

## **Instituição**

Fundação Alphaville

## **Título da tecnologia**

Programa Jovem Sustentável (Pjs) - Cidadania Digital

## **Título resumo**

### **Resumo**

O Programa Jovem Sustentável - Cidadania Digital contribui com o protagonismo juvenil pela integração dos conceitos de sustentabilidade integral e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). O curso é composto por aulas teóricas e práticas sobre esses temas, tendo ao final uma ação de transformação territorial, em que o grupo de educandos escolhe um espaço público, mobiliza a comunidade e realiza a intervenção, materializando os conteúdos aprendidos. Um destaque é a formação dos educadores, que são selecionados entre os ex-alunos. Iniciam voluntariamente, como apoio em sala, e progridem com a remuneração no semestre seguinte, tornando-se referência para as novas turmas.

### **Objetivo Geral**

### **Objetivo Específico**

### **Problema Solucionado**

Em 2007, o município de Eusébio (CE) possuía 40.935 habitantes, destes 7% eram jovens de 15 a 17 anos, dos quais apenas 6% tinham o ensino fundamental completo. Considerando os jovens adultos entre 18 a 24 anos, essa porcentagem de escolaridade aumentava para 14,21%, e em relação ao ensino médio apenas 2,37% deles haviam concluído, não havendo estatísticas de ingresso no ensino superior. Esses índices apontavam para uma falta de estímulo em frequentar a escola, onde cursos ou espaços de fomento a cultura, artes, meio ambiente ou mesmo iniciação profissional, gratuitos, eram escassos. A necessidade dos jovens em contribuir com a renda familiar, que era inferior a R\$ 140,00 mensais, também contribuía para essa evasão escolar. O ambiente em que os jovens estavam inseridos não estimulava a ampliação da sua visão de mundo. A falta da valorização da educação tradicional, acrescido pelo desconhecimento de novas áreas de atuação dificultavam uma busca por melhores oportunidades. Essa realidade se tornou base fértil ao desafio de encontrar novos caminhos para o despertar da liderança juvenil.

### **Descrição**

O Programa Jovem Sustentável - Cidadania Digital, desenvolvido pela Fundação Alphaville, consiste na formação de lideranças juvenis, por meio da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) integrada ao conceito de Sustentabilidade Integral. A metodologia utilizada é baseada na ecopedagogia, que se apoia em autores como Paulo Freire, Célestin Freinet, Edgar Morin, Moacir Gadotti, Rudolf Steiner e Leonardo Boff, com a inserção de dinâmicas pautadas nos conceitos da PNL (Programação Neurolinguística), permacultura e jogos cooperativos. Os conteúdos que compreendem a formação foram selecionados de forma a possibilitar a autonomia dos envolvidos, contribuindo com a formação integral do ser e, consequentemente, a atuação protagonista do jovem na sociedade. Trata-se de uma formação complementar, oferecida no contra turno escolar, com 4 aulas semanais, com duração de 1,5 hora/ aula, somando 100 horas/aula no total. A cada semestre são formadas 16 turmas de 10 alunos cada, somando 160 alunos no total. A principal ferramenta utilizada é a informática, que compreende conhecimentos sobre o pacote office (Windows, Word, Excel, PowerPoint, Internet e Digitação). A partir dela os temas centrais da sustentabilidade integral são apresentados: 1) Sustentabilidade: Possibilitar a integração de atitudes sustentáveis no dia-a-dia dos educandos, de forma a torná-los agentes transformadores do seu convívio por meio da mudança pessoal, melhoria nos relacionamentos e atuação em seu território; 2) Ambiental: orientar os educandos sobre as problemáticas relacionadas aos recursos naturais e resíduos sólidos, permitindo-lhes experimentar novos caminhos para melhorar seus espaços de convívio; 3) Trilha Social: aproximar os membros da comunidade (educandos, educadores e coordenadores) de seu território, para conhecer o que nele existe; aprender sua história e descobrir elementos que possibilitem o agir, participar e mobilizar, além de registrar a memória do local, divulgando descobertas no intuito de planejar as transformações. Esta fase traz a possibilidade de um novo olhar para a comunidade em que estão inseridos, ampliando as alternativas de atuação na mesma; 4) Arte e Cultura: despertar nos educandos outros interesses voltados às artes e culturas locais, pela realização de passeios em espaços culturais, sensibilizando o olhar dos educandos para as artes, fortalecendo a identidade local e, consequentemente, o sentimento de pertencimento. 5) Educomunicação: fortalecer os sistemas comunicativos entre os educandos e sua realidade, pela apresentação de um conjunto de ações focadas nos recursos e produtos audiovisuais disponíveis, possibilitando um processo de aprendizagem por meio do diálogo franco, aberto e criativo. Como produto o grupo tem a possibilidade de criar filmes de bolso, oficinas, programa em rádio

