.

Tenha um plano B

Ao longo deste percurso pedagógico, serão apresentadas propostas e sugestões de atividades para trabalhar o tema com os estudantes. Contudo, é normal que surjam obstáculos durante o processo. Se enfrentar dificuldades, lembre-se: a flexibilidade e a criatividade são suas aliadas. Esteja aberto a ajustar rotas e testar novas abordagens com sua turma.

Desafio	Possível solução
Falta de engajamento dos alunos	• Ouça os estudantes e incorpore seus interesses ao projeto; • Estabeleça metas de curto prazo para manter a motivação; • Se necessário, ajuste o foco do projeto para algo mais flexível e relevante para a turma.
Tempo para a execução do projeto	• Combine etapas do projeto (ex.: integrar pesquisa e planejamento); • Priorize as atividades essenciais (conforme sugestões de adaptação no final deste material).

Índice

Ficha técnica	7
Sensibilização	8
Desenvolvimento	10
Passo 1: Investigação	11
Passo 2: Definição do problema	17
Passo 3: Ideação	21
Passo 4: Planejamento	25
Passo 5: Execução	29
Passo 6: Socialização	32
Avaliação	36

Ficha técnica

Anos: 1º ao 3º
ensino médio

Aplicação:
cerca de 10 aulas

Objetivos de aprendizagem:

- Analisar criticamente os marcos históricos e as políticas públicas relacionadas aos direitos das pessoas com deficiência no Brasil;
- Identificar as barreiras (físicas, comunicacionais e atitudinais) no acesso a diferentes espaços e serviços;
- Elaborar propostas de ação que promovam os direitos das pessoas com deficiência de forma inclusiva, equitativa e de qualidade;
- Desenvolver habilidades de pesquisa, análise crítica, colaboração e comunicação para atuar como cidadãos conscientes e engajados na defesa da inclusão.

Área do Conhecimento, Competências e Habilidades Específicas, segundo a BNCC:

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

- **Competência 1:** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nas esferas local, regional, nacional e global, considerando diferentes pontos de vista e posicionamentos, para compreender as relações entre o passado e o presente e propor ações que contribuam para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
- **Habilidade (EM13CHS103):** Elaborar hipóteses, selecionar evidências e propor soluções para problemas históricos e/ou contemporâneos por meio da análise de diferentes fontes de informação.

Linguagens e suas Tecnologias

- **Competência 2:** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitar as diversidades, a pluralidade de ideias e posições e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.
- **Habilidade (EM13LGG203):** Analisar relações de poder e manifestações de preconceito, discriminação e exclusão em discursos e práticas de diferentes linguagens, a fim de mobilizar estratégias de combate a essas formas de opressão.



Sensibilização

Antes de iniciar as etapas da Aprendizagem Baseada em Projetos, é interessante sensibilizar os estudantes para o tema. Uma das estratégias mais utilizadas para esse fim é o *storytelling*, termo em inglês que faz referência a uma estratégia poderosa para envolver os estudantes no projeto. Essa abordagem consiste em contar histórias atrativas e significativas, que despertem emoções e conectem-se com as experiências e valores dos estudantes. Ao utilizar o *storytelling*, é possível despertar a curiosidade, estimular a empatia e motivar os estudantes a se engajarem ativamente no projeto.

O texto **“Um convite especial”** é um exemplo de conteúdo que pode ser usado no início do projeto para sensibilizar a turma.

Como professor(a), é fundamental que você garanta a participação de todos os estudantes, incluindo aqueles com deficiência. Para isso, incentive diferentes formas de expressão e registro, assegurando que cada um possa contribuir à sua maneira. Possibilite alternativas como:

- Desenho (registro gráfico de ideias e percepções);
- Áudio (relatos orais, gravações e sons);
- Dramatização e expressão corporal (encenações, gestos ou performances);
- Fotografia ou vídeo (registros visuais da saída de campo ou das reflexões individuais).

Ao abrir espaço para múltiplas formas de participação, você garante que todos os estudantes estejam incluídos desde o início, favorecendo um ambiente mais justo, acolhedor e colaborativo.

Mas lembre-se: caso realize adaptações para atender às necessidades de determinados estudantes, apresente-as como parte da riqueza do projeto e da diversidade da turma. Assim, todos entendem que as diferentes formas de participação ampliam o aprendizado coletivo, e não representam exceções para indivíduos específicos.

Agora, confira o texto sugerido para a sensibilização da turma:

Um convite especial

Feche os olhos por um instante e imagine: você sai de casa para ir à escola ou ao trabalho. Sobe calçadas inclinadas e esburacadas, espera o ônibus, atravessa ruas movimentadas, talvez entre em um mercado, uma praça ou uma farmácia. Agora, refaça esse mesmo percurso como se fosse uma pessoa com deficiência, alguém que precisa de rampas bem-feitas, piso tátil contínuo, ônibus acessíveis, elevadores em funcionamento, cardápios em braille, intérprete de Libras, sinais sonoros ou informações visuais.

Será que todas as calçadas têm o relevo tátil que facilita a mobilidade? Quantos ônibus oferecem espaço seguro para cadeira de rodas ou sinal sonoro para quem não enxerga? E será que os prédios públicos contam com rampas, elevadores e banheiros adaptados? Nos espaços culturais e de lazer, as pessoas com deficiência conseguem assistir a uma peça, acompanhar uma exposição ou participar de um show sem barreiras? E quando chegamos à escola, será que podemos entrar, circular, aprender e participar de verdade?

No Brasil, cerca de 17 milhões de pessoas vivem com alguma deficiência física, visual, auditiva, intelectual, psicossocial ou múltipla. Essa luta por direitos não começou agora. A [linha do tempo da Fundação FHC](#) mostra que, nos anos 1980, durante a redemocratização, pessoas com deficiência conseguiram dar visibilidade às suas reivindicações por participação ativa na sociedade, sob o lema “Nada sobre nós sem nós”. Em 1981, a ONU declarou o Ano Internacional das Pessoas Deficientes, o que impulsionou diversas mobilizações no Brasil. Poucos anos depois, a Constituição de 1988 incluiu, de forma transversal, os direitos fundamentais das pessoas com deficiência em áreas como educação, saúde e acessibilidade. Essa conquista do movimento social rompeu com a lógica segregadora de propostas baseadas em “tutelas especiais”.

Outros marcos reforçaram essa trajetória: o reconhecimento da Libras como língua oficial em 2002, a Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência em 2006 (que o Brasil incorporou com força de

emenda constitucional em 2008), a criação do Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência – Viver sem Limite (2011) e, finalmente, a Lei Brasileira de Inclusão (2015), que consolidou muitos desses avanços. Todos esses momentos podem ser revisitados na [linha do tempo interativa da Fundação FHC](#).

