

## **Projeto e-Jovem**

O Projeto **e-Jovem** é uma iniciativa do Governo do Estado do Ceará, por meio da Secretaria da Educação (SEDUC) cuja proposta visa integrar a Educação Profissional às diferentes modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência e da tecnologia. Para isso, oferece formação complementar em Tecnologia da Informação e Comunicação – (TIC), empreendedorismo e cooperativismo, possibilitando as condições de inserção no mundo de trabalho e geração de emprego e renda nas áreas mais carentes do Ceará. O projeto é destinado aos jovens concluintes do 3º ano e egressos do ensino médio, da rede pública estadual.

Criado em 2007, tem o objetivo de contribuir com a formação da cidadania e do social, mediante a inclusão e a formação dos jovens. Através da universalização da "cultura digital" e do apoio à continuidade dos estudos, o e-Jovem facilita a inserção dos participantes no mundo do trabalho e o fortalecimento do projeto de vida.

Atualmente o projeto é desenvolvido em dois módulos onde os conteúdos são agrupados: o módulo I, composto por linguagens básica, fomenta e gera oportunidades para a melhoria do desempenho intelectual dos jovens, dos indicadores educacionais, da qualificação profissional.

Já no módulo II, o projeto oferece uma formação tecnológica e profissional nas áreas de *web*, rede, hardware e programação, observando as políticas de softwares livres, através da universalização da “cultura digital”.

Desde sua criação, o projeto já apoiou mais de 8.000 mil alunos em 180 escolas do Estado de 70 municípios.

### **Aspectos Pedagógicos**

O projeto tem como princípios o trabalho coletivo, a cooperação produtiva, com ênfase no protagonismo e empreendedorismo juvenil como formas de resgatar e oportunizar a melhoria dos indicadores educacionais e a inserção da população jovem do Ceará no mundo de trabalho.

A concepção pedagógica norteadora do projeto para o módulo I, baseia-se em Educação a Distância – (EaD) com metodologia semipresencial, pressupondo que a aprendizagem aconteça de forma autônoma, significativa e efetiva, diversificando as formas de acesso, produção e apresentação da informação. O conteúdo é trabalhado de maneira criativa, envolvendo jogos em situações de desafio, proporcionando ao educando oportunidades de desenvolver seu raciocínio lógico.

Neste modelo de EaD o aluno utiliza o material didático em ambiente on-line, em parceria com o monitor e interagindo com a comunidade e-Jovem virtual. O acompanhamento do desempenho do aluno acontece através de ambiente desenvolvido em uma plataforma de

aprendizagem.

No módulo II o aluno dará continuidade à formação na área de TIC, aprendendo novas disciplinas técnicas profissionalizantes em áreas específicas. O instrutor é responsável por ministrar as aulas. Outra característica singular é a inserção no empreendedorismo econômico, que inclui iniciativas de micro-crédito e cooperativismo, o que proporciona ao aluno a possibilidade de geração de trabalho e renda autônomos.

Baseado nos alicerces para a estruturação da educação da Unesco o Projeto é voltado para uma formação em que o aluno “aprende a aprender”, “aprender a ser”, “aprende a fazer” e “aprende a conviver”, levando-o a desenvolver autonomia e comprometendo-se com a formação acadêmica, a capacidade de pesquisa e a produção do conhecimento.

As principais capacidades a serem cultivadas nos alunos são:

#### Competências e Habilidades

- Elaboração e Gestão de Projetos
- Trabalho em equipe
- Trabalho por metas
- Liderança
- Comunicação

#### Valores

- Cooperação
- Diversidade
- Autonomia
- Ética

#### Conhecimento

- Projeto de vida
- Gestão financeira
- Realidades sociais
- Movimentos juvenis
- Desenvolvimento pessoal/profissional(talentos)

#### Cursos

Linguagens Básicas(M1 - 400 horas)\*:

- Matemática
- Português
- Inglês instrumental
- Informática básica
- Raciocínio lógico
- Empreendedorismo social

\* Em parceria com a Ashoka Brasil, a SEDUC trabalha a prática social que compreende o Programa de Empreendedorismo Social, focado em fomentar Projetos Sociais (agente jovem de combate à pobreza), condição necessária à conclusão do curso, sendo elaborado no decorrer do módulo. A metodologia utilizada é a do programa

Geração MudaMundo - GMM ([www.gmm.org.br](http://www.gmm.org.br)), da organização internacional Ashoka. Os jovens recebem um financiamento somente depois de constatado que seus projetos estão prontos para implementação. Quem faz este acompanhamento são os educadores sociais.

Linguagens Específicas(M2 – 880 horas)\*\*:

- Informática básica
- Linux
- Inglês técnico
- Informática básica
- Raciocínio lógico
- Empreendedorismo social
- Webdesign
- Programação
- Hardware
- Redes de Computadores
- Empreendedorismo

\*\* Os Cursos são desenvolvidos em parceria com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará(IFCE)

A certificação dos Módulos I e II é vinculada à conclusão do Projeto Social e à avaliação de desempenho do aluno.