

RELATO DE EXPERIÊNCIA
AGENDA 2030: DESENVOLVENDO UM PROJETO DE DISCUSSÃO E
CRIAÇÃO COM A METODOLOGIA DO DESIGN THINKING

FILIPPE CARVALHO

RESUMO

O presente relato de experiência tem como objetivo apresentar as vivências de uma atividade proposta para os níveis *Intermediate*, *Upper-Intermediate* e *Advanced* do curso de Língua Inglesa da Unidade de Idiomas SENAC - Recife. Os alunos foram estimulados a desenvolver um projeto de construção de um modelo de negócio, serviço ou produto, procurando auxiliar no combate a problemas e desafios citados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, utilizando a metodologia do Design Thinking para a organização do trabalho. Com o projeto, eles puderam desenvolver suas competências linguísticas na Língua Inglesa, além de apresentarem ideias que podem auxiliar a sociedade, se desenvolvendo também como cidadãos. Um dos projetos desenvolvidos foi selecionado para participar de uma iniciativa do SENAC que oportuniza a apresentação do modelo de negócio para um grupo de especialistas e consultores, com a possibilidade de receber investimento.

Palavras-chave: língua inglesa, agenda 2030, design thinking.

INTRODUÇÃO E MOTIVAÇÃO PARA O PROJETO

O presente relatório procura apresentar uma experiência com uma atividade desenvolvida com turmas da Unidade de Idiomas SENAC - Recife. Na Unidade de Idiomas (UIS - Recife), as línguas estrangeiras são trabalhadas com foco nas quatro principais habilidades linguísticas necessárias para a compreensão e desenvolvimento da comunicação: Fala, Escrita, Leitura e Compreensão Auditiva. Nas atividades do curso de idiomas, os alunos aprendem a se desenvolver de maneira plena na língua que estão aprendendo, sendo inseridos em situações comunicativas desde o nível Básico até o nível mais Avançado de estudo. Essas situações comunicativas, inicialmente, envolvem práticas de fala e escrita que são mais voltadas para o dia a dia, e na medida em que os níveis vão sendo desenvolvidos, atividades mais complexas e desafiadoras são propostas pelos instrutores.

Além disso, os livros didáticos utilizados na instituição têm assuntos e vivências voltados para tópicos que são extremamente importantes para a vida em sociedade, o que permite aos instrutores o desenvolvimento de, também, reflexões sobre empatia, socialização, cidadania e demais competências necessárias para a vida dentro e fora do ambiente escolar. A coordenação e a gerência da Unidade de Idiomas estão em constante contato com os instrutores, promovendo a liberdade de construção e aplicação de projetos, assim como oferecendo todo o suporte necessário para que projetos mais complexos possam ser desenvolvidos. Por isso, a primeira motivação para a construção do projeto aqui relatado foi a cultura da instituição e as atitudes positivas por parte da coordenação e da gerência da UIS.

É importante também pensar que o mundo atual, principalmente após o período da pandemia do Covid-19, necessita de estratégias educacionais que engajem os alunos a desenvolverem mais do que o aspecto cognitivo. É preciso pensar em como estimular o desenvolvimento psicológico dos alunos, levando em conta os aspectos emocionais, assim como o desenvolvimento da cidadania, por meio da discussão de problemas sociais, poluição, desigualdade social e muito

mais. Ao pensar nessa necessidade educacional, que é citada e preconizada em documentos educacionais basilares para o desenvolvimento de currículos escolares, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é possível construir vivências que também desenvolvam essas competências e habilidades dentro de uma aula de curso de idiomas. Uma das filosofias importantes para a realização de projetos em turmas de idiomas é pensar que aqueles encontros diários ou semanais não precisam ser “apenas” uma aula de língua estrangeira, mas “também” uma aula de língua estrangeira.

