

## **Instituição**

Associação Movimento Futuro

## **Título da tecnologia**

Caminho Do Futuro

## **Título resumo**

### **Resumo**

Para despertar o interesse do público priorizado em suas ações, a organização planejou uma metodologia de natureza lúdica, fundamentada no jogo denominado “Caminho do Futuro”, que propõe um percurso pedagógico composto por 6 passos: passo 1 (Inter-Agir) com foco no autoconhecimento do aluno; passo 2 (Com-Fiar) que visa estabelecer laços entre alunos e comunidade; passo 3 (Sonhar) tem como princípio identificar o sonho dos estudantes para transformarem os seus espaços em conjunto com a comunidade; passo 4 (Planejar) as estratégias de intervenção articuladas com o conteúdo curricular; passo 5 (Realizar) é o momento “mão na massa” e passo 6 (Contagiar), momento de celebração do que foi construído, divulgação do sonho materializado e sonhar com o próximo projeto.

### **Objetivo Geral**

O direito à educação é reconhecido nos estatutos e normativas legais vigentes no país; a Constituição Federal de 1988 assegura esse direito e universaliza políticas de educação e proteção social de crianças, adolescentes e jovens. Garantir o acesso a políticas públicas de atenção à infância, adolescência e juventude brasileiras, reduzir a evasão escolar e enfrentar a desigualdade social, constituem-se o objetivo geral da tecnologia social proposta, que tem como foco diferentes projetos a depender dos sonhos priorizados para orientar a intervenção comunitária.

### **Objetivo Específico**

- Garantir o direito a educação e o desenvolvimento integral em articulação com o currículo, ações com clara intencionalidade pedagógica
- Superar dificuldades de aprendizagem e assegurar a permanência escolar por meio do acompanhamento do estudante
- Empoderar o público para que compreendam e atuem na vida cotidiana

### **Problema Solucionado**

O mundo, a forma como as pessoas o veem e as relações sociais e culturais mudaram significativamente nos últimos séculos. Para tanto, a necessidade de se pensar novas metodologias pedagógicas e outras maneiras de se pensar educação tornou-se uma tarefa emergencial. Apesar de muitos projetos inovadores terem surgido desde então, ainda são poucas as iniciativas educacionais que parecem acompanhar o ritmo acelerado dessas transformações. Diante disso, nasceu a Associação Movimento Futuro, em 2015 (porém a formalização enquanto organização aconteceu em 2018), com o propósito de, através de um jogo de seis passos, tornar o aluno protagonista dentro da escola descobrindo o que o incomoda no seu entorno e na sua realidade, para que assim possa transformá-la por meio de sonhos compartilhados de um mundo mais justo e igualitário. A tecnologia social pretende resolver o problema da falta de protagonismo do estudante dentro da escola e a falta de articulação entre o currículo e a realidade do entorno. Por isso, no jogo prevê-se um espaço de autoconhecimento para só depois implementar um projeto, pensado pelos estudantes, de transformação comunitária. Neste sentido, o jogo é crucial em todas as escolas de educação básica principalmente naquelas em que há uma necessidade social mais forte de intervir comunitariamente para resolver os problemas sociais, como a evasão e o abandono escolares, as ocorrências escolares graves e a falta de esperança e sonho após a conclusão do Ensino Médio.

### **Descrição**

O Jogo Caminho do Futuro acontece uma a duas vezes na semana, com estudantes das turmas dos anos finais do Ensino Fundamental (6º - 9º anos) e/ou Ensino Médio – quer dizer, adolescentes e jovens de 11-21 anos aproximadamente. Ou seja, a atuação do projeto se dá dentro das salas de aula, pois é nelas em que se encontram todos e todas, construindo um espaço de respeito com os estudantes no que toca a gênero, etnia, religião, dentre outros. Para que isso aconteça, escolas públicas e privadas fazem uma parceria com a Associação Movimento Futuro para que seja realizado o projeto. A metodologia se sistematiza em um jogo de tabuleiro colaborativo, que tem como premissa que os e as estudantes possam perceber o progresso dentro do projeto e que o grupo possa compreender a passagem dos passos, que só é possível ser realizada com toda a turma. Ao final da aula, são registrados os feedbacks do grupo sobre esse encontro. Além disso, existe também um bastão da fala, que simboliza o respeito e a escuta ativa, bem como funciona como pino do jogo. A metodologia da Tecnologia Social é composta por 6 passos, e cada um deles tem associado o desenvolvimento de uma habilidade socioemocional, que está em consonância com a BNCC e as suas 10 competências gerais. Vale registrar que estas habilidades se dão de maneira cumulativa e que, ao final, todas elas serão necessárias para a continuidade do projeto. No 1º passo (Inter-agir), foca-se no desenvolvimento da consciência do coletivo, haja vista que é importante, em um primeiro momento, que eles se vejam como parte de um todo, que entendam o impacto de suas atividades e respeitem o entorno. É neste momento que os estudantes constroem o seu diário para contar um pouco sobre as suas histórias de vida. O diário será utilizado durante todo o projeto. Os objetivos deste momento são: o grupo se conhecer, ressignificar o