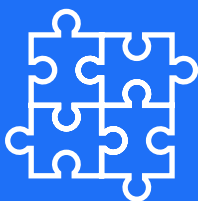
Ainda assim, a distância entre o que está escrito na lei e o que se vive nas ruas, nos prédios, nas salas de aula, nos transportes e até mesmo nas telas digitais ainda é grande. A cidade – e a escola como parte dela – deve ser um espaço onde cada pessoa, com suas singularidades, possa se mover, aprender, conviver, trabalhar e se divertir. Mas muitas vezes seguimos modelos padronizados, que ignoram necessidades específicas e silenciam diferenças. Isso não é apenas uma falha de infraestrutura, mas uma escolha coletiva: quando nada muda, estamos decidindo quem pode participar e quem será deixado de fora.

Incluir de verdade exige mais do que presença física. É preciso empatia, adaptação e vontade política. É garantir acesso ao transporte, ao lazer, à cultura, ao trabalho, à comunicação e, claro, à educação. É pensar em rampas e pisos táteis, mas também livros digitais acessíveis, legendas nos vídeos, tradutores de Libras, informação clara e linguagem inclusiva, entre outros. É compreender que acessibilidade é diversidade e que barreiras são sociais – e não individuais.

Por isso, este projeto começa com um convite: e se a gente decidisse construir juntos uma cidade que fosse realmente para todo mundo? Uma cidade que respeite as diferenças, celebre a diversidade e ofereça condições para que todas e todos possam circular, aprender, trabalhar, se divertir e viver com dignidade?

Este PBL te convida a mergulhar nesse desafio. Vamos ouvir vozes que geralmente não são escutadas. Vamos mapear barreiras que existem por descuido, silêncio ou exclusão. E vamos imaginar, juntos, ações concretas para transformar o hoje e construir um amanhã mais justo e acessível.

Você está pronto para escutar, aprender e atuar? Então vamos juntos!



Desenvolvimento

Chegou o momento de transformar a sensibilização em ação. Nesta etapa, os estudantes são convidados a investigar como os direitos das pessoas com deficiência são garantidos (ou negados) nos espaços que frequentam. O objetivo é que eles consigam identificar barreiras, propor alternativas e compreender que a acessibilidade é um direito garantido por lei e um compromisso ético de toda a sociedade.

Durante o desenvolvimento do projeto, garanta que a sala de aula seja um espaço de escuta respeitosa e de diálogo responsável. Questões relacionadas à inclusão não podem ser tratadas como opinião pessoal, mas a partir de princípios constitucionais, democráticos e dos marcos legais que consolidam esses direitos. O seu papel é ajudar os estudantes a irem além das percepções superficiais, construindo uma visão crítica e fundamentada sobre o tema.

Incentive o grupo a olhar para três dimensões principais:

- **Histórica:** como os direitos das pessoas com deficiência foram conquistados ao longo do tempo;
- **Legal e política:** quais leis e políticas públicas estruturam a inclusão no Brasil;
- **Cotidiana:** quais barreiras persistem em suas próprias realidades, dentro e fora da escola.

Com base nessa investigação, os estudantes poderão formular problemas relevantes, propor ideias inovadoras e planejar ações concretas que contribuam para tornar os ambientes que frequentam mais acessíveis. Para isso, organize o trabalho nas seguintes etapas: Investigação, Definição do Problema, Ideação, Planejamento, Execução e Socialização.

O grande desafio é fazer com que cada grupo compreenda que a acessibilidade não é um favor, mas um direito. As soluções propostas devem estar voltadas para criar ambientes que reconheçam e valorizem a diversidade, reforçando a ideia de que a inclusão beneficia a todos.



SeventyFour/istockphoto



Passo 1:

Investigação

Para desenvolver soluções que realmente façam a diferença, é fundamental que nosso ponto de partida seja o contexto no qual os problemas abordados estejam inseridos. Por isso, é importante mergulhar a fundo no tema do projeto. A ideia é investigar, explorar e sentir as diferentes dimensões e nuances da questão.

A investigação é a base sólida sobre a qual construiremos nosso projeto. Não basta apenas saber que existem leis ou conhecer as estatísticas: precisamos entender como as barreiras afetam o dia a dia das pessoas. Vamos escutar as histórias por trás dos dados, ouvir as vozes que muitas vezes não

são escutadas e aguçar o nosso olhar para observar o que, a princípio, está invisibilizado ao nosso redor.

Vamos trabalhar como verdadeiros detetives, buscando pistas em diferentes fontes – sejam relatos, notícias, artigos e o que percebemos em nosso cotidiano. O objetivo é ir além do senso comum, desvendando a complexidade do problema, para que a solução que criarmos esteja alinhada às necessidades reais da comunidade que pretendemos atender.

Ao final desta fase teremos uma compreensão aprofundada do problema e estaremos prontos para o próximo passo!

Pesquisa inicial

Antes de propor atividades investigativas, é importante orientar os estudantes a se aproximarem do tema com curiosidade e abertura, evitando respostas prontas. A pesquisa inicial não é apenas uma busca de informações, mas um exercício de sensibilização e mapeamento do problema.

Objetivos da pesquisa inicial:

- Levantar percepções, impressões e conhecimentos prévios dos estudantes sobre a temática (inclusão e acessibilidade de pessoas com deficiência em diferentes espaços sociais);
- Ampliar a visão de mundo, colocando em diálogo estatísticas, legislações e relatos de vida;
- Introduzir o contato com fontes confiáveis, como: notícias, artigos acadêmicos, relatos em redes sociais, documentários, entrevistas e, especialmente, [a linha do tempo da Fundação FHC](#) sobre pessoas com deficiência;
- Estimular a observação crítica da realidade local (escola, bairro, transporte, espaços de lazer, saúde, cultura, etc.).

Sugestões de condução:

1. Inicie com uma conversa em sala de aula para levantar as ideias iniciais dos alunos: o que já sabem sobre o tema, quais dúvidas possuem, quais exemplos conhecem.
2. Mostre trechos da [linha do tempo da Fundação FHC](#) e proponha que os estudantes destaquem marcos históricos que mais chamaram atenção, fazendo relações com o que enxergam no dia a dia.
3. Oriente que a pesquisa deva considerar três dimensões:
 - **Histórica e legal:** como a sociedade passou a reconhecer os direitos das pessoas com deficiência;
 - **Social e cultural:** como são representadas e percebidas na mídia, nas artes e no cotidiano;
 - **Prática e cotidiana:** quais barreiras (físicas, comunicacionais, atitudinais) ainda estão presentes nos espaços que frequentam.
4. Reforce que esta fase não exige “respostas finais”, mas sim curiosidade, perguntas e pistas.

