

LERCRIART: PROJETO SOCIAL DE INCENTIVO À LEITURA UTILIZANDO OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DA ONU NO MUNICÍPIO DE RECIFE/PE

POLLYANA DE ANDRADE SALES

Mestranda em Educação em Ciências e Matemática no Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, pollyana.sales@ufpe.br;

ATHYLAS NATHANAEL ACCIOLY CORREIA

Graduando no Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, correiaaccioly1@gmail.com;

RESUMO

Durante a pandemia do novo coronavírus no início do ano de 2020, a educação foi um dos setores mais afetados no Brasil. Diversos estudantes ficaram sem acesso à educação e desenvolveram algumas dificuldades na aprendizagem, como a leitura e a escrita. Esses desafios já veem sendo enfrentados no país, principalmente pela população de baixa renda que sofre frequentemente com a falta de educação de qualidade. Direito no qual é amparado pela Constituição Federal desde 1988 e garantido para toda a população. Uma das iniciativas que busca criar ações voltadas para esta temática é a Agenda 2030, formada por 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável criados pela Organização das Nações Unidas – ONU em 2015, dentre eles o ODS de Educação de qualidade. Sendo assim, neste trabalho iremos evidenciar os resultados obtidos por uma equipe de estudantes do Ensino Médio, da rede pública do estado de Pernambuco, que participaram de uma startup incubadora de lideranças e desenvolvimento de habilidades que atua na resolução de desafios sociais e ambientais, intitulada como projeto Incentífico. Os estudantes foram responsáveis por elaborar um projeto social com o intuito de incentivar a leitura em jovens das comunidades periféricas recifenses, utilizando metodologias ativas de ensino como Aprendizagem baseada em Desafios e Mentoria. Por fim, foi possível observar a desenvolvimento de jovens lideranças, críticos e sensíveis as demandas coletivas.

Palavras-chave: educação, ODS, mentoria, projeto social, leitura.

INTRODUÇÃO

A Educação é um direito garantido para todos os brasileiros e é amparada pela Constituição Federal de 1988, segundo o Art. 205:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988).

Porém, muitos cidadãos não são contemplados por esse direito, tendo a pobreza como principal obstáculo. Além disso, outros fatores podem estar associados a esta desigualdade como etnia, orientação sexual e gênero. Assim, é possível observar uma falha na criação e implementação de políticas públicas que garantam o acesso à educação para todos os cidadãos, gerando problemáticas nos meios sociais, econômicos, políticos e etc.

Dados da Pesquisa Nacional de Amostra por Domicílios - PNAD de 2019 mostraram que 51,2% (69,5 milhões) da população adulta não chegaram a concluir o ensino médio. Esses resultados nos dão indícios sobre a precarização da educação no país, também, podemos analisar a desigualdade no sistema em que 57,7% de pessoas brancas concluíram essa etapa, contra 41% entre pretos ou pardos que concluíram o ensino médio. E ainda se destaca a região Nordeste que 3 em cada 5 adultos não terminaram essa etapa, é apresentado na mesma pesquisa. Portanto, podemos analisar que a população preta e de baixa renda é a que mais sofre com a falta de educação de qualidade no país.

Tendo em vista essa situação, é necessário programas e ações que tenham como ponto focal estes públicos mais vulneráveis. Segundo Saviani (2013), um fato histórico que é importante destacar da educação brasileira, no que, poderia ter mudado o cenário que vivemos nos dias atuais ocorreu na virada do século XIX para XX, na qual alguns países da Europa e, também, países vizinhos do Brasil como Argentina, Chile e Uruguai, investiram na universalização do Ensino Fundamental no seu território. Essa decisão ajudou as nações a combaterem veementemente o analfabetismo em suas regiões, porém, nesse período o Brasil não se mostrou disposto a fazer esse movimento e não acompanhou a tendência da época. Desse modo, é percebido que essa situação trouxe prejuízos que são sentidos até os dias atuais.