O projeto em questão foi desenvolvido com turmas de Intermediário, Pós-Intermediário e Avançado, ou *Intermediate*, *Upper-Intermediate* e *Advanced*, respectivamente, do curso de Língua Inglesa, no semestre de 2023.1. As demais motivações para a construção das atividades vieram por meio de duas fontes, sendo a primeira delas um treinamento promovido pelo SENAC sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, um documento produzido pela Organização das Nações Unidas (ONU) e assinado por vários países ao redor do mundo, que se comprometeram com uma série de metas em prol da humanidade e do planeta a serem desenvolvidas até o ano de 2030. A segunda motivação são as próprias unidades dos livros didáticos escolhidos para o curso de Língua Inglesa no SENAC, da coleção *Evo/ve*, Editora Cambridge, que promovem discussões sobre natureza, consumismo, cidadania, acessibilidade, exploração dos recursos naturais, tecnologia, inteligência artificial, educação, formas e fontes de energia, etc.

As turmas do curso de Língua Inglesa da UIS - Recife também pedem abordagens e projetos que integrem os alunos, com metodologias ativas, gamificação e práticas inovadoras em educação. Os alunos da UIS - Recife vêm de diferentes origens, estados no Brasil e até países, e têm idades que variam desde os 11 aos 15 anos de idade, nas turmas *Teens*, e de 14 até mais de 60 anos de idade nas turmas regulares (*Basic*, *Beginners*, *Elementary*, *Pre-Intermediate*, *Intermediate*, *Upper-Intermediate*, *Advanced*). Dessa forma, atividades que estimulem a discussão e a prática oral por meio do desenvolvimento de projetos servem como forma de integração dos alunos, da construção de maior envolvimento

a turma com necessidades da vida em sociedade, e da possível produção de conhecimento e material que pode servir aos grupos sociais aos quais os alunos estão inseridos.

DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO E REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto desenvolvido utilizou como metodologia principal o Design Thinking, que pode ser definido, de acordo com Munari (2008), como uma proposta de abordagem de um projeto dividida em três pontos principais: identificação de problemas (ou Aprofundamento), desenvolvimento de ideias (ou Criação) e prototipação (Validação e Fechamento). Ainda de acordo com Munari (2008), cada um desses pontos principais podem ser desenvolvidos em subtópicos de trabalho, que permitem uma melhor compreensão de quais são os problemas que o projeto tenta resolver, quais ideias podem funcionar para a resolução desses problemas e os testes que podem ser feitos para definir quais dessas ideias podem ser aplicadas no mundo real. Pensando em uma abordagem do Design Thinking proposta por Frascara (2008), a divisão das etapas do processo no projeto em questão foram o Reconhecimento do Problema, a Etapa de Criatividade e a Etapa de Solução, que serão descritas em detalhes no tópico APRESENTAÇÃO DO PROJETO.

Com relação aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, o estudo proposto aos alunos envolveu um contato extenso com os materiais escritos apresentados no website da ONU na Língua Inglesa, assim como por meio do contato com vídeos que apresentam desafios e problemas que são citados dentro dos ODS. Esse estudo dos ODS foi desenvolvido pensando nos referenciais apresentados na coleção *Evolve* - Editora Cambridge.

Grande parte da metodologia de discussões e trabalho com temas voltados aos ODS da Agenda 2030 foram propostos dentro das unidades dos livros *Evolve*. Um desses exemplos de discussão pode ser encontrado no *Evolve 4*, que é o livro abordado no nível *Intermediate*. Na *Unit 6: Community Action*, os alunos são convidados a desenvolver o estudo e a discussão de como é possível ajudar a

comunidade onde vivem, como pode ser visto na Figura 1. No texto em questão, eles fazem a leitura e posterior discussão de como podem auxiliar projetos comunitários onde moram. Os tópicos desta lição têm relação com os ODS 1 - Erradicação da Pobreza, 2 - Fome Zero e Agricultura Sustentável, entre outros.

Figura 01 - Material escrito para leitura e posterior discussão

1

LANGUAGE IN CONTEXT

A

 1.53 Look at the logo. What do you think the organization does? Listen to the three people describe the organizations they are involved with. Which one matches the logo?

