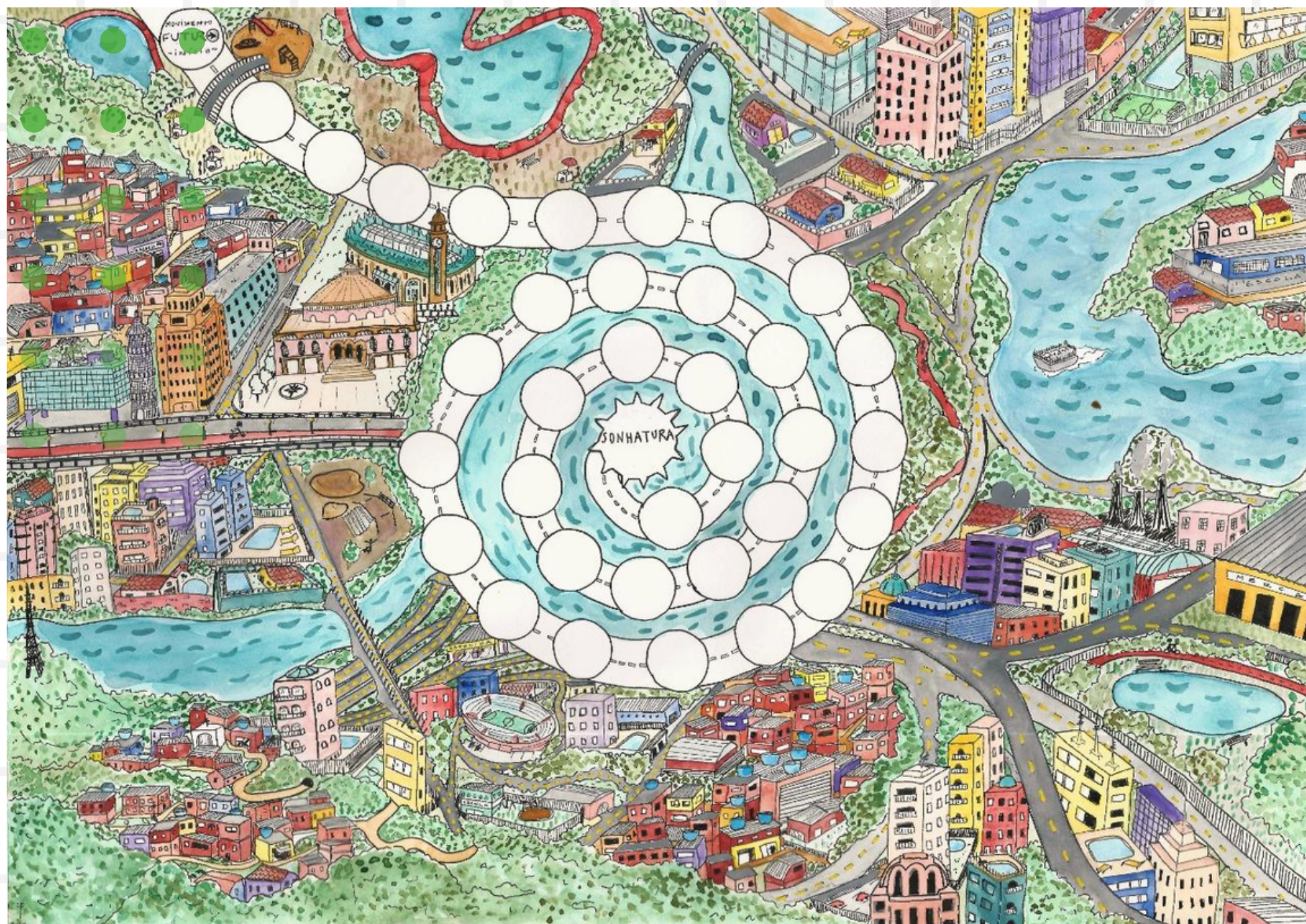


movimento
futuro →

Jogo “Caminho do Futuro”





Tabuleiro do Jogo “Caminho do Futuro” (tamanho de uma folha A3)

Faixa etária: 10 a 20 anos

Duração: 1 ano letivo, um encontro semanal de 50 a 90 minutos

A Associação criou um jogo inovador, **Caminho do Futuro**, que, através de seis passos, promove que os adolescentes e jovens se desenvolvam e descubram qual problema da sua comunidade que mais incomoda e que desejam resolver. No Jogo Caminho do Futuro, no decorrer dos seus seis passos, os participantes, de forma fácil, divertida e em um ano, vão se descobrindo e realizando ações transformadoras. O jogo acompanha todos os encontros, cada passo corresponde a uma cor diferente com desafios que serão alcançados em conjunto.



1º Passo: Interagir

No primeiro passo (Interagir), foca-se no desenvolvimento da habilidade socioemocional 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 refletem sobre as suas histórias de vida, como se percebem e como acham que são percebidos pela turma. Os objetivos deste momento são: o grupo se conhecer, ressignificar o espaço da sala de aula e conhecer a escola de outra forma.