Durante a pandemia do novo coronavírus no início do ano de 2020, a *United Nations International Children's Emergency Fund* – UNICEF (2020) relatou que quase 1,5 bilhão de crianças em idade escolar foram diretamente afetadas pelo fechamento das escolas e 463 milhões de crianças em todo o mundo não tiveram acesso ao ensino remoto. Este impacto esteve relacionado principalmente ao despreparo dos professores, escolas e estudantes para o ensino remoto, implementação de plataformas e ferramentas digitais, acesso à internet, dependência dos responsáveis, educação emocional, engajamento estudantil e entre outros. Estes desafios alertaram as instituições de ensino sobre estratégias pedagógicas que busquem engajar os estudantes e prepará-los para o futuro.

Alguns países já vem se posicionando e buscando elaborar estratégias para diminuir estes impactos e uma das iniciativas que podem auxiliar no desenvolvimento de projetos mais assertivos são os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – ODS da Organização das Nações Unidas – ONU, que surgiram em 2015 durante a Cúpula das Nações Unidas sobre o desenvolvimento sustentável. Nesta ocasião os líderes mundiais se comprometeram em até 15 anos (2015 - 2030) cumprirem os 17 objetivos e 169 metas que constavam na Agenda 2030. É importante frisar que os ODS se entrelaçam e conversam entre si e se sustentam em um desenvolvimento sustentável por meio da economia, do social e do ambiental. A Agenda enfatiza a relação, em que, só conseguiremos uma sociedade mais justa se esses três temas andarem lado a lado.

Dessa forma, o ODS de número 4 tem por finalidade assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de boa qualidade. O ODS de Educação de qualidade é constituído por 10 metas que possuem suma importância para o desenvolvimento do Brasil, em que se faz necessário destacar a meta 4.6 que se compromete “Até 2030, garantir que todos os jovens e uma substancial proporção dos adultos, homens e mulheres, estejam alfabetizados” (ONU, 2015).

No Brasil, o ODS de número 4 se sustenta no Plano Nacional de Educação (PNE), sendo o PNE uma das principais ferramentas que asseguram políticas públicas na educação em todo o território brasileiro. É observado que algumas das metas sugeridas pelo ODS constam no Plano Nacional de Educação. Essa situação oferece uma garantia na implementação das metas no país. Com isso, em um cumprimento integral do PNE possibilitaria, em até 2024, a execução de cerca de 70% das metas propostas pela ONU, para educação (MATIJASCIC; ROLON, 2019).

A ONU Brasil, vem desenvolvendo e incentivando projetos no território brasileiro para que todos os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos sejam atingidos. Segundo Oliveira (2020), para que o Brasil alcance plenamente os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável precisa que os Estados sejam capazes de difundir de forma incisiva nos seus municípios. Desse modo, os ODS poderão alcançar suas finalidades e impactar uma maior proporção da sociedade. Mas é interessante evidenciar que se torna necessário a elaboração de ações conjuntas com todos os Governos, com a finalidade de não haver uma desigualdade entre as regiões do país.

É notório que a alfabetização é o intermédio entre o indivíduo e o desenvolvimento pessoal, ela põe nas mãos do educando um instrumento poderoso para a compreensão do mundo escrito e não-escrito. Contudo, através da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua - PNAD em 2019, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE detectou 11 milhões de pessoas que possuem 15 anos ou mais no Brasil, que são consideradas analfabetas, correspondendo a uma taxa de 6,6% de analfabetismo no país. Em relação ao ano anterior (2018) essa taxa teve uma redução de 0,2 pontos percentuais.

É percebido ao longo do tempo uma diminuição, no entanto, não é consideravelmente apreciável por ainda estar em um patamar alto, essa problemática da educação brasileira vem caindo durante os anos, porém, precisa de ações mais severas para alcançar bons resultados.

Quando é negado ao sujeito esse direito, resulta em impactos negativos de grandes proporções na sua vida. Podemos destacar que pessoas acabam sendo excluídas da sociedade, vivendo às margens, e tal adversidade interfere diretamente na qualidade de vida do indivíduo. Com todos esses dados em mãos, o grupo foi impulsionado a idealizar um projeto que combatesse o analfabetismo no Brasil, visto a relevância do tema, buscou-se agir de forma a solucionar ou mitigar soluções para essa questão.