Atividade 1 – Detetives da Inclusão

Você vai iniciar sua investigação explorando o tema em diferentes fontes e no seu próprio cotidiano.

ETAPA 1 – Investigação inicial

1. Observação pessoal: anote situações do dia a dia em que você percebe barreiras para pessoas com deficiência (na escola, no transporte, na rua, no cinema, em aplicativos digitais, etc.).
2. Exploração histórica: acesse a [linha do tempo da Fundação FHC](#) sobre pessoas com deficiência. Escolha três marcos históricos que considera importantes e explique por que chamaram sua atenção.
3. Busca em notícias: procure uma notícia recente que mostre avanços ou dificuldades relacionadas à inclusão de pessoas com deficiência. Faça um breve resumo.
4. Reflexão inicial: a partir do que você observou e pesquisou, escreva três perguntas que você ainda tem sobre o tema e que poderiam orientar o seu projeto.
5. Faça um registro que mostre seu percurso de investigação inicial.

ETAPA 2 – Escuta ativa: histórias de vida

A ideia dessa etapa é valorizar experiências reais de pessoas com deficiência, compreendendo como barreiras sociais, arquitetônicas e culturais impactam sua vida cotidiana.

Antes da atividade, explique aos alunos o conceito de deficiência como interação entre pessoa e ambiente, reforçando que barreiras são sociais, não individuais.

1. Roteiro de escuta

Divida a turma em pequenos grupos e entregue um roteiro de escuta, com perguntas abertas para guiar a observação, por exemplo:

- a. Quais espaços você frequentou no seu dia a dia e como se sentiu em cada um deles?
- b. Quais foram os maiores obstáculos que encontrou?
- c. Houve momentos em que se sentiu acolhido ou incluído?
- d. Que mudanças acredita que fariam diferença na sua rotina?

2. Convidado(a) ou relatos

- Convide uma pessoa com deficiência para compartilhar sua história, presencial ou virtualmente;

- Como alternativa, utilize entrevistas, vídeos, podcasts ou blogs de pessoas com deficiência, garantindo diversidade de experiências (deficiências físicas, visuais, auditivas, intelectuais, múltiplas).

3. Registro detalhado

Peça aos estudantes que anotem três dimensões da experiência:

- Fatos: o que aconteceu, quais barreiras ou recursos estavam presentes;
- Sentimentos: como a pessoa se sentiu em cada situação;
- Reflexões: quais aprendizados ou críticas surgiram a partir da experiência.

4. Roda de conversa e análise coletiva:

- Cada grupo compartilha as histórias que registrou, destacando barreiras mais comuns, soluções criativas encontradas pelos entrevistados e emoções percebidas;
- Oriente a turma a diferenciar barreiras físicas (calçadas, rampas, transporte), barreiras comunicacionais (informações em braille, Libras, legendas) e barreiras atitudinais (preconceito, exclusão);
- Anotem no quadro coletivo os padrões, problemas recorrentes e sugestões de soluções.

5. Síntese reflexiva:

- Cada estudante ou grupo produz um relato sintético: o que aprendeu, o que o surpreendeu e quais mudanças concretas poderiam melhorar a vida das pessoas com deficiência nos diferentes espaços analisados;
- Essa síntese servirá como insumo para o próximo passo do projeto (ideação de soluções).

Sugestão de aprofundamento:

- Incentive a turma a comparar as experiências pessoais com dados da [linha do tempo](#) da Fundação FHC ou de pesquisas oficiais (IBGE, Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência, etc);
- Discuta como o avanço legal nem sempre se traduz em mudanças práticas no cotidiano, conectando a atividade à ideia de barreiras invisíveis.

Atividade 2 – Mapeamento do espaço cotidiano

A proposta dessa atividade é observar, registrar e analisar barreiras e recursos de acessibilidade nos espaços próximos aos estudantes, conectando a vivência local com a trajetória histórica e legal dos direitos das pessoas com deficiência.

ETAPA 1 – Preparação da turma

Antes da saída de campo, apresente aos alunos um panorama histórico e legal da luta das pessoas com deficiência no Brasil, usando referências da [linha do tempo da Fundação FHC](#), como:

- Década de 1980: Ano Internacional das Pessoas Deficientes, criação da CORDE, primeiro Centro de Vida Independente;
- Constituição de 1988: inclusão dos direitos das pessoas com deficiência em diversos capítulos (educação, saúde, trabalho, etc.);

- Leis de acessibilidade nos anos 1990 e 2000 (Leis nº 10.048 e 10.098), reconhecimento da Libras, criação de políticas nacionais de inclusão;
- Lei Brasileira de Inclusão (2015) e outros avanços recentes.

Discuta com a turma como esses marcos legais transformaram (ou não) a realidade cotidiana: o que é previsto na lei versus o que se vê no bairro, na escola ou nos espaços públicos.

ETAPA 2 – Planejamento da saída de campo

Escolha um percurso próximo à escola ou ao bairro dos estudantes, incluindo ruas, calçadas, transportes públicos, prédios, praças e espaços culturais.

Entregue um guia de observação que relacione os elementos do espaço com direitos garantidos pela lei e referências históricas, como:

- a. Rampas e inclinações de calçadas → referência às políticas de acessibilidade da década de 2000 (Leis 10.048/10.098, Decreto da Acessibilidade de 2004);
- b. Piso tátil → princípios da Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2006);
- c. Banheiros adaptados → direitos de inclusão e dignidade reconhecidos na Constituição e na Lei Brasileira de Inclusão (2015);
- d. Sinalização visual e sonora → evolução das políticas de inclusão comunicacional, reconhecimento da Libras (2002) e dispositivos de comunicação acessível;
- e. Placas e materiais em linguagem acessível, presença de sinalização, avisos e conteúdos culturais escritos de forma clara, objetiva e de fácil compreensão, favorecendo a inclusão de pessoas com deficiência intelectual;
- f. Espaços de acolhimento sensorial que sejam tranquilos, silenciosos ou com iluminação ajustável, que promovam conforto e regulação sensorial voltados para pessoas com deficiência intelectual, psicossocial ou com transtorno do espectro autista.

