

Instituição

Instituto Acesso Popular de Educação, Cultura e Política

Título da tecnologia

Kangram

Título resumo

Resumo

Transformar oficinas de Hip Hop e Cultura Maker em laboratórios de inovação sustentável. Desenvolvida pelo Instituto Acesso Popular (18 anos de atuação), integra os quatro elementos do Hip Hop com Design Centrado no Planeta para promover letramento científico e protagonismo juvenil em periferias. Jovens criam soluções regenerativas para seus territórios usando upcycling, tecnologias digitais e saberes comunitários. Reconhecida pela Lei Municipal 6358/2013, impactou +300 mil pessoas, atendendo 3.744 jovens vulneráveis em 2023-2024. Sistematiza o "fazer crítico" através de rotinas pedagógicas, validação social em feiras de economia criativa e ocupação qualificada do espaço público.

Objetivo Geral

Desenvolver e aplicar a metodologia Kangram nas ações educativas do Instituto Acesso Popular. O objetivo é estruturar pedagogicamente as oficinas de Cultura Maker e Hip Hop para promover o Letramento Científico e o Design Centrado no Planeta, capacitando jovens a criarem soluções sustentáveis e regenerativas (ODS 12) para seus territórios, validando seus saberes comunitários.

Objetivo Específico

Instrumentalizar as oficinas culturais e profissionalizantes da entidade com o framework Kangram, organizando a criatividade juvenil em projetos estruturados. Fomentar o "fazer crítico" unindo os fundamentos da cultura Hip Hop ao reaproveitamento de resíduos e tecnologias digitais. Promover o letramento científico e midiático, retirando o jovem da posição de consumidor passivo de plataformas. Realizar a validação social dos protótipos nas oficinas e feiras de economia criativa do Instituto, gerando pertencimento. Sistematizar a tecnologia social para replicação em outras periferias.

Problema Solucionado

A Tecnologia Social Kangram serve como "ponte metodológica" nas oficinas do Instituto. Ela organiza o processo criativo na interface das culturas Maker e Hip Hop (do Graffiti à Robótica de sucata), guiando os jovens a aplicarem o Design Centrado no Planeta para resolver problemas locais (ODS 12). O Hip Hop tem a potência ímpar de engajar e mobilizar jovens de comunidades periféricas, enquanto o Kangram transforma a oficina livre em um laboratório de inovação social, onde a cultura de rua e a ciência se fundem para regenerar o território.

Descrição

A sistematização da tecnologia social do Instituto Acesso Popular fundamenta-se no no Framework Kangram, integrando a potência criativa da Cultura Hip Hop com o rigor acadêmico do Design Thinking Centrado no Planeta e da Cultura Maker. Fundada em 2006, a instituição evoluiu de um núcleo de suporte jurídico para movimentos sociais para se tornar um polo produtor de cultura e políticas públicas, com histórico de 18 anos de atuação ininterrupta. O Canvas Kangram organiza o processo criativo através de 3 Etapas x 3 Perguntas-Âncora: ETAPA 1 - CRIAÇÃO (Empatia com Planeta e Comunidade) 1. O QUÊ? → Problema territorial a resolver (ex: descarte irregular de resíduos no bairro) 2. POR QUÊ? → Impacto socioambiental + validação de saberes locais 3. QUEM? → Personas da comunidade + ecossistema afetado ETAPA 2 - ANÁLISE (Instrumentalização Maker) 4. SIMILARES → Pesquisa de projetos open-source (Instructables, Arduino Project Hub) 5. TECNOLOGIAS → Kits Maker low-tech + fabricação digital + plataformas digitais 6. ORÇAMENTO → Recursos disponíveis + economia solidária + upcycling ETAPA 3 - APLICAÇÃO (Validação Social) 7. SUPORTE → Equipe + parceiros comunitários + mentorias 8. CRONOGRAMA → Planejamento reverso (começar pelo fim) + entregas iterativas 9. VALORES → Competências desenvolvidas + impacto regenerativo esperado Metodologia e Procedimentos de Implantação: A implantação dos projetos segue um ciclo pedagógico de quatro fases (Diagnóstico, Planejamento, Ação, Avaliação). Inicialmente, realiza-se um Diagnóstico Territorial através de escuta ativa, mapeando as demandas específicas de cada bairro ou escola. O Planejamento (Design) utiliza ferramentas colaborativas para co-criar as atividades, inserindo os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) como eixo transversal — uma abordagem de Planet-Centric Design que educa para a sustentabilidade e circularidade. Ciclo Pedagógico Aplicado Design Centrado no Planeta + Kangram Fase 1: DIAGNÓSTICO TERRITORIAL Ferramentas: Escuta ativa com mapeamento de problemas locais via post-its no Canvas, Questionários não-diretivos sobre saberes prévios Identificação de ODS prioritários no território Produtos: Mapa colaborativo de demandas comunitárias Seleção democrática do problema-