É importante ressaltar que a equipe chegou a esta problemática por meio de metodologias ativas de ensino, como por exemplo, Aprendizagem baseada em Desafios (ABD), Gamificação e Mentoria. Nesse sentido, as metodologias ativas proporcionam caminhos para fortalecer o processo de aprender, no qual, os alunos são agentes protagonistas dessa ação. Na ABD o objetivo principal é agir em busca de soluções simulando um ambiente de trabalho, com foco no uso de tecnologias e na cultura de inovação (SANTOS, 2016). Para isso, seus princípios são fundamentados na teoria da aprendizagem experiencial, na qual defende o aprender na prática, por meio das

experiências vivenciadas naquele momento (KOLB, 1984). Estas experiências reais dos alunos se aplicam no aprendizado, fazendo com que os mentores solucionem desafios sociais em diferentes perspectivas (BERBEL, 2011).

Como pontua Freire (1996), é primordial que se valorize as vivências dos estudantes. Cada ser humano traz consigo bagagens e essa prática enriquece de forma esplendorosa todo o processo de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, todo o projeto se sustenta em métodos que desenvolvam nos estudantes algumas habilidades, como liderança, criatividade, oratória e entre outras. Destaca-se, também, o afloramento do senso crítico dos mesmos, além de encorajar a autonomia, na qual, os estudantes podem enxergar que são autores principais na construção de soluções para problemas que a sociedade vem enfrentando na atualidade.

Assim sendo, neste trabalho iremos evidenciar os resultados obtidos por uma equipe de estudantes do Ensino Médio, da rede pública do estado de Pernambuco, que participaram do Programa de Futuras Lideranças – ENGAJA do projeto Incentífico no ano de 2020. O Incentífico é uma startup incubadora de lideranças que busca desenvolver habilidades e competências comportamentais em jovens do Ensino Médio e universitários por meio do engajamento e atuação na resolução de desafios sociais e ambientais, em busca de um impacto positivo na sociedade desde 2018. Os estudantes foram responsáveis por elaborar um projeto social com o tema voltado para o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de número 4, da Organização das Nações Unidas (ONU): Educação de qualidade.

METODOLOGIA

O presente estudo incide sobre as experiências vivenciadas pelo mentor e estudantes de escolas públicas, na resolução de desafios socioambientais no Projeto Incentífico. Para se aproximar da atuação prática, a pesquisa apresenta características descritivas com o objetivo de evidenciar as vivências da equipe no desenvolvimento da solução.

A equipe é formada por quatro estudantes do 3º ano do Ensino Médio. Apenas um dos integrantes já continha experiências em projeto socioambiental, alguns relataram participação em atividades, de pequenas proporções, fornecida pela escola. Porém, um ponto em comum que interligava o grupo era a inquietação e o desejo de solucionar os problemas sociais que são encontrados no território brasileiro.

O grupo era composto por cinco jovens entre 16 e 17 anos de idade, residentes de bairros do subúrbio da cidade do Recife (Zona Norte e Sul) e estudantes da Rede Pública Estadual de Ensino do estado de Pernambuco. A partir da diagnose inicial, foi relatado que apenas um dos integrantes havia experiência em projeto socioambiental, enquanto outros relataram participação em atividades, de pequenas proporções, fornecida pela escola. Porém, um ponto em comum que interligava o grupo era a inquietação e o desejo de solucionar os problemas sociais que são encontrados no território brasileiro. O mentor responsável pelo acompanhamento do grupo era estudante de Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco – Campus Recife.

É importante salientar que o programa ENGAJA foi realizado no modelo remoto durante o ano de 2020, no período de oito semanas os encontros aconteciam aos sábados com uma duração de quatro horas. No tempo proposto, ocorria palestra com o tema do dia (Liderança, Empreendedorismo, Oratória, Pitch e etc.) para todos os grupos participantes e posteriormente a equipe se reunia individualmente com o mentor ou mentora para discutir o andamento do projeto e organizar os próximos movimentos. Para melhor experiência, o projeto foi planejado com temas que seriam discutidos a cada semana.