 1.53 Audio script

Hiro

"I got involved with this organization because I wanted to help people in my neighborhood. The Center is designed to **bring elderly people together** and keep them active and interested in life. I **volunteer** at the Center and I also visit people in their homes. You **get to know** them, and they really **connect with** you and trust you."

Sandra

"I **help out** at a shelter for stray animals that opened a few years ago. I **joined** last year, and I help **take care of** abandoned pets. Some people **donate** money to help us, but supplies are always needed, too. I love the work here because I'm making a difference."

Kemal

"Second chances aren't given out all the time, so I know I'm lucky. I was unemployed and homeless, but then I found the café. This place was set up to help people like me learn a practical skill. I serve food, but now I also **take part in** training sessions for new employees. This place changed my life, so I want to **pass on** things I've learned and help others."



GLOSSARY

shelter (n) a place that protects people or animals
stray (adj) living on the streets with no owner (for dogs and cats)

Fonte: *Evolve 4* - Editora Cambridge

Outro exemplo é na *Unit 2: Natural Limits*, no livro *Evolve 5*, do nível *Upper-Intermediate*, que discute a exploração de recursos naturais nos oceanos, assim como poluição e as consequências para o nosso planeta, com referência direta aos ODS 6 - Água Potável e Saneamento, 13 - Ação Contra a Mudança Global do Clima, 14 - Vida na Água, entre outros.

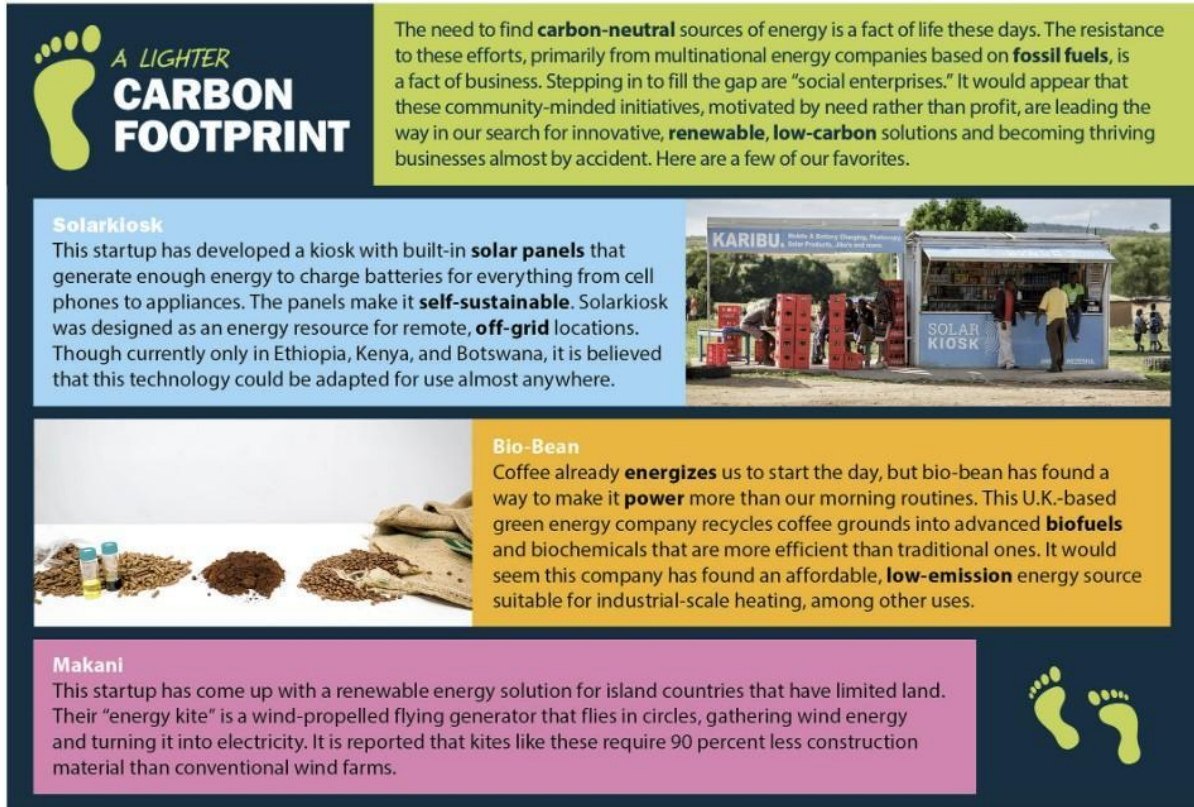
Figura 02 - Introdução da *Unit 2: Natural Limits*



