

MORROBÓTICA III: TECNOLOGIAS PARA O IMPACTO SOCIAL

Sendo a 3ª edição do programa já existente, o Morrobótica III tem o propósito de continuar marcando a trajetória de adolescentes através da democratização de um conhecimento que diversas vezes é tratado de maneira elitizada. Para levar o conteúdo STEAM (ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática) para as periferias vamos selecionar 180 adolescentes de escolas das 5 regionais para uma jornada formativa. Além do atendimento a adolescentes, ofereceremos também uma série de conteúdos de apoio didático em nossa plataforma digital para contribuir com a formação de 20 educadores, pois acreditamos que a contribuição com o ensino do STEAM e desenvolvimento de adolescentes é ainda mais efetivo quando conseguimos apoiar quem está com esse público no dia a dia das escolas. A partir da abordagem de conteúdos voltados para impacto social positivo esperamos também durante a jornada estimular a formação de pessoas engajadas na transformação social.

OBJETIVO GERAL: Democratizar o acesso de adolescentes a conhecimentos e instruções especializadas; incentivar os estudantes a enxergarem a robótica não só como um hobby, mas como uma possível fonte de renda no futuro, bem como um instrumento de transformação social e engajamento comunitário.

PÚBLICO-ALVO: O projeto irá atender 180 adolescentes entre 14 e 17 anos de idade, residentes das favelas e periferias da cidade de Belo Horizonte e/ou em situação de vulnerabilidade social.

PÚBLICO INDIRETO (SE HOVER): Comunidades e família das pessoas atendidas através da aplicação do conhecimento. 1.080 pessoas são estimadas como público indireto.

ÁREA DE ABRANGÊNCIA: Atenderemos as 5 regionais de Belo Horizonte.

EXECUÇÃO DO PROJETO: 12 meses

VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 2.625.000,00

ENTIDADE PROPONENTE: Fundo de Aceleração para o Desenvolvimento Vela - FA.VELA

CONTATO DA ENTIDADE: (31) 9 9697-2106 / (31) 3317-3031

www.favela.org.br