Dessa forma, temos os seguintes assuntos abordados em cada encontro: 1- Embasamento teórico do ODS: os estudantes se familiarizam com o tema; 2- Levantamento da problemática: os estudantes pensam nas problemáticas desse tema; 3- Definição da problemática: o grupo define uma problemática para trabalhar; 4- Definição da solução: a equipe desenvolve uma solução para solucionar ou mitigar esse problema. 5- Validação: os estudantes validam a solução que desenvolveram; 6- Encerramento com a apresentação final: o grupo apresenta para uma banca externa todo o projeto desenvolvido.

No sentido de possibilitar de forma mais adequada o entendimento de como funcionava, vamos detalhar cada uma dessas etapas a fim de que o leitor compreenda a dinâmica interna dos encontros.

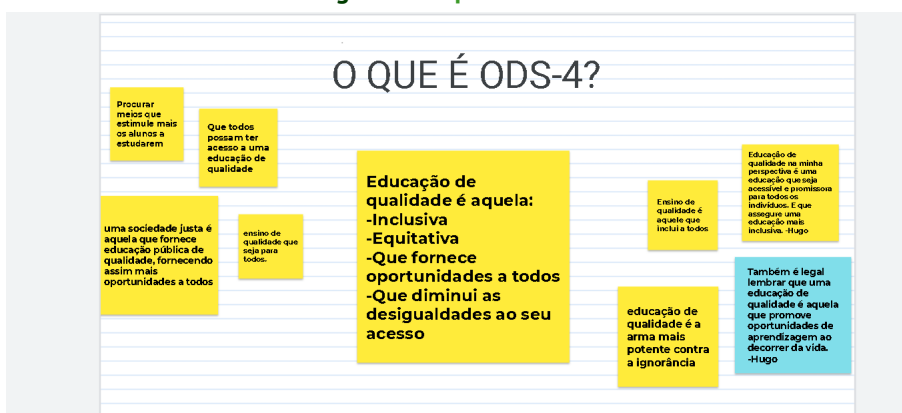
Em paralelo aos encontros é interessante informar que foi aplicado um formulário online construído no Google Formulário para acompanhar o andamento do grupo, feedback sobre o mentor da equipe e identificar as habilidades e competências que possivelmente teriam sido despertadas durante os meses dos encontros.

a) Embasamento teórico do ODS

Nessa etapa os estudantes aprofundaram um pouco mais sobre o ODS de número 4: Educação de qualidade. Foi realizada uma dinâmica, na qual, cada integrante relatava, segundo suas vivências, do que se tratava o ODS 4. Essa atividade foi desenvolvida na ferramenta digital Google Jamboard como mostra a figura 1, em que os alunos inseriram uma nota adesiva com a sua concepção sobre o tema.

Formou-se um grande debate entre a equipe, um auxiliou ao outro e juntos definiram o objetivo central do ODS 4, chegaram à conclusão que “Educação de qualidade é aquela: inclusiva, equitativa, que fornece oportunidades a todos, que diminui as desigualdades ao seu acesso”.

Figura 1- O que é ODS-4?



Fonte: Autores, 2020.

Desse modo, o time trabalhou junto para entender e compreender sobre a temática. O debate levantado foi de grande relevância, toda a equipe expôs suas experiências vivenciadas na escola e também ideias para melhorar o ambiente escolar, no qual estão inseridos. Posteriormente, cada um ficou com a missão de pesquisar mais sobre o ODS 4 e fazer correlações com a cidade em que reside. Nesta fase se destaca o conteúdo teórico, é importante os estudantes possuírem domínio do tema que vão trabalhar. É fundamental frisar que os estudantes chegaram conjuntamente na definição proposta pela ONU sobre o ODS de número 4.