espaço da sala de aula e conhecer a escola de outra forma. O 2º passo (Com-fiar) busca enfatizar a ideia de que os jovens devem “tecer juntos” (“com” - juntos; “fiar” - tecer). Neste momento, trabalha-se a colaboração, pois “colaborar” não é sinônimo de ajudar/partilhar, mas dividir o papel/as responsabilidades; isto é, uma relação livre de jogos de poder. As finalidades são: descobrir as histórias das pessoas da escola (desde colegas até funcionários), descobrir a melhor versão de si mesmos e organizar um Show de Talentos para toda a escola. O Show é importante para que os estudantes se empoderem, no sentido de acreditarem que juntos conseguem fazer se todo mundo colaborar e trabalhar junto. Já no passo “Sonhar” (3º), é essencial o desenvolvimento da empatia. É através dela que os estudantes conseguem perceber quais os problemas do entorno que podem resolver. Para iniciar este passo, dispara-se a pergunta Se você tivesse um mês para transformar o mundo, o que faria?. É comum os estudantes trazerem soluções padrão baseadas na caridade (dar comida e roupa a moradores de rua, ir ao orfanato brincar com as crianças, etc.); nestas situações, eles são instigados a ir além do senso comum, além da caridade, porque esta não somente não transforma o mundo, como mantém as relações sociais desiguais. Com base em suas ideias, eles são provocados a desenvolverem projetos que gerem transformação social, promovendo uma sociedade sem desigualdade no tratamento com o outro e que esteja articulada com o currículo escolar. O 4º passo “Planejar” é o passo centrado na autonomia, que é a capacidade de se conduzir e de tomar decisões por si mesmo, levando em conta regras, valores, perspectiva pessoal, bem como a do outro. Aqui, os jovens experimentam um intenso trabalho em equipe, cheio de desafios. A autonomia acontece quando a gestão das relações, que tecem a nossa existência, permite a afirmação do sujeito na concretização de projetos. Os objetivos passam por procurar ferramentas de planejamento mais adequadas ao sonho, traçar um plano com uma meta semanal, cumprir o cronograma de atividades planejadas (elaboração de um CANVAS) e resgatar o olhar da abundância, elencando todos os recursos necessários. Passa-se ao passo “Realizar” (5º). Nele, os jovens colocarão a “mão na massa” para concretizarem seus sonhos, vendo o fruto do seu trabalho. Desenvolvem-se as habilidades autoestima e confiança e se tem como objetivos colocar em prática o projeto para fazê-lo acontecer e celebrar a realização, tanto na esfera da concretização do projeto, quanto no autoconhecimento (a experiência do Jogo “Caminho do Futuro” permite que, através de uma relação afetiva significativa, eles desenvolvam iniciativa e liderança). Por fim, tem-se o 6º passo “Contagiar”. Como tudo o que se faz no Caminho do Futuro é decorrente daquilo que os alunos criam e planejam, o evento final para o fechamento do jogo foi idealizado por eles e se chama “Sonhatura” (formatura dos sonhos). Nela, unem-se todos que estão envolvidos na tecnologia social (escolas, alunos, professores, funcionários, famílias, comunidades etc.) para que os educandos apresentem os seus sonhos e como se deram os caminhos. Este evento tem a função de reafirmar e tornar pública a autonomia e o empoderamento dos jovens. No Caminho do Futuro, os estudantes podem perceber seu crescimento à medida que o jogo vai acontecendo. Durante os diferentes passos, os estudantes vão escrevendo o que aprenderam sobre as habilidades, como a exercitam e o que significa para eles. No final, têm um rico portfólio seu e da experiência. Em suma, o Jogo Caminho do Futuro resgata os estudantes de uma escola puramente tecnicista e científica descolada da realidade, pois eles vivem a experiência de pensar no bem comum e transformá-lo em realidade.