ETAPA 3 – Registro das observações

Os estudantes podem registrar:

- a. Barreiras: rampas quebradas, calçadas irregulares, falta de piso tátil, ausência de elevadores, entradas inacessíveis;
- b. Recursos: rampas funcionais, sinais sonoros em semáforos, transportes adaptados, espaços culturais acessíveis.

Incentive o uso de fotografias, desenhos, vídeos curtos ou anotações detalhadas, relacionando cada observação a leis, políticas e marcos históricos.

ETAPA 4 – Análise e discussão coletiva

De volta à sala, organize um mural coletivo com os registros:

- Marque em cores diferentes os pontos positivos e as barreiras encontradas;
- Peça aos alunos que relacionem cada barreira ou recurso com marcos legais ou históricos, por exemplo: “Lei Brasileira de Inclusão garante acessibilidade, mas este prédio ainda não tem rampa”.

Estimule reflexões sobre:

- Com base na linha do tempo analisada, o que mudou ao longo do tempo?
- Quais direitos previstos ainda não se concretizam na prática?
- Como a sociedade pode avançar para que a lei se transforme em realidade cotidiana?

ETAPA 5: Síntese da atividade

Cada grupo produz um relatório ou mapa visual conectando barreiras observadas com leis, políticas públicas e avanços históricos. Esse material servirá de base para a ideação de soluções no PBL, mostrando onde é mais urgente agir e como a história e a legislação existente ajudarão nesse processo.

Tenha um plano B

Desafio	Solução
É muito comum que os estudantes pesquisem apenas fontes que confirmem suas crenças pessoais e que rejeitem as fontes que contrariam aquilo que eles pensam. A este comportamento damos o nome de viés de confirmação . O viés de confirmação é um verdadeiro vilão da investigação, pois pode mascarar os dados de pesquisa, fazendo parecer que inúmeras fontes confirmam o que o grupo pensa desde o início. Você pode usar o material “Corações e Mentes: Pensando de Forma Autônoma fora e dentro da Internet” , produzido pela Plataforma Democrática (Fundação FHC + Centro Edelstein de Pesquisas Sociais) como referência para a conversa.	Explicar anteriormente o que é viés de confirmação e pedir para que sempre analisem diferentes perspectivas e realizem debates.



Passo 2:

Definição do problema

Após a fase de investigação, os estudantes terão coletado informações, observado barreiras e registrado experiências reais de pessoas com deficiência. O próximo passo é transformar esse conhecimento em problemas claros e bem definidos. Isso é fundamental, já que um problema bem formulado é a base para soluções eficazes.

Nesta etapa, o professor deve:

- Orientar os estudantes a organizar e sintetizar as informações coletadas;
- Ajudá-los a identificar padrões, como barreiras físicas recorrentes, falhas de comunicação ou exclusão em espaços culturais, educacionais e de trabalho;

- Incentivar a relação entre observações cotidianas e direitos históricos e legais, usando a [linha do tempo da Fundação FHC](#) para mostrar avanços e lacunas;
- Garantir que o problema definido seja específico, concreto e centrado nas reais necessidades das pessoas com deficiência, evitando generalizações vagas;
- Criar uma pergunta norteadora para ajudá-los a guiar a criação das soluções.

É importante que cada grupo consiga responder:

- Qual é a barreira mais significativa que estamos investigando?
- Quem é afetado por ela?
- Onde e em quais contextos ela ocorre?
- Quais direitos e leis estão relacionados a essa questão?

Atividade 1 – Perguntas que despertam soluções

Após o processo de investigação, chegou a hora de escolher um problema específico, relevante e que seja possível de ser abordado com os recursos e tempos disponíveis para o projeto.

O objetivo dessa atividade é transformar a investigação em um problema claro, centrado nas necessidades reais da comunidade.

Como fazer:

1. Cada grupo deve reunir os dados coletados durante a investigação (Passo 1);
2. Criar um quadro do problema, contendo:
 - a. **Contexto:** Onde o problema acontece (escola, transporte, lazer, trabalho, espaço público, etc.)?
 - b. **Barreira:** Qual é a dificuldade específica observada?
 - c. **Pessoas afetadas:** Quem é impactado?
 - d. **Referência legal/histórica:** Qual direito ou lei existe para proteger essas pessoas (usar a linha do tempo da Fundação FHC)?
 - e. **Impacto:** Como essa barreira afeta a vida cotidiana das pessoas com deficiência?

3. Cada grupo deve apresentar seu quadro para a turma, promovendo uma discussão sobre quais problemas são mais urgentes ou estratégicos para resolver;
4. Finalize com a definição do problema central de cada grupo, que servirá de ponto de partida para a criação da pergunta norteadora e para o Passo 3 – Ideação de soluções.

Dica para o(a) professor(a):

- Incentive os alunos a usar linguagem objetiva e centrada nas pessoas, evitando termos vagos como “não acessível” sem detalhar o que isso significa na prática;
- Ajude-os a relacionar barreiras concretas com leis e marcos históricos, reforçando a conexão entre realidade cotidiana e direitos garantidos.

Atividade 2 – Painel de Impacto

Uma estratégia interessante para a seleção do problema de trabalho é a análise do impacto de cada fator observado no período de investigação.

O objetivo dessa atividade é selecionar um problema de trabalho a partir do impacto dos problemas observados durante o processo de investigação.

ETAPA 1 – Preparação

Divida a turma em grupos. Cada grupo recebe um quadro ou cartolina dividido em duas colunas: “Problema/Barreira” e “Impacto na vida da pessoa”.

ETAPA 2 – Registro dos problemas

Peça que cada grupo escreva os problemas observados e identificados nas atividades anteriores, como:

- Calçadas sem rampas ou com piso irregular;
- Falta de sinalização sonora em semáforos;
- Elevadores quebrados ou inacessíveis;
- Conteúdos escolares ou documentos não adaptados (braille, áudio, Libras);
- Ausência de intérpretes de Libras em eventos culturais;
- Falta de ambiente sensoriais de acolhimento;
- Ausência de linguagem simples em placas e materiais informativos;
- Ambientes barulhentos, sem alternativas de regulação.

ETAPA 3 – Análise do impacto

Ao lado de cada problema, os alunos descrevem o impacto real na vida da pessoa:

- Exemplo 1: calçada irregular → dificuldade de locomoção, risco de acidentes, isolamento social;
- Exemplo 2: falta de intérprete → impossibilidade de acompanhar aula ou palestra, sensação de exclusão;
- Exemplo 3: transporte inacessível → limita oportunidades de estudo ou trabalho, aumenta a dependência de terceiros.

