

**IMAGINAÇÃO
EM AÇÃO PARA
TRANSFORMAR**

**PROGRAMA
EDUCACIONAL**



Proposta de Valor

Programa de aprendizagem que utiliza **Edutainment** e uma narrativa com **9 personagens temáticos** alinhados à BNCC para converter potencial criativo em capacidade realizadora perante desafios reais do dia a dia. Com a metodologia "**Imaginação em Ação**", promovemos um aprendizado vivo que desperta o pensamento crítico e a resolução coletiva de problemas. O programa guia a criança para a aplicação prática do conhecimento para materializar a sua imaginação em soluções criativas para a casa, escola e cidade. Assim, transformamos o conteúdo pedagógico em **protagonismo infantil** e impacto social imediato.

Duração

Ano letivo completo, início no 1º ou 2º semestre



Aplicação

Curricular ou extracurricular, flexível à proposta da escola



Público Alvo

Crianças de 4 e 5 anos, famílias, professores



Metodologia

Nossa abordagem única



Curiosidade

Estimulamos o desejo natural de explorar e descobrir



Imaginação

Valorizamos o pensamento criativo e possibilidades



Criatividade

Incentivamos expressão e soluções inovadoras



Diversão

Aprendizagem através de experiências prazerosas

RESULTADO: Crianças líderes, famílias engajadas e soluções criativas para o mundo real.

Famílias

Parceiros ativos no processo de aprendizagem



Educadores

Facilitadores da descoberta e desenvolvimento e parceiros da imaginação, ação e transformação



Crianças

Protagonistas da própria jornada



Comunidade

Envolvimento Integral





Metodologia 5 degraus: Imaginação em Ação

Jornada da transformação e do protagonismo



Imaginação

Estimular a imaginação, apresentando novas realidades possíveis.



Conexão

Gerar conexões legítimas que estimulam a imaginação e possibilitam a realização.



Ação

Experienciar as realidades imaginadas com vivências práticas.



Diversão

Promover o lúdico e a diversão em tudo o que fazemos.



Transformação

Desenvolver capacidade de transformar o mundo num lugar melhor.