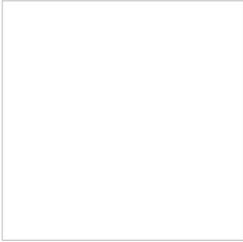
## **Recursos Necessários**

Os recursos materiais necessários básicos descritos a seguir são para uma turma, com cerca de 30 estudantes, no decorrer de um ano letivo: o tabuleiro do Jogo Caminho do Futuro; 1 kit de ícones do jogo (como bastão da fala que marca o andamento do jogo no tabuleiro e um ícone que marca cada passo), materiais de papelaria variados (p. ex. 50 cartolinas, dois pacote de folhas sulfite, 1 kit de 50 canetas hidrográficas, 5 fitas crepe, 5 kits de lápis de cor, 5 kits de pacotes de tintas variadas), 500 impressões de materiais pedagógicos, 100 sonhos de padaria ou bombons para uma atividade de escuta da comunidade. Ademais, prevê-se algum recurso financeiro para a implementação dos sonhos (projetos de intervenção comunitária) em cerca de R\$5.000,00 a depender do planejamento desse sonho. A Sonhatura, evento final do jogo, prevê um orçamento por turma de R\$2.500,00 para realizar o evento com transporte, alimentação e espaço. Para a implementação da tecnologia social, precisa-se de dois facilitadores, que podem assumir até 5 turmas por escola. Multiplicando os valores acima por cinco para atender a cada uma das turmas. Por fim, é necessário equipamento tecnológico, como computador, projetor e caixa de som para o momento de sistematização da pesquisa dos estudantes, bem como para o planejamento e divulgação do sonho dos estudantes.

## **Resultados Alcançados**

Desde 2015, o jogo já foi desenvolvido em 9 escolas, com mais de 1500 estudantes. Todos os anos, é mensurado o desenvolvimento dos estudantes, através de formulários com os estudantes, direção escolar e famílias. Também realizam-se reuniões periódicas com famílias e gestão escolar sobre o andamento do jogo. Em 2020 trabalhamos com 120 estudantes, com os seguintes resultados obtidos: 67% dos estudantes tomou mais consciência sobre o seu entorno; 45,3%, após o jogo, se percebe mais colaborativo; 83% dos participantes desenvolvem a sua empatia com os outros e com a comunidade; 65,4% desenvolve a sua autonomia dentro de uma perspectiva relacional; 63% afirma ser mais confiante em si mesmo e com mais autoestima; 79% consegue se sentir realizado com a finalização do projeto comunitário. Além disso, 76% dos estudantes afirmam se sentir mais felizes pois o resultado do projeto foi dentro do seu esperado. Ademais, 70% afirma que descobriu algo novo sobre si através da tecnologia social. A seguir adicionamos algumas percepções e avaliações dos estudantes sobre o jogo. Uma estudante de escola pública, de 15 anos, afirma que: “bom, para mim, é um projeto que nos incentiva a sonhar e a realizar esse sonho, e eu sou a prova disso: nunca tive realmente a possibilidade de sonhar algo como sonhei no Movimento Futuro. Vivi vários momentos bons, como a realização de um projeto com as minhas amigas. Quando realizei esse sonho, me senti mais viva, comecei a acreditar que o mundo pode ser melhor e que,

sim, eu posso fazer a diferença!”. Outro relato significativo de um estudante do 8º ano: “eu amei as aulas que tivemos. é a melhor aula que temos na semana, porque nela aprendemos a ser pessoas de verdade, a viver no mundo real pensando mais no próximo também e nos divertimos muito.” As famílias também se manifestam reconhecendo os adolescentes como 83% mais conscientes, 75% mais colaborativos em casa e 87,5% como mais preocupados com os problemas do entorno e do mundo. Como demonstrado no seguinte relato: “meu filho não ajudava em casa (...) Mas passou a dividir os afazeres em casa junto de seus irmãos(...) Conversa mais, participa mais. Nos unimos muito mais”. Outro relato marcante de uma mãe: “com o Movimento Futuro, ele [filho] começou a usar toda essa habilidade de falar que ele tem, para expressar suas opiniões (...). Em relação a sua parceria em coletivo, ele também, está aprendendo a ter mais calma, e esperar sua vez, de falar, respeitando assim seus amigos (...) Enfim meu filho em cada aula, vem aprendendo muito, principalmente assuntos que atingem nossa sociedade”. A gestão escolar demonstra melhorias significativas nos resultados acadêmicos e diminuição das ocorrências escolares. Seguem percepções da direção sobre o trabalho desenvolvido pela tecnologia social: “Fico muito feliz com os resultados e principalmente com a alegria dos nossos alunos. Parabéns pelo carinho e dedicação !!!” – coordenadora de uma escola particular. A diretora de uma escola pública na periferia da grande São Paulo comentou: “os meus alunos têm sonhos e o Movimento Futuro chegou para oferecer a realização destes sonhos. Eles [estudantes] descobriram que gostavam mais da escola do que pensavam.”



## **Locais de Implantação**

### **Endereço:**

---

Comunidades periféricas, São Paulo, SP

---