ETAPA 4 – Discussão em grupo

Os estudantes compartilham suas análises com a turma. Incentive-os a refletir sobre quais barreiras causam maior impacto e quais poderiam ser solucionadas com ações concretas.

ETAPA 5 – Transformando problemas em pergunta norteadora

Com base nos impactos mais significativos, cada grupo deve formular uma pergunta norteadora que busque reduzir ou eliminar esses impactos.

Exemplos de perguntas:

- a. “Como podemos tornar o transporte público acessível para que pessoas com deficiência possam se deslocar de forma segura e independente?”;
- b. “De que forma podemos adaptar escolas e universidades para que estudantes com diferentes tipos de deficiência consigam aprender com igualdade de oportunidades?”;
- c. “Como podemos garantir que espaços culturais e de lazer sejam acessíveis e inclusivos para todos os públicos?”.

ETAPA 6: Validação da pergunta

- Cada grupo apresenta sua pergunta para a turma;
- A turma debate: a pergunta é clara, focada em impacto e viável de investigar?;
- Caso necessário, revisem a pergunta em conjunto, mantendo o foco nas necessidades reais da comunidade.

Tenha um plano B

Desafio	Solução
Dificuldade em delimitar um problema viável e claro para o projeto.	Incentivar a subdivisão do problema em aspectos menores e mais manejáveis e investir tempo na construção de uma boa pergunta norteadora.



Passo 3:

Ideação

No momento da ideação, o foco é transformar o entendimento profundo do problema em possibilidades de solução. É a etapa em que os estudantes exploram diferentes caminhos para enfrentar as barreiras que identificaram, estimulando a criatividade, a empatia e a reflexão sobre impactos reais.

A ideação permite que os estudantes imaginem soluções inclusivas, inovadoras e que considerem as diversas dimensões da vida das pessoas com deficiência.

Como conduzir:

- Incentive os estudantes a gerar múltiplas ideias, considerando que a quantidade é mais importante do que a perfeição neste momento;
- Ajude os estudantes a perceberem que soluções podem contemplar diferentes tipos de deficiência e espaços: transporte, escola, trabalho, lazer e vida urbana em geral;
- Oriente para que registrem visualmente ou por escrito todas as ideias, destacando como cada uma poderia reduzir barreiras ou impactos identificados;
- A ideação deve manter uma postura aberta, valorizando sugestões que podem parecer pouco convencionais, pois muitas vezes a inovação surge de perspectivas inesperadas;
- Relacione a ideação às etapas anteriores, como o mapeamento do espaço cotidiano e os relatos das histórias de vida, para que as soluções estejam sempre conectadas às experiências reais das pessoas com deficiência.

Atividade 1 – A jornada da solução

Com a pergunta norteadora criada, chegou o momento de examinar possibilidades de ideias de solução. Esta atividade explora a construção de histórias, como uma forma de fomentar a criatividade e potencializar a formulação de propostas de solução para as questões levantadas.

Nesta atividade, os estudantes vão imaginar a jornada de uma pessoa com deficiência, no processo de superar os desafios que estão ao seu redor no dia a dia. O objetivo dessa atividade é estimular a empatia e a criatividade, por meio da formulação de narrativas.

ETAPA 1 – Imaginando a jornada

Peça aos estudantes que imaginem uma pessoa com deficiência enfrentando uma barreira cotidiana (questões identificadas na etapa anterior). Por exemplo: a dificuldade de uma pessoa cega atravessar uma praça sem piso tátil e recursos de acessibilidade. O grupo deve redigir o cenário imaginado, com riqueza de detalhes, na forma de uma história.

ETAPA 2 – Imaginando soluções

Com os desafios bem detalhados e descritos, chegou a hora de imaginar uma ferramenta que auxilie o personagem central da história a ultrapassar as barreiras que o cercam. A ideia é que esta ferramenta seja um conceito de solução para o problema. Por exemplo: um aplicativo que mapeie os obstáculos da praça e guie o personagem por áudio através desse espaço.

ETAPA 3 – Concluindo a jornada

Nesta etapa, os estudantes devem concluir a narrativa, demonstrando como a solução imaginada impacta o cotidiano do personagem principal, levando-o a superar os problemas iniciais. O objetivo é que a criação da narrativa os auxilie a manter a solução conectada às necessidades reais do público alvo.

ETAPA 4 – Socialização

Agora que todos os grupos já criaram as suas narrativas, chegou o momento de compartilhá-las com a turma. Neste momento é importante que os grupos recebam e deem sugestões de aperfeiçoamento para as soluções uns dos outros.

Atividade 2 – O chapéu das soluções

Esta atividade estimula os grupos a olhar para o problema de trabalho a partir de diferentes perspectivas, gerando conceitos que uma tempestade de ideias comum não alcançaria. O objetivo é utilizar o pensamento lateral – técnica criativa que usa abordagens não lineares e indiretas para explorar diferentes pontos de vista e gerar soluções inovadoras de problemas.

Cada estudante, ou grupo de estudantes, é designado a pensar a partir de uma persona – o chapéu – com um ponto de vista específico, forçando-os a sair de sua zona de conforto e explorar ângulos inusitados.

ETAPA 1 – Os chapéus

Para começar os estudantes vão sortear uma persona de trabalho, que será marcada por chapéus, ou cartões.

- **O futurista:** este grupo deve pensar necessariamente em uma solução tecnológica e inovadora;
- **O minimalista:** o grupo com esse chapéu precisa pensar em uma solução simples e de baixo custo;

- **O colaborador:** a solução imaginada por este grupo deve demandar a cooperação de várias pessoas ou da comunidade;
- **O artista:** para este grupo, as soluções vão precisar envolver arte e cultura.

Observação: caso a turma ou o(a) professor(a) considere pertinente, novos chapéus podem ser criados em substituição aos que são sugeridos acima.

ETAPA 2 – Rodada de ideias

Depois de definido o chapéu de cada grupo, chegou a hora de imaginar o maior número possível de soluções a partir da pergunta norteadora, no tempo definido pelo professor.

É importante que as ideias sejam registradas em uma folha que acompanhe o grupo até o final da atividade. Nesta etapa, é importante não censurar nenhuma ideia: o objetivo é ter uma grande quantidade de propostas.

Ao fim do tempo determinado, os grupos devem mudar de chapéu e retomar o processo de ideação, até que todos tenham experimentado todos os chapéus.

ETAPA 3 – Apresentação e votação

Ao fim do processo de ideação, cada grupo deve votar na ideia que mais gostou para solucionar o problema de trabalho, pensando no impacto e na viabilidade da solução.