Fonte: *Evolve 5* - Editora Cambridge

No livro *Evolve 6*, que é utilizado no nível *Advanced*, os alunos discutem sobre uma série de temas envolvidos com a Agenda 2030, como no caso da *Unit 10: Reinvention*, que discute fontes de energia renováveis e a importância de escolher esses tipos de energia no futuro. Trata-se de um tema relacionado com os ODS 7 - Energia Limpa e Acessível, 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura e 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis, entre outros.

Figura 03 - Material escrito para leitura e posterior discussão



A LIGHTER CARBON FOOTPRINT

The need to find **carbon-neutral** sources of energy is a fact of life these days. The resistance to these efforts, primarily from multinational energy companies based on **fossil fuels**, is a fact of business. Stepping in to fill the gap are "social enterprises." It would appear that these community-minded initiatives, motivated by need rather than profit, are leading the way in our search for innovative, **renewable**, **low-carbon** solutions and becoming thriving businesses almost by accident. Here are a few of our favorites.

Solarkiosk
This startup has developed a kiosk with built-in **solar panels** that generate enough energy to charge batteries for everything from cell phones to appliances. The panels make it **self-sustainable**. Solarkiosk was designed as an energy resource for remote, **off-grid** locations. Though currently only in Ethiopia, Kenya, and Botswana, it is believed that this technology could be adapted for use almost anywhere.

Bio-Bean
Coffee already **energizes** us to start the day, but bio-bean has found a way to make it **power** more than our morning routines. This U.K.-based green energy company recycles coffee grounds into advanced **biofuels** and biochemicals that are more efficient than traditional ones. It would seem this company has found an affordable, **low-emission** energy source suitable for industrial-scale heating, among other uses.

Makani
This startup has come up with a renewable energy solution for island countries that have limited land. Their "energy kite" is a wind-propelled flying generator that flies in circles, gathering wind energy and turning it into electricity. It is reported that kites like these require 90 percent less construction material than conventional wind farms.

Fonte: *Evo/ve* 6 - Editora Cambridge

Como pode ser visto nos exemplos apresentados, as atividades de leitura, compreensão auditiva, produção escrita e de discussão apresentadas nos livros da coleção *Evo/ve* - Editora Cambridge possuem sequências metodológicas ricas, que podem ser facilmente conectadas e abordadas em discussões sobre os ODS da Agenda 2030. Dessa forma, a construção do projeto fica muito mais simplificada, já que sua inserção dentro das aulas no semestre letivo é fluida e natural, permitindo que o projeto seja desenvolvido em conformidade com as atividades diárias do semestre.

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto foi desenvolvido em três etapas diferentes, com sub-etapas importantes no trabalho. As etapas, como comentado anteriormente, foram o Reconhecimento do Problema, a Etapa de Criatividade e a Etapa de Solução,

seguindo a metodologia do Design Thinking.