Freire (1981), relata “Que o estudo de um tema específico exige do estudante que se ponha, tanto quanto possível, a par da bibliografia que se refere ao tema ou ao objeto de sua inquietude”. A fase teórica é imprescindível

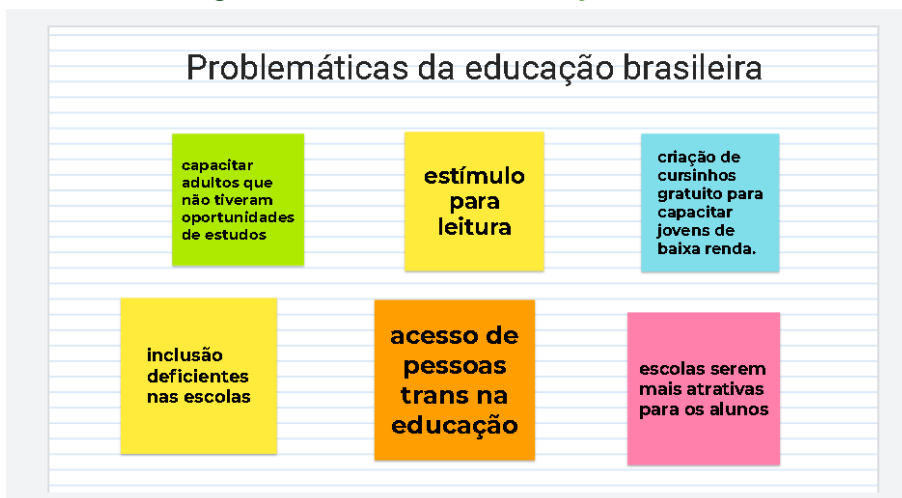
porque proporciona para o aluno um envolvimento com o tema, é nesse período que o grupo se apropria do assunto e compara com seus conhecimentos pré-existentes. A principal ferramenta que eles utilizaram foi as experiências e concepções do que seria uma educação de boa qualidade. Por isso, é de suma importância ouvir o que os alunos têm a dizer sobre a temática, pois cada um possui uma bagagem que contribui no processo de ensino e aprendizagem.

b) Levantamento da problemática

Depois de conhecer o tema que iriam trabalhar, o grupo adentrou na etapa de levantamento e definição de problemáticas da educação brasileira. Mais uma vez, utilizando o modelo de debate, a equipe começou a questionar os desafios que a educação brasileira vem enfrentando. Foi utilizado novamente a plataforma do Google Jamboard como mostra a figura 2, os mentorados informaram as suas concepções sobre quais problemas chamam mais a sua atenção sobre a educação no Brasil.

Cada um contribuiu com sua visão e juntos discutiram sobre esse tema. É pertinente, outra vez, salientar a importância do debate, no qual todos participaram. Nesses espaços o grupo consegue adquirir habilidades de escuta ativa, comunicação, oratória, senso crítico, dentre outros. Por esse motivo, o ambiente proporcionado pelos debates é rico e primordial no desenvolvimento de cada integrante.

Figura 2 - Problemáticas da educação brasileira



Fonte: Autores, 2020.

Nessa etapa o grupo já estava no processo de entrosamento. Foi estimulado nesse período a habilidade de trabalho em equipe, era importante que todos se vissem como um grupo em que pudessem se ajudar e ter um apoio necessário. É primordial esse sentimento de pertencimento de todos, pois, o trabalho tende a fluir com mais facilidade e não contém sobrecargas, visto que um ajuda o outro.

Por fim, todos os alunos cooperaram no processo e fizeram uma análise criteriosa das problemáticas trazidas no momento do debate. Cada um apresentou as pesquisas que fizeram sobre o tema, mostrou seu ponto de vista e relatou suas vivências. Dessa forma, o projeto se incorporou e começou a dar seus primeiros passos.

c) Definição da Problemática

Na etapa anterior os mentorados trouxeram alguns problemas da educação brasileira, nessa nova etapa eles analisaram e escolheram apenas um para desenvolver uma possível solução.

É observado nessa fase o afloramento das habilidades de senso crítico e trabalho em equipe. Visto que, deverão em consenso escolher uma problemática que todos estejam de acordo, é previsto nesse momento ocorrer alguns conflitos, porém, o mentor possui um papel relevante nessa situação. Ao mediar, deve assegurar que o debate ocorra de forma saudável e respeitosa.