Quando todos os grupos tiverem selecionado a proposta finalista, eles deverão apresentá-las para a turma, para que possam receber sugestões de aperfeiçoamento.

Tenha um plano B

Desafio	Solução
Geração de ideias não óbvias, mas realmente originais e relevantes para o problema proposto.	Utilizar técnicas de <i>brainstorming</i> estruturado e combinação de ideias de diferentes estudantes, como os exemplos propostos nas atividades da etapa de ideação.



xavierarau/istockphoto



Passo 4:

Planejamento

Após a fase criativa da ideação, chegou o momento de ancorar as ideias dos estudantes na realidade. Nesta etapa, eles serão incentivados a construir um plano estratégico para que a solução escolhida possa, de fato, gerar um impacto real na vida das pessoas com deficiência.

Sua função é guiar a turma na definição de objetivos claros, no levantamento de recursos necessários e na gestão do tempo, por meio de um cronograma realista e na antecipação de possíveis desafios.

É importante ter em mente que o planejamento é a ponte entre a imaginação e a ação concreta, que vai auxiliar os grupos a pensar em como suas propostas podem ser implementadas de forma sensível, viável e significativa dentro do contexto social e cultural que investigaram.

Dicas para a etapa:

- **Objetivos específicos:** auxilie os estudantes a identificar os resultados esperados com a solução e a selecionar indicadores de que estes resultados podem ser alcançados;
- **Recursos demandados:** incentive que os grupos detalhem todos os recursos necessários, incluindo materiais, financiamento, apoio técnico e comunitário;
- **Cronograma:** oriente-os a identificar os passos necessários para a implementação da solução e a definir o tempo e o responsável por cada etapa do processo;
- **Desafios:** incentive-os também a antecipar os possíveis desafios que o desenvolvimento da solução pode enfrentar e a planejar formas de contorná-los.

Atividade 1 – Plano de voo

Após a fase de ideação, os grupos já selecionaram uma solução para ser desenvolvida. Agora chegou a hora de transformar esta ideia em um plano de ação concreto. Vamos fazer isso como quem cria um plano de voo.

O objetivo desta atividade é traduzir as ideias abstratas de solução em um plano de ação detalhado, utilizando a metáfora do plano de voo.

ETAPA 1 – Entendendo a analogia

Nesta etapa, os grupos vão entrar em contato com a analogia do projeto como uma viagem de avião. Deste modo, a ideia de solução é o destino e a proposta desta atividade é montar o plano de voo, para que o avião possa chegar ao destino.

ETAPA 2 – O guia de voo

Para estruturar o seu plano de voo, cada grupo receberá um guia, como o exemplo abaixo

Guia de voo	
Destino: (Onde queremos chegar?)	Aqui a solução almejada deve ser descrita de forma clara e objetiva.
Passageiros e tripulação: (Quem fará o que?)	Nesta seção, todas as etapas são descritas e são destinadas a um responsável.
Recursos: (De que precisamos para decolar?)	Nesta seção serão incluídos recursos materiais, apoio técnico e recursos humanos.
Rota de voo: (Quando e como faremos?)	Esta seção se destina ao cronograma detalhado do projeto.
Tempo de voo e planos para turbulências: (Quais são os possíveis desafios e imprevistos que enfrentaremos e como planejamos superá-los?)	Este espaço é destinado a tudo o que pode dar errado e alternativas para cada caso.

Depois de receber o guia de voo e certificar-se de compreender bem o que deve ser preenchido em cada campo, cada grupo deve discutir entre si e preencher de forma detalhada o seu guia.

ETAPA 3 – Socialização e *feedback*

Com os guias preenchidos, cada grupo terá um momento para apresentar o seu plano de voo para o restante da turma. A ideia é que a socialização seja feita na forma de uma narrativa, de tal modo que todos consigam entender os objetivos e processos envolvidos no projeto e sejam capazes de oferecer sugestões de aperfeiçoamento.

É importante que os grupos anotem as sugestões, para que possam aperfeiçoar os seus planos de voo antes de partir para a fase de execução.

Tenha um plano B

Desafio	Solução
Traduzir as propostas de ação em um plano de ação concreto, realista e viável.	Apresentar aos estudantes ferramentas de apoio à tarefa, tais como cronogramas (definição de prazos adequados para cada tarefa), listas de tarefas e matrizes de responsabilidade (mapear todas as tarefas necessárias e que cada tarefa tenha um responsável) e listas de recursos (mapear tudo o que é necessário para executar o projeto).



Passo 5:

Execução

A execução é o momento em que os estudantes terão a oportunidade de colocar a mão na massa e dar vida à solução que idealizaram. Esta etapa é crucial, pois permite que eles testem as estratégias elaboradas no plano de voo, enfrentando os desafios reais e aprendendo a se adaptar.

Neste momento, é fundamental que eles sejam encorajados a serem proativos, resilientes e colaborativos. É importante também validar os erros e os imprevistos, pois eles são oportunidades de aprendizado. Encoraje os estudantes a verem os obstáculos não como fracassos, mas como pistas que indicam o que precisa ser ajustado.

Ao testarem suas soluções, poderão coletar *feedbacks* valiosos, ajustar o percurso e assim desenvolver propostas ainda mais alinhadas às necessidades reais do seu público-alvo.

Atividade 1 – Testes de voo

Depois de planejar a solução, chegou a hora de colocá-la em prática, de forma organizada e estratégica. Para isso, vamos utilizar o plano de voo, construído na etapa anterior, para realizar alguns testes de voo – ou seja, para avaliar que aspectos da solução podem ser aperfeiçoados, antes dela estar totalmente pronta.

O objetivo desta atividade é executar o plano de ação de maneira sistemática, documentando o processo de prototipagem, teste e ajuste.

ETAPA 1 – Antes da prototipagem

Antes de partir para a elaboração final da solução, é importante entender, de forma rápida, segura e barata como ela pode funcionar. Ou seja, é importante testar a solução. Chamamos este processo de testes prévios de prototipagem.

A prototipagem pode ser feita de formas distintas, dependendo da natureza do projeto. Em linhas gerais, a ideia é que seja possível testar a solução de forma rápida, barata e o mais próximo possível do uso que ela terá quando for implementada.

Assim, para ambientar-se com o processo de testes, cada grupo, observando o plano de voo previamente estruturado, deve imaginar que tipos de testes podem ser feitos com a solução imaginada e como cada teste será avaliado.

Para sistematizar o processo de prototipagem, os grupos deverão preencher a proposta de testes, como esquematizada abaixo:

Propostas de teste:

Teste	Quando?	O que observar?	Com quem?