Na etapa de Reconhecimento do Problema, os alunos foram apresentados à Agenda 2030 com uma atividade de introdução que não a mencionava. Eles assistiram a um vídeo no site *YouTube* que mostrava as consequências do derramamento de óleo nas praias do Nordeste Brasileiro no ano de 2019. O vídeo em questão foi produzido pela rede de televisão *Al Jazeera English*, com sede no Catar. Eles discutiram sobre o vídeo, sobre as suas memórias do desastre ocorrido e também sobre as consequências para o futuro. Em seguida, eles entraram em contato com os materiais escritos no site da ONU sobre os ODS da Agenda 2030 na Língua Inglesa. Após um momento de leitura e discussão com os alunos, eles desenvolveram frases e textos aplicando os vocabulários e gramáticas estudados nas unidades do livro didático para descrever os problemas, reconhecer quem são as pessoas afetadas pelos problemas e quais são as possíveis repercussões para esse problema no Brasil e em outros países do mundo. Os alunos estavam, portanto, desenvolvendo a metodologia do Design Thinking dentro da aula, de acordo com Munari (2008) e Frescara (2008), desenvolvendo empatia pelas personas afetadas e já pensando em como poder ajudá-las.

Após as discussões da primeira etapa do projeto, os alunos foram apresentados à Etapa de Criatividade. De acordo com os princípios do Design Thinking, um dos processos em um momento de exploração da criatividade é o Brainstorming, uma dinâmica de grupo em que ideias são apresentadas de maneira desorganizada, promovendo a quantidade de ideias e não exatamente a qualidade. No entanto, por conta da necessidade de se dedicar também aos conteúdos didáticos do livro, foi preciso pensar em uma forma de desenvolver a criatividade dos alunos, mas ao mesmo tempo encurtar o período necessário para a construção de ideias. Por isso, a Etapa de Criatividade foi desenvolvida focada em objetivos específicos. Os alunos foram divididos em grupos e a eles foi pedido que criassem um modelo de negócio, um serviço ou um produto que tivesse como objetivo a resolução de problemas de, no mínimo, um ODS. Ou seja, eles precisavam analisar novamente a Agenda 2030, seus objetivos, desafios, problemas e pessoas afetadas, e em seguida idear para auxiliar na resolução dos problemas e melhoria

das situações. Essa ideia criada deve ser apresentada após o período de ideação.

Ao fim do processo da Etapa de Criatividade, é iniciada a Etapa de Solução, na qual os alunos devem apresentar sua ideia. Inicialmente, nas primeiras versões do projeto, os alunos deveriam apenas criar a ideia e pensar em como aplicá-la. Porém, na versão do projeto aplicada em 2023.1, eles precisaram desenvolver uma ideia que pudesse ser aplicada na realidade, que pudesse ser construída ou testada.

IMPACTO DA ATIVIDADE E REPERCUSSÃO

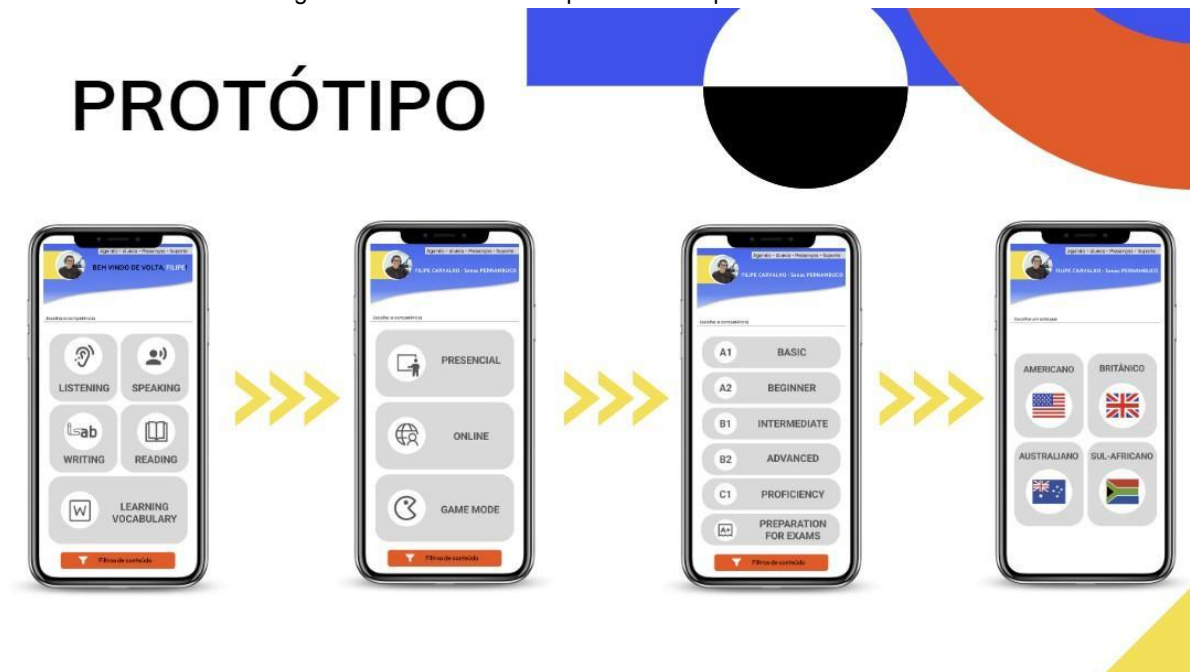
Os modelos de negócio, produtos ou serviços criados pelos alunos foram inspiradores, e foi possível perceber a dedicação e o interesse da turma pelo projeto desenvolvido. Uma das ideias criadas pelos grupos acabou repercutindo a uma nova etapa, que não havia sido imaginada no momento da concepção do projeto.

