

# Yes, I Can

“I Can” é o lema que está na base do projeto “Design For Change”. Este é um movimento global que foi concebido com o objetivo de dar às crianças e jovens a oportunidade de expressarem, implementarem e partilharem as suas ideias à volta do tema – “criação de um mundo melhor”.

Atualmente o DFC já está em mais de 60 países, envolvendo mais de 2 milhões de crianças e 60.000 professores em mais de 18 000 histórias de mudança.





Em Portugal este projeto é dinamizado pela Associação High Play, que, nos últimos 7 anos, já recebeu 175 histórias de mudança, vindas de 168 escolas, envolvendo mais de 13.000 alunos.

“Dinamizámos a sua comunicação junto das escolas de todo o País no sentido de procurar escolas e professores interessados em participar e proporcionar às crianças uma oportunidade na qual sintam que ‘elas podem’ criar um mundo melhor”, afirma Mário Henriques, presidente da Associação High Play.

A participação é simples, pois, embora exista acompanhamento próximo das equipas da Associação nas escolas mais ativas e com potenciais projetos, tudo pode ser processado online na plataforma do DFC Portugal e do DFC Mundial ([www.designforchange.pt](http://www.designforchange.pt)). “Como costumamos dizer, não custa nada, e o retorno é enorme – seja pela experiência, seja pelo sentimento final de que as crianças concretizaram uma missão que transcende os limites normais da sua ação, ou pelos prémios que as escolas podem receber caso vençam a categoria a que se candidatam no Concurso do DFC.” Respondendo a um concurso nacional dirigido a alunos do 1º, 2º e 3º Ciclos, com idades compreendidas entre os 8 e os 15 anos, as equipas escolhem um dos temas propostos. Utilizando uma ferramenta composta por 4 fases, é potenciado o crescimento e desenvolvimento de cada criança, de forma a que estas se tornem cidadãos criativos, proativos, solidário e responsáveis.

Mas os ganhos não se ficam apenas pela comunidade escolar, conforme nos afirma Mário Henriques: “Muitas famílias participam no evento final com os seus filhos, e as palavras e sorrisos dizem tudo sobre o



 <b>Sente</b>	<b>FEEL</b> - Sente - empatia- nutrir o coração
 <b>Imagina</b>	<b>IMAGINE</b> - Imagina - ética - Abrir mentalidades (cabeça)
 <b>Faz</b>	<b>DO</b> - Fazer - Excelência - use as mãos - ação colaborativa
 <b>Partilha</b>	<b>SHARE</b> - Partilha - Elevação - Inspire Esperança - Eu posso, agora tu também podes!

quanto ficam orgulhosas em ver os seus filhos e netos envolvidos em ações que procuram levar o bem para os outros e para a comunidade”.

A avaliação de resultados é realizada todos os anos, e os professores são claros quando avaliam as crianças que estiveram no projeto do DFC. É notória a melhoria de competências, tais como: criatividade, trabalho de equipa, liderança, comunicação, solidariedade e empatia, iniciativa.

Quando questionado sobre a razão para a High Play trazer o Design for Change para Portugal, Mário Henriques explica: “Tem tudo a ver connosco enquanto consultoria do High Play Institute, mas sob uma orientação mais de responsabilidade social através da Associação High Play nas escolas. Sair da sala de aula, largar os livros e meter as mãos na massa, ter experiências e aprender com elas. Ver o processo educativo como um todo, onde os comportamentos e atitudes ganham tanta importância como a matéria e os conteúdos dos programas escolares. Perceber que, quando colocamos crianças a trabalhar em algo que as

transcende – desafios na comunidade ou nos outros –, inevitavelmente, estamos a colocar pequenas sementes que no futuro nos garantem uma sociedade com homens e mulheres que dão valor a ações que ajudam a criar desse mundo um local melhor para todos nós.”

Segundo o empresário, as competências para o século XXI são os 4 C’s – Colaboração, Comunicação, Criatividade, Criar Soluções –, nesse sentido não há melhor forma de treinar estas competências nos mais novos do que lhe proporcionar experienciar cenários onde têm de desenvolver um projeto que desafia a aplicação das mesmas. “No DFC, o qual se baseia na metodologia do Design Thinking: inicialmente é necessário criar ambientes criativos para angariar ideias que permitam resolver os problemas identificados; depois há que ter pensamento crítico para estruturar um projeto onde todos têm um objetivo comum; há que ir para o terreno e implementar; obter resultados; avaliar; e comunicar ou partilhar (seja na interação com os outros, seja de forma digital)”. ■