Durante o encontro, os integrantes do grupo foram pontuando quais problemáticas eram relevantes para serem trabalhadas. O mentor da equipe conduziu a conversa fazendo que todos expusessem seus pensamentos e entendimentos sobre o assunto, para que no final, em unanimidade, decidissem o tema em que trabalhariam.

Com um certo tempo debatendo e analisando as informações de cada assunto, foi decidido que objeto de trabalho seria: A falta de estímulo à leitura que contribui para o analfabetismo no Brasil. De agora em diante, a equipe teria a missão de criar um bem, um produto ou um serviço que possa combater ou mitigar essa problemática na educação brasileira.

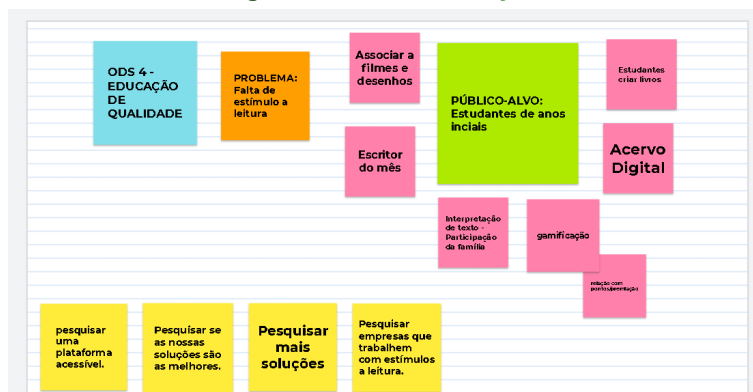
d) Definição da Solução

Com a problemática em mãos, o próximo passo é achar uma solução que possa combater ou mitigar essa adversidade da educação no país. No

período de definição da solução foi convidada uma especialista em educação, na qual teve como principal objetivo ajudar o grupo com algumas dúvidas remanescentes sobre a temática. Esse momento foi importante pois a profissional da área deu dicas e sanou algumas dificuldades, além de contribuir com suas experiências sobre algumas questões levantadas pela equipe.

Dessa forma, o Google Jamboard foi utilizado como plataforma de organização e registro das ideias obtidas durante a conversa com a convidada, como mostra a figura 3.

Figura 3 - Possíveis soluções



Fonte: Autores, 2020.

Na imagem é possível observar que os alunos mapearam possíveis soluções que estavam ao seu alcance. Todos pensaram juntos, como poderiam solucionar tal problemática para a sociedade. Era primordial que achassem soluções de acordo com o contexto nacional e regional, a fim de que posteriormente pudessem pôr em prática tudo que idealizaram. Aos poucos foram afinando e definindo o seu público-alvo, quais ferramentas eles poderiam contar, se seria um produto, um bem, um serviço.

Cada questionamento que surgiu foi moldando o projeto e trazendo mais soluções. Em suma, o time ficou confortável em elaborar um serviço que seria prestado para comunidades da Cidade de Recife. Partindo desse princípio, a equipe esquematizou um projeto voltado para o incentivo da leitura nesses espaços, visto que muitas vezes as crianças e adolescentes não encontram motivações.

e) Validação

Porém, para que essa solução desenvolvida pelo grupo fosse posta em prática precisaria de uma validação do seu público-alvo. Dessa forma, a equipe idealizou um questionário online com as seguintes perguntas: “Você se sente incentivado a ler?”, “No seu bairro existe uma biblioteca?” e “Qual sua frequência de leitura?”.

O momento de validação tem o valor inquestionável dentro de um projeto, visto que nessa etapa será investigado as necessidades do cliente. Além disso, é uma ferramenta de gestão que ajuda na redução de esforços caso o seu público não se interesse por um determinado produto desenvolvido. Sendo assim, os estudantes conseguiram mapear e entender as necessidades do público, adaptando o projeto segundo os resultados que obtiveram por meio do questionário de validação.

