



Programa de Capacitação de Jovens

O projeto foi provisoriamente denominado, **PROTAGONIZANDO.**

Preparado por: Victor Silveira, Co-Fundador na DVISION TECH

SUMÁRIO EXECUTIVO:

Motivação:

O mundo moderno tem exigido dos cidadãos uma capacidade de adaptação acelerada que a escola tradicional não tem sido capaz de acompanhar. O modelo educacional Brasileiro é um palco de controvérsias e questionamentos. Sabemos que não é uma tarefa fácil modelar o ensino em um país de extensão continental e com tanta diversidade. Mesmo com muito esforço, promessas e recursos financeiros, os governos em suas diversas esferas não têm apresentado resultados satisfatórios. Não queremos dizer que a educação oferecida não é de qualidade ou está obsoleta. O que não podemos negar é que não tem sido suficiente para atender as modernas demandas do mercado. Existe uma longa lista de fatores que são trazidos à tona para justificar estes resultados. Para cada uma destas eventuais justificativas, acreditamos existir uma 'melhor prática' educacional possível de ser testada, aplicada e ampliada na busca de uma melhoria no sistema como um todo, mesmo que seja pontual. A tarefa é gigante, mas acreditamos que podemos completá-la com pequenos movimentos.

O mundo muda à passos largos com o avanço tecnológico e só nos resta agir na busca de elevar a qualidade do capital humano e consequentemente a produtividade e desenvolvimento de nosso país. Qualquer bom caminho precisa passar pela capacitação dos jovens em "aprender a aprender".

O Programa de Capacitação – 'Protagonizando', é uma nova proposta para um novo caminho que pretendemos trilhar através da educação complementar.

Sucintamente, trata-se de aplicação da metodologia de aprendizagem por projeto. Nela, técnicas e conteúdos são apresentados por meio de metodologia de treinamento desenvolvida pelos instrutores e, através de trabalhos em grupo e individuais, busca-se o aprendizado via solução dos problemas envolvidos na execução dos projetos.

Descrição Objetiva do Programa:

Programa de educação complementar direcionado à jovens do ensino médio focado no desenvolvimento de competências empreendedoras e de liderança fundamentais para o crescimento individual e contínuo; e que busca oportunizar aos participantes ferramenta e modelagem de desenvolvimento pessoal a fim de torná-los agentes de mudança e protagonistas de suas próprias vidas.

O programa possui três etapas, a saber:

- 1a etapa: **Protagonizou?**
- 2a etapa: **Impactou?**
- 3a etapa: **Superou?**

Este documento tem como objeto a descrição da primeira etapa do Programa - **Protagonizou?**

Objetivos:

Como objetivos específicos da conclusão da 1ª etapa de capacitação '**Protagonizou?**', os participantes deverão ser capazes de:

- Utilizar as habilidades de pensamento crítico para identificar e avaliar oportunidades de desenvolvimento pessoal,
- Avaliar riscos e fazer escolhas,
- Compreender o processo onde mesmo com recursos limitados é possível gerar valor pessoal ou comunitário,
- Compreender e aplicar aspectos fundamentais do pensamento empreendedor como meio de desenvolvimento pessoal,
- Estabelecer metas, identificar recursos e determinar planos de ação para o seu projeto de vida individual.

Público alvo:

Jovens de 14-19 anos, cursando o ensino médio em escolas públicas e privadas.

Os participantes do projeto serão selecionados utilizando-se metodologia específica, buscando formar grupos de estudantes a partir de um equilíbrio entre resultados acadêmicos, grau de motivação, traços comportamentais e demandas especiais.

Metodologia:

A principal metodologia adotada é denominada – Aprendizagem Baseada em Projetos. Inclui muita prática, integrando sessões de fixação de conceitos com exercícios de formulação de propostas de projetos, sua concepção, planejamento e execução. Paralelamente, estudos de casos são expostos com vistas à ilustrar e exemplificar os conceitos envolvidos. Os participantes são divididos em pequenos grupos e os trabalhos por eles realizados são expostos em plenário para discussão. A metodologia utilizada enfatiza a capacitação dos próprios participantes na condução do processo de formulação do projeto, com a assistência do Instrutor.

Diversas outras metodologias serão utilizadas, tais como: aporte conceitual, debates, dinâmicas vivenciais, diálogos, depoimentos, visitas guiadas, atividades externas, estudo de casos, palestrantes convidados, leituras tópicas e grupos de estudo.

Carga horária:

A carga horária total do curso inicialmente prevista é de 96 horas e se estenderá pelo período de 12 semanas com carga semanal presencial aproximada de 8 horas em sala. Todo o material necessário para o desenvolvimento das atividades será fornecido pela organização.

Conteúdo do curso:

A seguir, uma lista dos principais temas e atividades desenvolvidas ao longo do curso que serão acrescidas de uma lista adicional de temas e atividades que serão introduzidas a partir da peculiaridade e demanda emergente de cada grupo de participantes.