ETAPA 2 – Testando soluções

Para que os protótipos possam ser o mais eficientes possível, é fundamental que os testes sejam detalhadamente registrados e analisados, para oferecer oportunidades de aperfeiçoamento no protótipo. Por isso, é importante ter uma ferramenta de registro sistematizada que centralize todos os elementos significativos de cada teste, como sugerido abaixo:

Checklist de testes de voo

Teste	Aspectos observados	Feedback recebido	Ajuste sugerido	Decisão
Identificação do teste (tipo, data, hora, público-alvo)	• O que funcionou? • O que não funcionou? • O que foi inesperado?	O que os participantes do teste relataram sobre a solução?	Diante dos resultados, quais mudanças são sugeridas para o protótipo?	Diante do custo e do impacto, o ajuste será ou não realizado?

Esse processo é fundamental para o sucesso de um projeto. Dessa forma, é importante tirar proveito das análises de cada teste e aperfeiçoar o protótipo tanto quanto possível. Porém, é importante avaliar o impacto de cada ajuste sugerido pelos testes para o sucesso do funcionamento do protótipo e o custo que eles exigem para serem executados – tanto em termos de tempo disponível, quanto em termos de recursos materiais.

Para isso, ao observar o *checklist* de cada teste de voo, o grupo deve debater sobre a viabilidade de cada ajuste sugerido pelos resultados e decidir se será ou não realizado, tendo em mente que os ajustes ideais são aqueles que são simples (custam pouco e são facilmente realizados) e que geram grandes impactos positivos para os usuários.

ETAPA 3 – Avaliação do processo de testes

Após o ciclo de testes e terminado o processo de aperfeiçoamento, é importante que o grupo dialogue e registre as aprendizagens desenvolvidas, avaliando quais decisões foram fundamentais para que a solução pudesse ser implementada e o que poderia ter sido feito diferente.

Tenha um plano B

Desafio	Solução
Engajar e motivar os estudantes mesmo diante da complexidade e obstáculos do desenvolvimento da solução.	Acompanhamento contínuo por meio de reuniões regulares de acompanhamento, definição de marcos e checkpoints, com valorização das pequenas conquistas, promoção de momentos de reflexão individual e em grupo, para que os estudantes possam reconhecer suas aprendizagens e identificar formas de superar os próprios desafios.



Passo 6:

Socialização

A socialização é uma etapa crucial para o projeto. Após todo o processo de investigação, ideação, planejamento e execução, para que o projeto se torne ainda mais relevante e significativo para todos os envolvidos é essencial que os estudantes possam partilhar com a comunidade não apenas os resultados, mas também as aprendizagens desenvolvidas durante o projeto.

É importante ter em mente que a socialização não é apenas uma mera apresentação: ela tem um papel pedagógico fundamental para aprofundar as aprendizagens desenvolvidas

no processo e dar visibilidade às questões sensíveis que foram trabalhadas pelos estudantes.

Neste sentido, incentivar os estudantes a pensarem estrategicamente sobre o público-alvo e a adaptarem sua linguagem, seus recursos e o formato de apresentação é essencial para que a socialização possa gerar o maior impacto possível.

Ao preparar esse momento, a turma terá a oportunidade de refletir sobre como o conhecimento pode ser uma ferramenta de transformação social, capaz de romper preconceitos e inspirar outras pessoas a agir.

Atividade 1 – Galeria de soluções

O momento da socialização é a chance de inspirar outras pessoas e de mostrar como a solução criada pode fazer a diferença. A ideia desta atividade é criar uma verdadeira galeria na qual todas as soluções desenvolvidas possam ter o seu espaço de demonstração.

O objetivo de socializar os projetos, de forma interativa e visual, é comunicar tanto as soluções como o processo de desenvolvimento dos projetos.

ETAPA 1 – Planejando o evento

Antes de montar a exposição, é importante ter em mente algumas informações básicas:

a. O que será exposto?

Pensando em todos os projetos desenvolvidos pela turma, é preciso levar em conta não apenas as soluções finais, mas também o processo de desenvolvimento. Por isso, é importante definir um espaço adequado para a montagem da galeria, de tal maneira que cada grupo possa organizar a sua exposição e detalhar o seu processo de desenvolvimento de forma intencional e organizada.

b. Qual seria o público ideal para visitar a galeria?

Professores, outros estudantes, comunidade externa, pesquisadores que auxiliaram no processo de desenvolvimento do projeto: essas são algumas das pessoas que podem se beneficiar da visita à galeria. Por isso, tendo em mente o espaço disponível, o próximo passo é definir quem serão os visitantes, pensando também na melhor forma de se comunicar com eles – afinal, a linguagem voltada para o público adulto é uma e para estudantes é outra.

ETAPA 2 – A curadoria da exposição

Com tudo planejado, chegou a hora de montar a exposição. Neste momento, é importante que cada grupo utilize o espaço e os recursos disponibilizados para estruturar a exibição da sua solução e do processo de desenvolvimento do seu projeto.

Para auxiliar no processo de organização da mostra, utilizem o “Guia do curador”, que contém os elementos centrais que precisam ficar claros para todos que visitarem a galeria.

GUIA DO CURADOR

O problema: Qual foi a barreira que vocês investigaram e decidiram resolver?

A solução: Qual a solução criada pelo grupo e que diferenciais ela apresenta?

O impacto: Como o projeto do grupo pode mudar a vida das pessoas com deficiência?

Com o guia preenchido, organize o espaço de forma didática, para que o percurso de desenvolvimento do projeto fique claro e o público da exposição consiga perceber com clareza esse caminho – desde a relevância do problema até as aprendizagens que ocorreram para que a solução fosse desenvolvida e o impacto desejado se tornasse possível.

ETAPA 3 – A abertura da galeria

O momento tão esperado chegou! Nesta etapa, todas as pessoas que vocês convidaram vão poder visitar e aprender com os trabalhos que foram desenvolvidos.

Para que essa experiência possa ser ainda mais inspiradora, é importante que cada membro do grupo saiba qual é o seu papel durante a exposição:

- Alguns serão os expositores do processo de desenvolvimento;
- Outros serão responsáveis por responder perguntas, baseando-se nos dados da pesquisa;
- Outros podem se responsabilizar por falar dos próximos passos para a implementação da solução;
- Outros ainda devem se responsabilizar pelos registros do evento, para que a exposição possa ser avaliada após o seu encerramento.