Há dois momentos diferentes na apresentação do impacto da atividade. Inicialmente, é preciso discutir sobre o impacto da atividade no cognitivo e no emocional dos alunos. Como discutido anteriormente, parte dos objetivos de uma educação inovadora é estimular que os alunos se desenvolvam psicologicamente e emocionalmente também, desenvolvendo sentimentos como empatia, simpatia e aprendendo a serem cidadãos mais ativos, compartilhando suas experiências com a comunidade onde estão inseridos. Esse projeto foi importante para isso, já que os alunos passaram a olhar para problemas que não afetam apenas o mundo, o planeta, o país, mas também seus bairros, grupos sociais, famílias. O primeiro impacto dessa atividade foi nas vidas dos alunos, que viram no curso de Língua Inglesa mais do que apenas o estudo de uma língua estrangeira, eles viram uma oportunidade de desenvolver sua argumentação, sua cidadania e sua criatividade.

O segundo impacto do projeto foi a repercussão em uma oportunidade de negócios dentro da instituição SENAC. O Centro Educacional De Tecnologias Integradas e Inovação (CETII) apresentou uma proposta de Encontro de Negócios

para alunos e instrutores do SENAC no fim do semestre de 2023.1. No projeto do CETII, alunos que passaram por projetos integradores na instituição têm uma oportunidade de construir um pitch, apresentando as ideias e projetos construídos, com a possibilidade de receber investimentos ou de terem suas ideias incubadas por um time de especialistas e consultores externos. Dentre as ideias criadas pelos alunos das turmas, uma em específico se destacou por conta da sua aplicabilidade e possibilidade de desenvolvimento imediato. Um aluno, Felipe Vinicius, que trabalha e estuda Análise e Desenvolvimento de Sistemas construiu uma ideia de um aplicativo focado em auxiliar professores de Língua Inglesa (e, no futuro, outras línguas estrangeiras) com atividades prontas, dicas de como apresentar ferramentas tecnológicas e como gerenciar atividades gamificadas, relacionando a ideia com o ODS 4 - Educação de Qualidade. O aluno, além de apresentar a ideia, também se ofereceu para a construção de um protótipo do aplicativo para testes no programa Figma. Percebendo sua dedicação e seu interesse em fazer sua ideia do projeto da Agenda 2030 se tornar um produto real, que pessoas reais possam utilizar e se beneficiar, ao aluno foi ofertada a oportunidade de se inscrever no projeto do CETII. Como pode ser visto na Figura 04, em conjunto com o aluno, toda a plataforma do aplicativo foi construída para a apresentação no CETII e para a obtenção de uma possibilidade de investimento, mostrando como as possibilidades para o futuro são amplas com o projeto da Agenda 2030.