5 Diferenciais Essenciais

1

2

3

4

5

Narrativa Lúdica
Envolvente

Alinhamento
BNCC

Ambientação
lúdica Imersiva

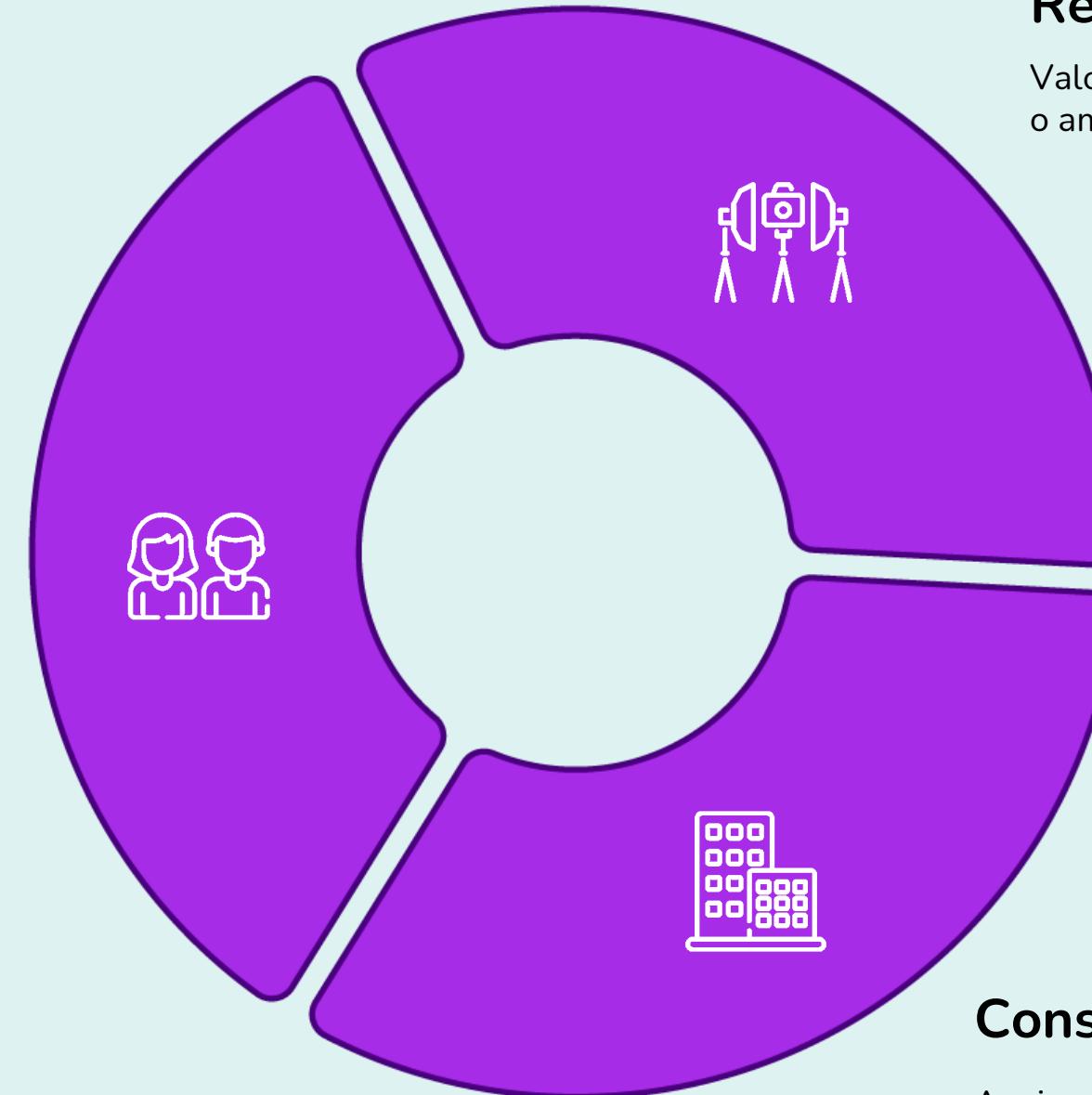
Protagonismo
Infantil

Envolvimento
Integral

Inspirações Pedagógicas

Sociologia da Infância

Reconhecemos as crianças como atores sociais competentes



Reggio Emília

Valorizamos a expressão criativa e o ambiente como terceiro educador

Construtivismo

A criança constrói conhecimento através da experiência ativa

Compliance Educacional e Impacto Global

A Convergência entre BNCC , ESG e ODS no SELO IC



Conexão com as ODS

ODS 4 (Educação de Qualidade): Integração rigorosa entre pedagogia e entretenimento (edutainment) para alto impacto educativo.

ODS 10 (Redução de Desigualdades): Democratização do acesso a metodologias de excelência nas redes pública e privada.

ODS 11 (Cidades Sustentáveis): Estímulo ao protagonismo infantil na resolução de desafios reais através de narrativas práticas.

ODS 12 (Consumo Responsável): Engajamento de famílias e educadores em práticas sustentáveis via conteúdos temáticos.

Transversalidade: Demais ODS integrados de forma orgânica em todas as jornadas e atividades do programa.



Campos de Experiência

1. O eu, o outro e o nós:

Empatia e cidadania ativa.

2. Corpo, gestos e movimentos:

Interação com os materiais físicos e online, as músicas, as atividades

3. Traços, sons, cores e formas:

Imersão via HQs, vídeos episódios, atividades, músicas

4. Escuta, fala, pensamento e imaginação:

A criança como narradora e solucionadora dos desafios do dia a dia.

5. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações:

Aplicação prática em problemas cotidianos.



• SOCIAL (S):

Impacto direto em 100 crianças da rede pública com o programa educacional IMAGINA C em alinhamento com a BNCC.

• AMBIENTAL (E):

Narrativas focadas em cidades sustentáveis (ODS 11) e consumo responsável (ODS 12).

• GOVERNANÇA (G):

Chancelas de autoridade e relatórios técnicos para auditorias de sustentabilidade.



Certificação ESG do ITGA:
www.itga.com.br

Narrativa da viagem ao PLANETA IMAGINA C

Convite

Preparação e organização da sala com ambientação lúdica.

1

Embarque

Entrada no Mundo Imagina C com músicas e preparação do espaço.

2

Decolagem

Contagem regressiva e sons do foguete iniciando a viagem.

3

A Viagem

Assistir episódio animado com reflexões sobre casa, escola, cidade e mundo.

4

Aterrissagem

Realização de atividades e registro no Diário de Viagem.

5

De Volta para Casa

Compartilhamento de aprendizados e ações e práticas mais conscientes aplicadas no dia a dia.