Ao ter esse feedback a equipe realizou algumas alterações no projeto, como exemplo, a expansão das ações para plataformas digitais. Foi verificado a necessidade de atingir um público maior além dos limites da cidade do Recife. Também, é notório cada vez mais a influência da internet no cotidiano da sociedade. Por isso, idealizaram algumas ações nas redes sociais. Essa etapa foi bastante relevante pois esclareceu algumas demandas que o possível usuário do serviço teria. Nesse sentido, essa parte do processo confirma se o que foi desenvolvido irá ser útil para a sociedade ou não.

f) Finalização com a Apresentação Final

Por fim, temos a última etapa que consiste em apresentar para uma banca externa a proposta que o grupo idealizou para o problema da falta de incentivo à leitura que influencia no analfabetismo. Nessa fase, o projeto já está estruturado e pronto para ser posto em prática. Os jurados dão alguns feedbacks para melhoria do projeto, e se precisar de alguma alteração o grupo realiza as devidas modificações antes lançar oficialmente para a comunidade.

Também, é realizado uma premiação com o foco na gamificação. É visto se o projeto cumpriu alguns pré-requisitos necessários para que no fim receba um incentivo para a sua continuação. Encerrando assim, o ciclo dos encontros semanais. Depois do encontro de finalização o grupo começa prosseguir sozinho sem a ajuda do mentor, cabe a eles a implementação e a logística para as próximas etapas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por fim, o grupo desenvolveu um projeto intitulado como LerCriArt, que tinha o objetivo de “Incentivar a leitura em crianças de 7 a 11 anos de comunidades periféricas recifenses”.

No qual, iria suceder em rodas de leitura itinerantes nos bairros carentes da cidade do Recife. Os encontros funcionariam de forma lúdica e por meio deles seria abordada a importância da leitura para o desenvolvimento pessoal. Ocorreria sempre no primeiro e último final de semana do mês, dessa forma, iria acontecer da seguinte maneira: contação de histórias, leituras coletivas, apresentações culturais, intervenções artísticas e distribuições de livros. Os responsáveis pelas crianças seriam convidados a participarem de todo o processo, pois é de suma importância a presença dos mesmos no desenvolvimento do incentivo à leitura.

Além disso, o grupo idealizou outros artifícios que ajudariam no fortalecimento do projeto, foi pensado a criação de um site e um perfil no Instagram. No site, encontrariam E-books, infográficos e outros materiais que guiariam os pais e responsáveis na missão de incentivar a leitura nas crianças. Além disso, existiria um espaço, no site, para a divulgação de livros a fim de fortalecer parcerias entre o LerCriArt e editoras locais. O Instagram foi desenvolvido com o intuito de difundir o tema “incentivando à leitura nas crianças”, divulgar os bairros que seriam contemplados pelas ações do projeto e impulsionar a visibilidade das atuações.

A equipe conseguiu amarrar os detalhes que são primordiais para sustentabilidade de um projeto, quais materiais usariam, parcerias para apoiar o trabalho e plataformas de divulgação. Os estudantes conseguiram compreender o que estavam desenvolvendo e perceber a importância social do projeto.

Em uma das respostas do formulário de acompanhamento, obtivemos depoimentos dos participantes que relataram alguns ganhos em participar do projeto:

- a. **Aluno 1** - “Sinto que estou mais comunicativo e expressivo. Os debates incentivaram na melhoria da minha oratória”
- b. **Aluno 2** - “A gente está ficando mais comunicável e bem interativo”
- c. **Aluno 3** - “A gente criou mais laços durante as reuniões junto com o nosso mentor”

Foi percebido que ao participar do projeto os estudantes apresentaram, no final, algumas características de liderança mais acentuada. Observou-se a capacidade de motivar outros jovens, influenciar e inspirar. Toda a estrutura e planejamento elaborados pelo programa ENGAJA contribuíram para que esses ganhos acontecessem.

O protagonismo juvenil foi marcante durante os últimos encontros e essa habilidade muitas vezes não busca ser desenvolvida na escola por conta de outras demandas e sobrecargas nos ambientes escolares. Porém, o espaço que o programa oferece aos estudantes é único, visto que dá a oportunidade do aluno se autoconhecer, identificar as suas potencialidades e suas fragilidades. Além de estimular o pensamento crítico e científico, tornam-se cidadãos mais conscientes e sensíveis as questões da coletividade.