O importante é entender que o objetivo do evento não é dar palestras, mas sim ter conversas significativas e que inspirem os visitantes no sentido da promoção da inclusão.

ETAPA 4 – Avaliando a exposição

Após o evento é importante que vocês dialoguem uns com os outros sobre a experiência:

- O que sentiram ao apresentar o projeto?
- Quais foram os principais comentários?
- O que aprenderam com os visitantes?

Tenha um plano B

Desafio	Solução
Garantir que a socialização seja relevante e que gere aprendizado tanto para os estudantes quanto para o público.	Conectar os projetos e a apresentação com o contexto dos estudantes e do público, adequando a linguagem ao público-alvo e ao formato da apresentação.



Avaliação

A avaliação processual desempenha um papel fundamental no PBL, pois permite acompanhar o desenvolvimento dos estudantes ao longo das diferentes etapas do trabalho, promovendo uma aprendizagem mais profunda e significativa. Esse tipo de processo avaliativo busca fornecer orientação e apoio contínuo, incentivando a reflexão sobre a própria aprendizagem, o desenvolvimento do senso de autocrítica e a busca por melhorias constantes.

Para organizar o processo avaliativo, é recomendado o uso de rubricas que forneçam critérios claros e específicos de avaliação, possibilitando uma abordagem objetiva e consistente. As rubricas são guias de avaliação que descrevem os padrões de desempenho esperados em cada etapa do projeto. Elas ajudam os estudantes a compreenderem os requisitos e as expectativas, além de fornecer uma base para avaliar seu trabalho. As rubricas auxiliam também os professores a avaliarem de forma justa e coerente, oferecendo *feedback* construtivo e identificando áreas de melhoria.

Ao utilizar rubricas, é possível avaliar diferentes aspectos do projeto, como a qualidade da pesquisa, a criatividade das soluções propostas, a colaboração em equipe, a comunicação efetiva e outros critérios relevantes. Dessa forma, os estudantes têm uma compreensão clara dos critérios pelos quais serão avaliados, permitindo que se esforcem para alcançar os objetivos estabelecidos.

Outra possibilidade interessante de acompanhar o percurso dos estudantes ao longo do PBL é sugerir a criação de um portfólio. Com uma coleção organizada de trabalhos, registros e reflexões, eles documentam seu processo de aprendizagem e evidenciam conquistas. No portfólio, os estudantes podem incluir amostras de seus trabalhos, como relatórios, anotações, protótipos, fotografias, vídeos ou qualquer outra forma de registro que represente as etapas caminhadas. Podem também adicionar reflexões sobre suas experiências, destacando seus desafios, aprendizados e os aspectos que consideram mais significativos.

Você também pode usar outras formas de avaliação processual. Confira:

- Observação em sala de aula: os professores podem observar ativamente a participação, o engajamento e o trabalho em equipe durante as atividades do projeto;
- Registros individuais e em grupo: os estudantes podem manter registros individuais ou em grupo, documentando o processo de investigação, as estratégias utilizadas e os desafios enfrentados ao longo do projeto;
- Apresentações intermediárias: os estudantes podem realizar apresentações intermediárias, compartilhando os progressos, os resultados parciais e recebendo *feedback* dos colegas e dos professores;
- Revisões e *feedback* contínuo: os estudantes podem receber *feedback* regularmente durante o projeto, permitindo que façam ajustes e melhorias em seus trabalhos;
- Autoavaliação e coavaliação: os estudantes podem refletir sobre seu próprio desempenho e realizar avaliações mútuas entre colegas, fornecendo *feedback* construtivo e identificando áreas de melhoria.

Tenha um plano B

Nem sempre temos o tempo que gostaríamos – ou que precisamos – para desenvolver as atividades pedagógicas com nossos estudantes. Isso pode ser ainda mais evidente quando se trata do trabalho com PBL, que preconiza muitas etapas, dedicação de tempo para a realização das atividades em cada uma delas e, sobretudo, tempo para reflexão sobre as atividades. Nos casos em que a execução do projeto com todas as suas etapas for inviável, existem algumas estratégias que podem ser úteis para que a essência do projeto não se perca e o tempo de execução seja reduzido.

Combine etapas: Uma alternativa para situações em que o tempo é limitado é reduzir as etapas do projeto de seis para três, combinando duas etapas em uma. Dessa forma, na versão condensada do PBL, as etapas ficam organizadas da seguinte maneira:

Etapas 1: Exploração

Exploração (Investigação + Definição do problema)

Etapas 2: Criação

Criação (Ideação + Planejamento)

Etapas 3: Ação

Ação (Execução + Socialização)

Essa estrutura mantém o ciclo básico de aprendizagem: explorar, criar e agir — com tempo otimizado e foco no essencial.

Eliminar alguns passos do processo: Caso o tempo disponível não seja o suficiente para o desenvolvimento completo da solução almejada, é possível focar apenas na produção de planos, protótipos ou simulações da solução. Por exemplo, caso a solução do projeto seja uma campanha de conscientização, o(a) professor(a) pode orientar os estudantes a apresentarem todo o planejamento da campanha: tipos de mídia que serão utilizadas, materiais necessários, tipos de peças publicitárias a serem veiculadas, cronograma de divulgação das diferentes peças em diversas mídias etc.

Reduzir a etapa de socialização: Uma estratégia muito utilizada para poupar tempo no trabalho com projetos é optar por socializações mais simples, ocupando a maior parte do tempo com as outras etapas e privilegiando a socialização em pequenos grupos, ou registros escritos.

Expediente

Este roteiro pedagógico foi inspirado pelo projeto “**Linhas do Tempo**”, desenvolvido pela Fundação FHC para retratar a história social e política do Brasil entre 1985 e 2018. Neste registro histórico, são levantados temas centrais para a construção da cidadania e da democracia no Brasil: direitos de minorias (negros, mulheres, indígenas, LGBTQIAPN+), meio ambiente, uso e propriedade da terra, educação e saúde.

Porvir

Diretora Executiva:
Tatiana Klix

Idealização do projeto:
Marina Lopes
Regiany Silva
Tatiana Klix

Edição do roteiro:
Danilo Mekari

Autoria do roteiro:
Renata Salomone
Heloize Charret

Direção de arte:
Regiany Silva

Diagramação:
Manuela Ribeiro

Revisão de texto:
Vinícius de Oliveira

Fundação FHC

Direção Geral:
Sergio Fausto

Cocriação temática e revisão técnica do roteiro:
Beatriz Kipnis
Isabel Penz
Sergio Fausto



F U N D A Ç Ã O

F E R N A N D O
H E N R I Q U E
C A R D O S O