6



Companheiros de Viagem



Nayaninha

Uma menina muito curiosa
Tudo o que ela faz sempre
tem muito amor



Bilbo

Muito carinhoso e inteligente
Grande companheiro e
conquista todos com seu
jeitinho brincalhão



Dona Cora

Experiente e bem-humorada
Sabe das coisas e
ajuda a fazer perguntas e a
encontrar respostas



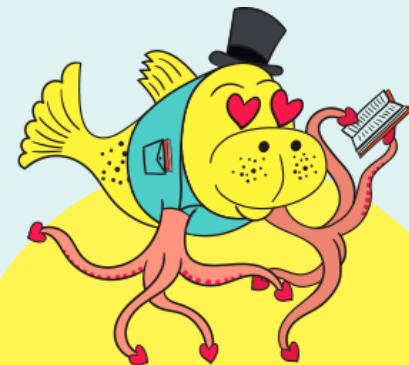
Colorildo

“A imaginação é um superpoder!”
Arte, cultura e invenções



Vassorilda

**“Para grandes desafios,
grandes ideias!”**
Consumo consciente e
sustentabilidade



Abraçolildo

**Ouvidos atentos para
ouvir seu coração**
Emoções e afetos



Faronildo

“Conectar pessoas e lugares”
Comunicação e mobilidade



Frutonilda

**“Para cuidar de si mesmo é
preciso fazer escolhas”**
Autocuidado e saúde



Florilda

**“Eu estou na natureza
e a natureza está em mim”**
Meio ambiente e equilíbrio

Elementos Mágicos

Ferramentas da Ambientação Lúdica



Mala de Viagem

Objeto lúdico para a criança embarcar na narrativa da viagem no foguete com os 9 personagens temáticos (seus companheiros de viagem)



Relógio Mágico

Marca os momentos especiais da viagem, criando rituais de aprendizagem e ajudando as crianças a compreenderem a estrutura temporal das atividades e objeto onde pedem ajuda dos personagens para ajudar na solução dos desafios



Totem Foguete

Elemento central da ambientação que transporta simbolicamente as crianças ao Planeta Imagina C, criando um espaço lúdico e imersivo para aprendizagem.



Tapete ilustrado

Conecta com ambiente interno do foguete para realizar a viagem criando espaços visuais para as atividades.



Óculos-Foguete

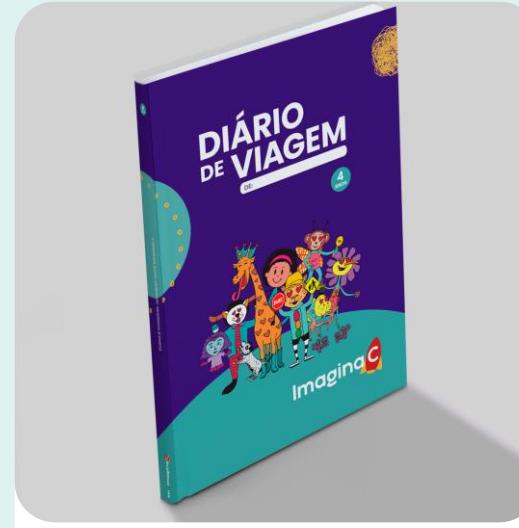
Ferramenta simbólica que permite às crianças "enxergarem" novas possibilidades e realidades, estimulando a imaginação e a visão transformadora do mundo.

Livros



Guia de viagem do professor

Orientações pedagógicas e atividades para aplicar em sala e guiar as crianças na jornada da imaginação e ação.



Diários de viagem da criança

Para a criança registrar as atividades de observação, investigação e ação em casa e na escola.



Passaporte de viagem da criança

Ferramenta de engajamento para validar episódios assistidos e celebrar a evolução do aluno no programa.

É hora de conta a sua história! Ela é única e merece ser comunicada com excelência!

Sobre nós: Na IMAGINA C, acreditamos que a transformação social começa na infância. Com a premissa "Se mudarmos o início da história com a imaginação e ação das crianças, mudamos toda a história", desenvolvemos um ecossistema que une educação, entretenimento e propósito (ESG) para inspirar e formar a próxima geração de líderes.

Empresas que já transformaram com a gente!



Visite www.imaginac.com.br

Deixe o seu legado no mundo com o selo IC!



Seja o nosso parceiro de transformação e das crianças!