

# Identidade

**JOVENS:** pessoas com idade entre 15 e 29 anos, que representam 25% da população brasileira.

**JUVENTUDES:** termo que considera os **fatores que diferenciam** a forma como cada indivíduo vive a juventude: condição socioeconômica, raça e etnia, gênero e orientação sexual, territorialidade, entre outros.

**JUVENTUDE:** termo que considera as **características comuns** à condição de ser jovem.

**JUVENTUDE PERDIDA:** os estereótipos subestimam o potencial dos jovens de hoje.

×

**JUVENTUDE REDENTORA:** a visão romântica superestima a capacidade dos jovens de resolver os problemas estruturais da sociedade.

**JUVENTUDE ESTIGMATIZADA:** no Brasil, pouco mais de 10 milhões de jovens carregam o estigma de “Nem-nem”, uma vez que nem estudam, nem trabalham.

## INTERESSES

OS JOVENS ATUAIS SÃO CONECTADOS, CRIATIVOS E QUESTIONADORES.



### Nativos digitais

Estão imersos no ambiente digital. São bastante atuantes em redes sociais.

Limitações de acesso os afetam profundamente.



### Música e mídias

Gostam de *games*, mídias, músicas de estilos variados e de fazer amizades. Os temas que mais pesquisam e sobre os quais mais criam conteúdo são música, cinema/vídeo, esporte e turismo/viagem.



### Influenciadores

Quem mais faz a cabeça dos jovens são os influenciadores digitais. Familiares, lideranças religiosas ou de bairro, além de professores, também são referências fortes e fonte de motivação.

## VULNERABILIDADES



**VIOLÊNCIAS E FALTA DE OPORTUNIDADES:** jovens brasileiros são vítimas de homicídio, desemprego, falta de acesso à cultura, envolvimento com drogas e com a criminalidade, maternidade precoce e acidentes de trânsito. Automutilação e suicídio crescem nessa faixa etária, também alvo de outras formas de violência psicológica, moral, sexual e patrimonial, com destaque para o *bullying*.

**DESIGUALDADES:** as desigualdades acirram todas as formas de violência, desafiando o presente e comprometendo o futuro dos jovens brasileiros, especialmente dos negros, indígenas, com deficiência, em desvantagem econômica e moradores de territórios mais vulneráveis. A escola costuma reproduzir essas iniquidades.



**ABANDONO E EVASÃO ESCOLAR:** os jovens deixam as escolas de Ensino Médio motivados por: fatores externos à escola, como deficiências físicas e cognitivas, demanda por inserção no mundo do trabalho, pobreza, gravidez/maternidade, violência, envolvimento com atividades ilegais; e fatores internos à escola, como déficit de aprendizagem, falta de significado e flexibilidade curricular, baixa qualidade e atratividade das atividades escolares, clima negativo na escola e desafios emocionais.

## DEMANDAS

### Acolhimento

Jovens desejam que adultos se importem com eles, conheçam suas singularidades, aceitem suas diferenças, façam com que se sintam percebidos e amparados.

### Reconhecimento

Jovens se tornam mais produtivos e contributivos quando podem expressar seus talentos e suas potências, e ser reconhecidos por isso.

### Desafio

Jovens precisam de atividades animadas, interessantes, desafiadoras e prazerosas para vencer o desânimo causado por mudanças neurológicas próprias dessa faixa etária.

### Propósito

Jovens mostram-se mais motivados para perseguir sonhos e vencer obstáculos quando têm um projeto de vida que os orienta em relação a objetivos pessoais, profissionais e sociais.

## O IMPACTO DA ESCOLA na vida dos jovens

*A escola transforma a vida das juventudes quando...*

- **oferece** educação de qualidade, acredita que todos podem aprender e não deixa ninguém para trás;
- **mobiliza** toda a potência intelectual, física, cultural, social e emocional dos estudantes;
- **acolhe** as diferenças, combate o preconceito, o bullying e a intolerância, e cria ambientes justos, democráticos e inclusivos;
- **desenvolve** competências que ajudam os jovens a lidar com suas emoções e relações;
- **fomenta** atitudes e ações preventivas e restaurativas, medeia conflitos e oferece alternativas não violentas de expressão e realização;
- **apoia** os estudantes a descobrir suas aspirações, a fazer escolhas assertivas em relação ao presente e ao futuro e a agir com autonomia, ética e responsabilidade;
- **expande** horizontes, opções e conexões dos estudantes, multiplicando sonhos, perspectivas e esperança.

## A ESCOLA DOS SONHOS dos jovens

**INFRAESTRUTURA:** possui tecnologias, quadras esportivas e áreas verdes; atividades educativas em espaços diversos dentro e fora da escola; salas de aula organizadas de diferentes formas.

**CLIMA ESCOLAR:** cria ambientes mais harmônicos, acolhedores, instigantes e inclusivos; medeia conflitos e previne todas as formas de violência; constrói relações de confiança entre adultos e jovens.

**CURRÍCULOS:** permite que estudantes façam escolhas em relação ao que vão aprender; ensina sobre política, direitos humanos e cidadania; desenvolve a capacidade de lidar com emoções, qualidade de vida e questões próprias da adolescência e juventude.

**PARTICIPAÇÃO:** adota uma gestão mais democrática, abrindo espaço para que os estudantes participem da tomada de decisões, da construção de regras de convivência e da proposição de ideias e soluções criativas para os problemas da escola.

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS:** promove práticas pedagógicas diversificadas, com a mão na massa e interativas, com protagonismo e autoria dos estudantes; proporciona atividades artísticas, culturais e esportivas; faz com que o jovem sinta que está aprendendo.

**SINGULARIDADES:** considera diferentes características, interesses, níveis de dificuldade e ritmos de aprendizagem de cada estudante; incentiva e acredita que todos têm capacidade de aprender; garante direitos iguais a todos e a cada um dos estudantes.