TEMA – METAS

- Desenvolver no participante o entendimento do estabelecimento de metas como comportamento chave no sucesso pessoal.
- Demonstrar que as manifestações sobre a sua construção do futuro permite guiar e inspirar a si mesmo e aos demais, contribuindo para o alcance de seus objetivos.

TEMA - OPORTUNIDADES

- Capacitar os participantes a compreenderem a importância da solução de problemas como base da geração de valor tanto no âmbito profissional como pessoal.
- Desenvolver atividades que permitam aos participantes poderem identificar os problemas chave, necessidades insatisfeitas e tendências que existem ao seu redor e que geram um conjunto de oportunidades capazes de apoiá-los na construção de seus objetivos pessoais.
- Caracterizar a sua aplicação no plano pessoal e profissional.

TEMA – PROJETO PESSOAL

- O participante será convidado a desenvolver ao longo da duração do curso um “projeto pessoal”; algo que ele sonha em realizar, utilizando-se da metodologia de projetos. O que se pretende é proporcionar a ele a oportunidade da vivência de desenvolver um projeto pessoal de sua escolha, encarar os desafios inerentes ao processo, apropriar-se dos resultados alcançados e refletir sobre os aprendizados alcançados, sejam eles positivos ou não. O projeto pessoal será uma atividade transversal onde o participante poderá aplicar e verificar a validade dos conceitos apresentados durante todo o curso.
-

TEMA – RISCOS CALCULADOS

- Capacitar os participantes a reunir dados sobre si mesmos, como base para uma posterior autoanálise e discussão sobre como se portam frente a uma situação de risco e em que medida tal postura impacta no alcance dos resultados pretendidos

TEMA – CULTURA EMPREENDEDORA

- Desenvolver um entendimento dos pilares do desenvolvimento econômico, dentre eles, ambiente, tecnologia e comportamento empreendedor.
- Identificar o papel da gestão empreendedora e sua importância na sustentabilidade e crescimento dos negócios.
- Entender a importância da cultura empreendedora nos desenvolvimento social e econômico.

TEMA - AMBIENTE DE NEGÓCIOS

- Oportunizar ao participantes o entendimento dos aspectos básicos do funcionamento das empresas e do mundo dos negócios.
- Refletir sobre a relação entre sustentabilidade empresarial e o lucro com o desenvolvimento social.
- Gerar reflexão sobre como alinhar os interesses pessoais às demandas e ofertas do mercado de trabalho.

TEMA – EMPREENDEDORISMO SOCIAL – ECONOMIA COMPARTILHADA E COLABORATIVA.

- Conhecer iniciativas empresariais onde a responsabilidade social está no núcleo do negócio .
- Identificar negócios lucrativos que resolvem problemas sociais por meio da venda de produtos ou serviços.
- No campo empreendedorismo social, identificar diferentes modelos de negócios desenvolvidos por empreendedores que quebram paradigmas e contribuem para transformar realidades.

TEMAS – EFICIÊNCIA E QUALIDADE

- Capacitar os participantes a entender a relação entre a eficiência/eficácia e seus reflexos nos resultados finais.
- Introduzir aos participantes os métodos sistemáticos para melhorar a eficiência no uso e administração do tempo, da qualidade e dos custos.

TEMA – GESTÃO DA INFORMAÇÃO

- Possibilitar aos participantes a experimentação da importância da obtenção pessoal da informação relevante.
 - Aprender a diferenciar as diversas fontes e qualidade da informações ao mesmo tempo que seleciona o que é relevante para o progresso individual.
 - Permitir que os participantes aprendam a priorizar as informações necessárias, planejando como obtê-las, o seu processamento e consequente utilização.
-

TEMA - FINANÇAS PESSOAIS

- Introdução e experimentação da gestão financeira pessoal, incluindo técnicas de como elaborar e gerir um orçamento mensal.
- Aprendizado de mecanismos de controle financeiro, incluindo gestão de contas a pagar, metas de poupança e investimentos futuros.

ATIVIDADE - VISITA GUIADA - EMPRESA E CULTURA

- A proposta é que os jovens tenham a oportunidade de vivenciarem o ambiente de uma empresa, com todas as suas áreas de trabalho: financeiro, recursos humanos, diretoria/presidência, industrial... Oferecendo a possibilidade de se trabalhar os conceitos básicos do funcionamento de uma empresa.
- O mesmo se aplica a visita cultural onde serão discutidas a relação arte, cultura e criatividade.

ATIVIDADE – JOGOS DE TABULEIRO

- A ideia aqui é utilizar o lúdico como recursos para trabalhar os conceitos desenvolvidos ao longo do tema finanças pessoais.
- O “Banco imobiliário” adaptado para uma dinâmica muito divertida e interessante em que os jovens se prendem no processo de reflexão e amadurecimento em finanças.