Quando é encorajado a opinar e argumentar sobre os temas da sociedade os alunos se tornam mais solidários. Transformando-se como parte da solução das questões sociais. Dessa forma, é observado que durante os encontros online, houve uma melhoria na oratória dos estudantes. O estímulo provocado pelos debates propicia um ambiente de aprendizado e trocas significativas. Também é importante citar a relevância do mentor em todos os processos. Quando questionados sobre o que acham do mentor do grupo os estudantes relatam:

- a. **Aluno 4** - “Ele sempre está disponível quando a gente precisa e sempre fica interagindo com a gente durante a semana”.
- b. **Aluno 5** - “Como a gente conversou na reunião, o meu mentor é super hiper mega prestativo e faz de tudo pra que nosso projeto seja o melhor possível em todos os aspectos.”

Assim, o mentor é uma peça primordial para gerir todas as etapas. É visto que o mentor auxilia no desenvolvimento dos estudantes, com sua influência. A relação criada entre o grupo e o mentor acaba originalizando um espaço de confiança, que ajuda os estudantes a se tornarem mais abertos para aprender e experienciar novas vivências. Dessa forma, o trabalho do mentor segue uma sistematização voltada totalmente para o crescimento dos alunos (SILVA; FREIRE, 2014).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto proporciona para o aluno uma experiência única, na qual ele tem a possibilidade de trabalhar em grupo, impactar positivamente

sua comunidade com um projeto social e se desenvolver como agente de mudança frente às adversidades. Além disso, algumas habilidades que às vezes a escola não consegue desenvolver no estudante acabam sendo aflo-radas durante o projeto, o espaço de ensino/aprendizagem que é proposto pelo programa permite que o mentorado se sinta à vontade para errar e acertar.

Esse processo garante um desenvolvimento não só acadêmico, mas tam-bém pessoal. Em todos os processos do projeto, busca-se que os jovens sejam solidários e ativos na resolução de desafios que o mundo vem enfrentando. O objetivo é sensibilizar e engajar os jovens, para que reconheçam e se colo-quem como parte da solução. Portanto, o programa ENGAJA, desenvolvido pelo projeto Incentífico, vem desenvolvendo um papel imprescindível para a sociedade, pois formam jovens lideranças, críticos e sensíveis as demandas coletivas. Ademais, os produtos gerados por cada um dos grupos auxiliam no desenvolvimento de soluções inovadoras para os desafios sociais e ambien-tais encontrados na sociedade.

REFERÊNCIAS

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a Promoção da Autonomia de Estudantes. **Seminário de Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25- 40, jan./jun. 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 13 jun. 2021.

_____. O. N. U. **Agenda 2030**. Brasília: PNUD, 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade**. 5ª ed., Rio de Janeiro, Paz e Terra. 1981.

KOLB, D. **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development**. New Jersey: Prentice Hall, 1984.

MATIJASCIC, M.; ROLON, C. E.K. **Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos: o que mostra o retrato do Brasil?**. 2019.

OLIVEIRA, J.F. **ODS 4 e Agenda 2030: avanços e entraves na promoção da educação de qualidade na América Latina e Brasil**. 2020.

PNAD. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. **Microdados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**. IBGE, 2019.

SANTOS, A.R. **Um método de aprendizagem baseada em desafios: um estudo de caso em ambientes de desenvolvimento de aplicativos**. 2016. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) - Faculdade de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SAVIANI, Dermeval. Vicissitudes e perspectivas do direito à educação no Brasil: abordagem histórica e situação atual. **Educação & Sociedade**, v. 34, p. 743-760, 2013.

SILVA, E.; FREIRE, T. Programas de mentoria e promoção do desenvolvimento positivo de adolescentes. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 27, n. 1, p. 157-176, 2014.

UNICEF. COVID-19: Are children able to continue learning during school closures. **A Global Analysis of the Potential reach of Remote Learning Policies Using Data from**, v. 100, p. 17, 2020.