âncora do projeto Fase 2: PLANEJAMENTO/DESIGN 2.1 Rotinas de Pensamento Visível (Project Zero/Harvard) Aplicadas em cada etapa do Canvas para metacognição: "Vejo-Penso-Imagino" → na etapa CRIAÇÃO "Conectar-Ampliar-Desafiar" → na etapa ANÁLISE "Antes Pensava... Agora Penso" → na etapa APLICAÇÃO 2.2 Co-criação com Canvas Kangram Sessões de brainstorm com post-its coloridos por módulo Uso de stencil para transcrever plano de ação permanente (cartolina A3) Integração com Trello/Miro para gestão digital colaborativa 2.3 Pesquisa de Similares Navegação crítica em repositórios open-source Análise de licenças Creative Commons A execução (Ação) utiliza os quatro elementos do Hip Hop (DJ, Rap, Breaking, Graffiti) como "iscas pedagógicas" para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Nas oficinas do projeto "Hip Hop Kids", por exemplo, a aprendizagem é mediada por Rotinas de Pensamento Visível (Project Zero/Harvard), onde os alunos são estimulados a documentar e refletir sobre seus processos criativos. A Documentação Pedagógica (fotos, vídeos) é tratada não como registro burocrático, mas como evidência de aprendizagem e ferramenta de autoestima, devolvida aos participantes em formato de produtos midiáticos. Participação e Interação Comunitária: A participação da comunidade é o pilar de sustentação da metodologia. Ela ocorre em três níveis: Gestão e Execução: A Semana do Hip Hop é realizada majoritariamente por voluntários da própria comunidade, que passam por capacitação técnica (ex: produção cultural e acessibilidade), gerando pertencimento e legado profissional. Economia Solidária: A interação econômica é sistematizada através da "Perifeirinha", feira de economia criativa integrada aos eventos, que permite a circulação de renda entre artesãos locais, sem taxas de participação, fomentando a autonomia financeira das famílias. Ocupação do Espaço Público: A metodologia prioriza a realização de atividades em praças e parques abertos (projeto "Ensaio"), ressignificando territórios estigmatizados e garantindo o Direito à Cidade. Evidências de Interação e Impacto: A prova cabal da efetividade da interação é a institucionalização da Semana do Hip Hop como Lei Municipal (nº 6358/2013). A mobilização comunitária foi tão expressiva que pressionou o poder legislativo a reconhecer o evento como política pública de Estado, garantindo financiamento parcial perene. Além disso, a presença ativa do Instituto nos Conselhos Municipais (Cultura, Direitos Humanos, Juventude) e Estadual (CONDEPE) demonstra que a comunidade utiliza a organização como veículo de representação política qualificada.

Recursos Necessários

1 Coordenador Pedagógico: Responsável pela aplicação do framework Kangram e articulação com as escolas/comunidade. 2 Oficineiros/Arte-Educadores: Especialistas em cultura Hip Hop (Graffiti, DJ, MC ou Breaking) com vivência em cultura maker. 1 Produtor Local: Para logística e mobilização comunitária. Infraestrutura e Equipamentos: Espaço Físico: Sala multiuso (40m²) com mesas para trabalho colaborativo, acessível na comunidade (pode ser em escolas, associações ou CRAS). Kit Maker Básico (Low-Tech): Ferramentas manuais (alicates, chaves, estiletes, cola quente), componentes eletrônicos básicos (kits Arduino iniciante, LEDs, motores de sucata), adesivos, peças de acrílico e materiais de papelaria criativa (post-its, cartolas para os Canvas do Kangram). Estação Digital: 1 Notebook para projeção e documentação, 1 projetor ou TV, e smartphones (dos próprios alunos/oficineiros) para registro midiático e pesquisa. Insumos de Upcycling: Coleta local de resíduos (papelão, plástico, e-lixo) que servem como matéria-prima principal, reduzindo custos e reforçando o ODS 12. Kit Hip Hop: 1 Caixa de som ativa, 1 mesa de som, 1 toca-discos, 2 microfones e materiais de pintura (sprays à base de água, látex) para a materialização artística dos projetos.

Resultados Alcançados

A implantação da tecnologia social gerou resultados robustos de escala e profundidade. No ciclo 2023-2024, as ações impactaram diretamente 16.608 pessoas através do "Círculo Paulista de Hip Hop" (Bauru, Barretos, Porto Feliz, Ourinhos) e da "Semana do Hip Hop". A edição 2024 da Semana em Bauru mobilizou um público estimado de 15.000 pessoas, com pico de 7.000 participantes no encerramento (dado oficial da PM). No eixo educacional, o projeto "Hip Hop Kids" atendeu 3.000 alunos em 6 escolas públicas (2023) e 744 crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade em entidades socioassistenciais (2024), oferecendo oficinas profundas de arte e cidadania. Historicamente, estima-se mais de 300.000 atendimentos diretos em 12 anos de festival. Resultados Qualitativos e Percepções: Legitimação Política: A aprovação da Lei Municipal 6358/2013 é o maior indicador qualitativo, transformando cultura periférica em direito assegurado. Inclusão Efetiva: Realização de atividades com acessibilidade arquitetônica total e oficinas de capacitação em inclusão, alterando a cultura dos produtores locais. Validação Social e Midiática: A cobertura positiva pela grande mídia (TV TEM/Globo) e a alta adesão voluntária comprovam o sentimento de pertencimento e orgulho da comunidade, que percebe o Instituto como um espaço seguro de expressão e formação. Monitoramento: O acompanhamento utilizou dados cruzados: contagem oficial de público (Polícia Militar), listas de presença em oficinas, registros audiovisuais sistemáticos (documentários disponíveis online como prova de execução) e feedback qualitativo em redes de governança.

?

Locais de Implantação

Endereço:

Acesso Hip-Hop, Bauru, SP