ATIVIDADE – ALMOÇO COMPARTILHADO

- No almoço compartilhado os jovens são divididos em grupos responsáveis por um conjunto de atividades relacionados a preparação de uma refeição, permitindo exercitarem os conceitos da qualidade e busca da eficiência e seus impactos nos resultados.
- Nesta oportunidade também são trabalhados atributos de liderança.

ATIVIDADE - AQUELES QUE SE AFASTAM DE OMELAS

- Leitura de ficção filosófica com posterior debate sobre a história. Uma oportunidade para a aplicação dos ensinamentos relacionados ao debate e argumentação, além de trazer uma reflexão ética sobre as questões controversas presentes em diversos aspectos de nossa sociedade.

ATIVIDADE - HORA DO PROTAGONISTA

- Biblioteca de vídeos a serem assistidos ao longo de todo o curso onde são apresentados vídeos inspiradores de pessoas comuns e protagonistas de suas histórias.

ATIVIDADE – SALA DE MENTORING

- Os facilitadores do curso estarão disponíveis e atuantes no apoio e mentoria dos jovens em seus projetos pessoais. O ponto fundamental é que através de encaminhamentos, sugestões, reforço positivo e emponderamento os jovens possam ampliar o seu escopo de aprendizagem.
-

Agenda:

Primeiro Dia: Trilha - 'Quem Sou Eu'

Temas abordados: Autoavaliação
Sonho, paixão, talento, propósito, forças e fraquezas
Quem sou eu
Locus de Controle
Projeto Pessoal

Atividades: Dinâmicas de integração de grupo
Questionário de autoavaliação
Estabelecimento de Metas
Projeto Pessoal

Segundo Dia: Trilha das 'Escolhas'

Temas abordados: Projeto Pessoal
Pitch - Apresentação de Projetos
Identificação de oportunidades
Riscos
Planejamento

Atividades: Jogos vivenciais em riscos
Dinâmica do Canvas Pessoal
Execução de atividade de planejamento
Atividade - Hora do Protagonista

Terceiro Dia: Trilha das 'Finanças Pessoais'

Temas abordados: Conceitos básicos de finanças
Finanças Pessoais
Valor do dinheiro
Planejamento financeiro
Investimento e poupança
Receitas e despesas
Orçamento pessoal

Atividades: Jogos vivenciais em finanças
Elaboração de um orçamento pessoal

Quarto Dia: Trilha do 'Fazer Acontecer'

Temas abordados: Projeto Pessoal
Coleta e análise de informações
Persistência e comprometimento

Atividades: Atividade de campo
Atividade de encenação
Execução de atividade de planejamento
Atividade - Hora do Protagonista
Revisão do planejamento do Projeto Pessoal

Quinto Dia: Trilha do 'Ambiente de Negócios'

Temas abordados: Ambiente de negócios
Ambiente interno das empresas
Estrutura empresarial
Fundamentos de um negócio

Atividades: Canvas empresarial - Ideação de um negócio
Visita guiada em empresa
Depoimento de um empresário

Sexto Dia: Trilha da 'Cidadania Digital'

Temas abordados: Digitalização
Marketing digital
Mídia social
Story Telling

Atividades: Elevator Pitch
Produção - Minha Bio
Produção de Conteúdo

Sétimo Dia: Trilha da 'Comunidade'

Temas abordados: Ética e cidadania
 Empreendedorismo Social
 Negócios de impacto
 Meu entorno

Atividades: Debate ético - Omelas
 Atividade cultural externa
 Depoimento de um empresário em negócios de impacto

Oitavo Dia: Trilha da 'Liderança'

Temas abordados: Liderança
 Persuasão e rede de contatos
 Poder e influência
 Técnicas de negociação
 Gestão de conflitos

Atividades: Dinâmica - Perdidos na Lua
 Dinâmica de negociação
 Dinâmica de argumentação
 Pizza Day

Nono Dia: Trilha da 'Tecnologia'

Temas abordados: Economia digital
 Tecnologias disruptivas
 Novos paradigmas tecnológicos e sociais
 Hardware e software

Atividades: Workshop Raspberry Pi
 Workshop Arduino

Décimo Dia: Trilha da 'Criatividade'

Temas abordados: Gestão da criatividade
Cultura
Liderança criativa

Atividades: Oficina de artes
Visita cultural
Atividade ao ar livre
Vídeo

Décimo-primeiro Dia: Trilha da 'Realização'

Temas abordados: Independência de autoconfiança
Projeto Pessoal
Modelagem de projetos
Aprender a aprender
Ciclo de aprendizagem vivencial

Atividades: Reflexão e elaboração de relato
Balanço de atividades
Preparação Pitch final
Revisão dos trabalhos
Confraternização

Décimo-segundo Dia: Trilha do 'Futuro'

Temas abordados: Meu projeto de vida pessoal
Gestão da criatividade
Propósito
Escolhas
Disciplina de autoliderança

Atividades: Atividade - Próximos Passos
Pitch final de apresentação dos projetos pessoais
Confraternização
