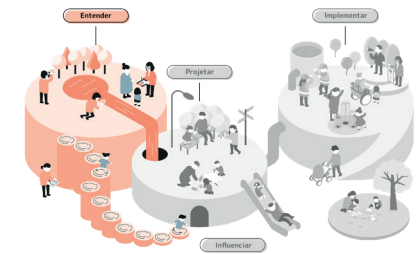


-  Formato template
-  Tamanho do grupo pequeno
-  Duração 2-3 horas
-  Experiência em facilitação moderada



Toeria da Mudança

O que é? Sob a perspectiva do desenvolvimento da primeira infância, um bom design tem a ver com a **construção de relacionamentos**: criação de conexões neurológicas, conexões entre crianças e cuidadores, entre os próprios cuidadores, as crianças e também com o ambiente ao redor. Isso significa observar as intervenções de design como **parte de um todo maior** e projetar para a criação de relacionamentos, e não de objetos. Essa ferramenta pode ajudá-lo a pensar sobre os **comportamentos** que a sua intervenção pretende transformar e definir as prioridades das estratégias que o ajudarão a alcançar esse objetivo.

Como usar? Essa atividade deve ser realizada com **toda a equipe do projeto**, depois de coletar informações sobre a área e a comunidade em foco.

(1) Comece anotando os **comportamentos** de crianças, cuidadores e/ou gestantes que seu projeto pretende **mudar**. Considere os comportamentos em casa, no bairro e na cidade. Reflita sobre os comportamentos em relação às Dimensões do Proximity of Care: Saúde, Proteção, Estímulo, Suporte.

(2) **Como** você gostaria que esse comportamento mudasse **a curto e longo prazo**?

(3) Como você poderia usar estratégias específicas para influenciar cada comportamento? Pense nas estratégias de espaço e design, estratégias baseadas em pessoas, estratégias baseadas em tecnologia e assim por diante. **Quem** pode realizar cada uma dessas ações? Com quem você precisaria fazer parceria para isso?

(4) **Dê um passo atrás** e observe a planilha inteira. Quais mudanças de comportamento são mais importantes para seu projeto? Quais estão fora do escopo?

(5) Quais mudanças de comportamento são abordadas por uma ou mais de suas estratégias? Há alguma estratégia que possa ser removida? Há alguma lacuna que você não tenha abordado?

Lembre-se: Repita esse exercício várias vezes, com uma mente aberta e crítica, até que você tenha certeza de que chegou a um conceito claro. Entenda a situação de cada comportamento antes de decidir sobre as estratégias. Os comportamentos geralmente são irracionais. Verifique suas premissas. Muitas vezes presumimos que as pessoas são “ignorantes” ou “carecem de informações”, mas isso nem sempre é verdade (por exemplo, muitos médicos fumam). Certifique-se de que você tenha informações suficientes para formar uma opinião bem embasada. Mesmo quando as pessoas querem fazer a coisa certa, nem sempre é fácil. Há muitos fatores que influenciam os comportamentos (sociais, emocionais, ambientais). As cidades são lugares diversos, com pessoas diferentes, e a abordagem “tamanho único serve para todos” não é adequada. Pense em como as barreiras e as motivações para a mudança de comportamento podem ser diferentes entre os diversos grupos existentes na área em foco.

* Essa ferramenta é inspirada na estrutura de impacto do IDEAS [ideas.developingchild.harvard.edu].