Figura 04 - Material escrito para leitura e posterior discussão



Fonte: Acervo próprio¹

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto da Agenda 2030 utilizando as metodologias do Design Thinking foi desenvolvido por um grande período de tempo, e requer grande dedicação e estudo durante todo o seu processo de concepção e aplicação. No entanto, é importante ter em mente que a concepção e o desenvolvimento de qualquer projeto precisa ter como objetivo a construção de competências e a exploração de habilidades dos alunos dentro dos conteúdos e materiais do curso profissional.

Os alunos da Unidade de Idiomas SENAC - Recife são convidados e incentivados a desenvolverem, diariamente, mais do que suas competências linguísticas. Na UIS - Recife, os instrutores têm liberdade para desenvolver atividades e projetos que exploram conhecimentos, habilidades e competências dos alunos que serão utilizadas para sua vida pessoal e para sua vida profissional. Com a oportunidade de vivências como as apresentadas no projeto da Agenda 2030, os alunos podem construir e desenvolver ideias que, no futuro, podem ser importantes

para a sociedade, para suas vidas e para as vidas das pessoas ao seu redor. Toda mudança e toda inovação começam por meio da oportunidade, do incentivo e do engajamento.

¹ Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1PwpT_tg0bU2PMUIFQ6lfjbdZyZgYrIJN/view?usp=sharing>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. 4. ed. rev. [S. l.]: Martins Fontes, 2008.

FRASCARA, Jorge. Metodologia de Projeto. 1 ed. Fuentes, 2008.

SUSTAINABLE Development Goals - 2030 Agenda. In: United Nations. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

GOLDSTEIN, Ben; JONES, Ceri. Evolve 4 - Student's Book. 1. ed. [S. l.]: Cambridge University Press, 2020.

HENDRA, Leslie Anne; IBBOTSON, Mark; O'DELL, Kathryn. Evolve 5 - Student's Book. 1. ed. [S. l.]: Cambridge University Press, 2020.

GOLDSTEIN, Ben; JONES, Ceri. Evolve 6 - Student's Book. 1. ed. [S. l.]: Cambridge University Press, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

Brazil oil spill: 2,000km of northern beaches contaminated. Al Jazeera English. Catar: [s. n.], 2019.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TTzqYbcBxwQ>. Acesso em: 28

ANEXOS

Figura 01 - Material escrito para leitura e posterior discussão

1 LANGUAGE IN CONTEXT

- A  1.53 Look at the logo. What do you think the organization does? Listen to the three people describe the organizations they are involved with. Which one matches the logo?

1.53 Audio script

- Hiro** "I **got involved with** this organization because I wanted to help people in my neighborhood. The Center is designed to **bring elderly people together** and keep them active and interested in life. I **volunteer** at the Center and I also visit people in their homes. You **get to know** them, and they really **connect with** you and trust you."
- Sandra** "I **help out** at a shelter for stray animals that opened a few years ago. I **joined** last year, and I help **take care of** abandoned pets. Some people **donate** money to help us, but supplies are always needed, too. I love the work here because I'm making a difference."
- Kemal** "Second chances aren't given out all the time, so I know I'm lucky. I was unemployed and homeless, but then I found the café. This place was set up to help people like me learn a practical skill. I serve food, but now I also **take part in** training sessions for new employees. This place changed my life, so I want to **pass on** things I've learned and help others."



GLOSSARY

shelter (*n*) a place that protects people or animals
stray (*adj*) living on the streets with no owner
(for dogs and cats)

Figura 02 - Introdução da *Unit 2: Natural Limits*



Fonte: *Evolve 5* - Editora Cambridge

Figura 03 - Material escrito para leitura e posterior discussão



**A LIGHTER
CARBON
FOOTPRINT**

The need to find **carbon-neutral** sources of energy is a fact of life these days. The resistance to these efforts, primarily from multinational energy companies based on **fossil fuels**, is a fact of business. Stepping in to fill the gap are "social enterprises." It would appear that these community-minded initiatives, motivated by need rather than profit, are leading the way in our search for innovative, **renewable, low-carbon** solutions and becoming thriving businesses almost by accident. Here are a few of our favorites.