2º Passo: Confiar – Show de Talentos

O segundo passo (Confiar) busca desenvolver as relações entre os estudantes e com a escola. Neste momento, trabalha-se a habilidade socioemocional 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, praticar o “olhar da abundância” (descobrir belezas, recursos e talentos, já que é importante acreditar que tudo que se precisa para transformar um lugar, já se encontra nele) e organizar um evento colaborativo para toda a turma ou escola. As turmas podem escolher como será o evento e o tema, como Show de Talentos, Evento Culinário, Festa à Fantasia, entre outros. Este evento tem como premissa ser um ensaio para o projeto de intervenção que vão criar na sua comunidade, possibilitando que mapeiem o que correu bem e o que precisa ser melhorado.



3º Passo: Sonhar

Já no passo “Sonhar”, é essencial o desenvolvimento da empatia, para iniciar este passo, dispara-se a pergunta Se você tivesse um mês para transformar o mundo, o que faria?

É comum os alunos 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. Desenvolvemos com os estudantes o olhar sobre o entorno para identificarem, em conjunto com a comunidade, os problemas reais. Após esse diagnóstico, os estudantes estudam e planejam um projeto de intervenção que visa resolver aquele problema, articulando currículo escolar e solidariedade.



4º Passo: Planejar

O “Planejar”, por sua vez, é o passo centrado na habilidade socioemocional 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 adolescentes 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.



5º Passo: Realizar

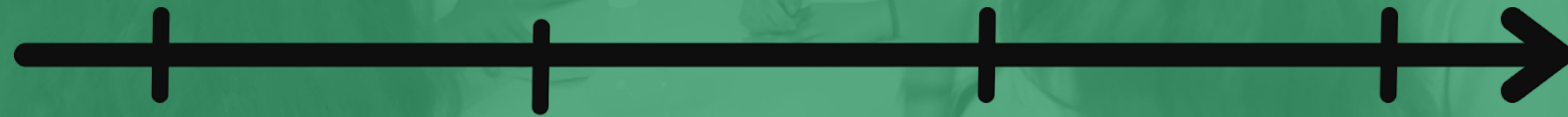
Passa-se ao passo “Realizar”. Nele, os estudantes colocarão a “mão na massa” para concretizarem seus sonhos, vendo o fruto do seu trabalho. Desenvolvem-se as habilidades autoestima e confiança e se tem como objetivos colocar em prática o projeto para fazê-lo acontecer e celebrar a realização, tanto na esfera da concretização do projeto, quanto no autoconhecimento.



6º Passo: Contagiar – Sonhatura

Por fim, tem-se o “Contagiar”. Como tudo o que se faz no Movimento Futuro é decorrente daquilo que os jovens 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 no Caminho do Futuro (escolas, alunos, professores, funcionários, famílias, comunidades, etc.) para que os adolescentes 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.

Desenvolvimento do Projeto para os Anos Finais do Ensino Fundamental



6º Ano

Jogo Caminho
do Futuro

7º Ano

Eu
Autoconhecimento

8º Ano

O Outro
Como são as
relações com os
outros e com os
espaços

9º Ano

Projeto de vida

6º Ano

A perspectiva do jogo é desenvolver nos adolescentes as habilidades socioemocionais e despertá-los para o protagonismo necessário à construção de uma sociedade mais justa e democrática. A pretensão dos projetos é que os adolescentes sejam os protagonistas de fato, ou seja, que eles descubram o tema, planejem e realizem o sonho dentro do nível desenvolvimento deles. Em suma, o projeto será realizado 100% por eles e não pelos responsáveis pelo jogo, exatamente para enfatizar a importância de eles colocarem a mão na massa e construírem da forma que sonharam.

7º Ano

O desenvolvimento do jogo foca nas questões sobre a adolescência o autoconhecimento. É essencial entre os 11 e 13 anos se abordar o tema da adolescência, pois ele diz respeito ao autoconhecimento que a pessoa está vivendo. Neste sentido, o tema das emoções e sentimentos é amplamente dialogado durante o ano. O objetivo é o desenvolvimento de projetos ligados a esta temática, para que os adolescentes possam descobrir: o que os motiva, os seus sonhos, o que gostam de fazer e o que lhes gera interesse. Isto significa, um trabalho com definição de objetivos e metas, que se relacionam com a resiliência e a autonomia.

8º Ano

O enfoque do jogo no 8º ano é refletir sobre a sociedade. Os adolescentes questionam as regras e, por isso, compreender a necessidade delas em uma sociedade é essencial em um exercício da ética e da cidadania. Os conteúdos desse ano abordam o estudo da Constituição Federal, do Estatuto da Criança e do Adolescente, e, sobretudo, escutar a comunidade e perceber como esta enxerga os seus direitos e os seus deveres. Assim, o objetivo desta etapa escolar é desenvolver um projeto que traga luz para os estudantes sobre a necessidade de refletirem e intervirem na realidade.

9º Ano

Nesta etapa, torna-se crucial aprender a fazer escolhas. Com a mudança do Ensino Médio, os adolescentes precisam ter um espaço dentro da escola para refletir sobre as competências e habilidades que querem desenvolver, ou que já tem desenvolvido, que digam respeito à continuidade da sua Educação Básica. Isto é, o jogo centra-se no desenvolvimento de habilidades socioemocionais que possibilitem aos estudantes como fazem escolhas e tomam decisões, construindo ferramentas essenciais ao longo da sua vida.