Solarkiosk

This startup has developed a kiosk with built-in **solar panels** that generate enough energy to charge batteries for everything from cell phones to appliances. The panels make it **self-sustainable**. Solarkiosk was designed as an energy resource for remote, **off-grid** locations. Though currently only in Ethiopia, Kenya, and Botswana, it is believed that this technology could be adapted for use almost anywhere.





Bio-Bean

Coffee already **energizes** us to start the day, but bio-bean has found a way to make it **power** more than our morning routines. This U.K.-based green energy company recycles coffee grounds into advanced **biofuels** and biochemicals that are more efficient than traditional ones. It would seem this company has found an affordable, **low-emission** energy source suitable for industrial-scale heating, among other uses.

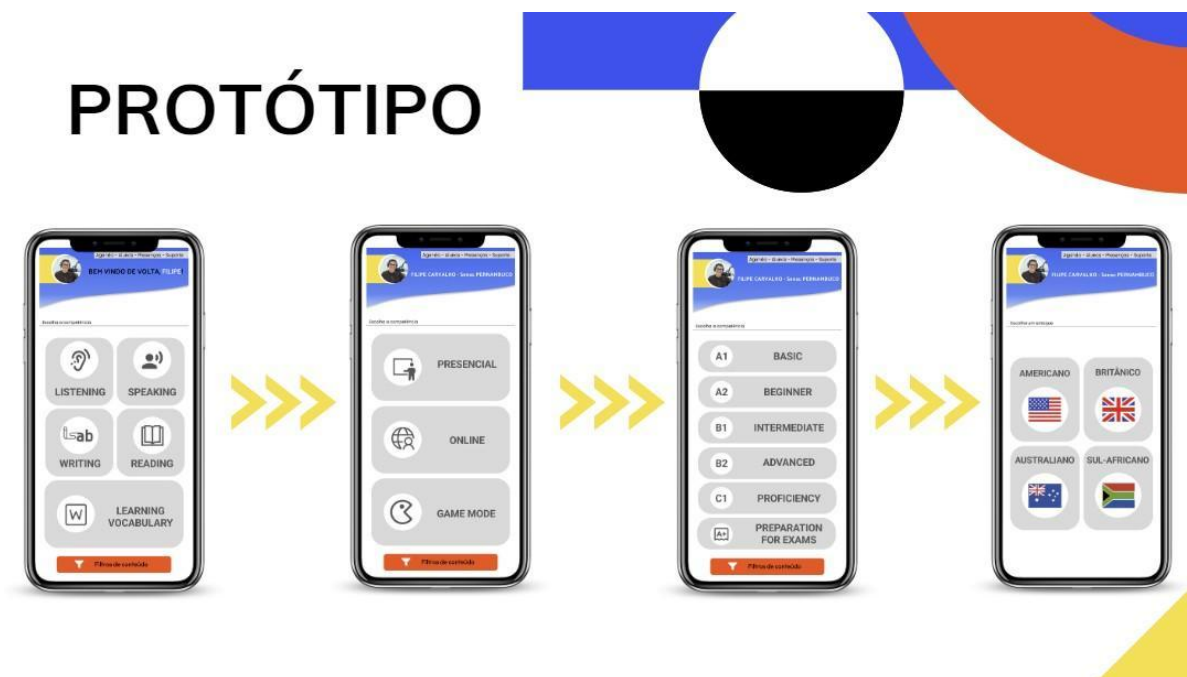
Makani

This startup has come up with a renewable energy solution for island countries that have limited land. Their "energy kite" is a wind-propelled flying generator that flies in circles, gathering wind energy and turning it into electricity. It is reported that kites like these require 90 percent less construction material than conventional wind farms.



Fonte: *Evolve 6* - Editora Cambridge

Figura 04 - Material escrito para leitura e posterior discussão



Fonte: Acervo próprio²

² Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1PwpT_tg0bU2PMUIFQ6lfjbdZyZgYrIJN/view?usp=sharing>