comunitária, ou demais peças relacionadas ao tema. 6) Transformação territorial: transformar um espaço público, previamente eleito pelo grupo na etapa de Trilha Social, pelo planejamento e execução de um mutirão. Nesta fase, os jovens selecionam parceiros, captam recursos, estabelecem estratégias e, em conjunto, modificam um espaço público localizado na comunidade. De forma a intensificar o protagonismo juvenil e garantir a sustentabilidade do projeto, a cada turma formada no território são selecionados, entre os educandos, jovens com perfil para atuar como educadores voluntários da turma seguinte. De acordo com o seu desenvolvimento no decorrer das aulas, estes jovens podem ser promovidos a educadores remunerados das próximas turmas, pelo período máximo de 12 meses, quando novos jovens assumem a posição. Esse processo garante o protagonismo de todos os jovens envolvidos: os educandos que se espelham no seu educador, também jovem; os voluntários que almejam assumir o cargo de educador, além de desenvolver o espírito de voluntariado; os educadores que assumem um papel geralmente exercido por pessoas com mais experiência, e a comunidade como um todo, presenteada com cidadãos mais conscientes e atuantes em seu território. Dessa forma, pode se afirmar que o projeto propõe uma estratégia de desenvolvimento para a região a partir da conquista de uma melhor qualidade de vida pelos envolvidos, uma vez que fornece conhecimentos técnicos básicos para a iniciação profissional integrado com o conceito de sustentabilidade integral, que visa o cuidado pessoal, a atenção com as relações e a preocupação com o território.

## **Recursos Necessários**

Para implementar uma unidade do PJS- Cidadania Digital é necessária uma sala com os seguintes materiais: A) Recursos Físicos: 11 mesas para computadores, 11 cadeiras, 01 quadro branco, 11 Computadores completos com licença e nobreak, 01 ar condicionado, 01 caixa de som com microfone, 01 Projetor. Sugere-se 01 armário-arquivo com gavetas e 01 mesa redonda. B) Recursos Pedagógicos - investimento por turma: confecção de camisetas do projeto (45 por semestre), impressão de 11 unidades do material pedagógico (que permanece da unidade da Tecnologia) , 40 kits com caneta, caderno, lápis e borracha.

## **Resultados Alcançados**

O Programa contribuiu com diversas mudanças em Eusébio (CE), sendo a mais notória delas o estímulo e fortalecimento do protagonismo juvenil. Atualmente, os índices relativos ao público jovem são um dos melhores do estado. Na educação, Eusébio já possui 100% das escolas em tempo integral, o que possibilita a parceria para a oferta do programa como formação complementar. Com foco no público atendido, 15 a 17 anos, os dados apresentam melhorias expressivas em relação a conclusão dos jovens no ensino fundamental, tendo passado de 6% em 2000, para 58% em 2010. Reflexo desse cenário, o percentual de jovens adultos, de 18 a 20 anos, com o ensino médio completo passou de 2% em 2000, para 31% em 2010, e já apresentava 5% dessa população cursando o ensino superior, dado inexistente em 2000. É possível afirmar que o Programa contribuiu de fato com o alcance de tais resultados, devido a parceria estabelecida com a Prefeitura, que o transformou, em 2008, em Política Pública Municipal. O Programa já formou 2026 jovens no Ceará e 150 em Sergipe, proporcionando a eles uma mudança na perspectiva de vida a partir do despertar transformador, que possibilita a formação de lideranças jovens atuantes em suas comunidades, multiplicando todos os conceitos e ensinamentos práticos aprendidos durante o curso. Resultado percebido já nas primeiras semanas pelos envolvidos, no decorrer dos meses é observado pelos parceiros e integrantes dos espaços em que atuam. As visitas de familiares para compartilhar as mudanças vividas no dia-a-dia são frequentes e acolhidas pelos educadores e coordenadores do curso. Além desses resultados é possível citar também: Implantação de Horta Comunitária no Polo de Atendimento da Comunidade-PAC de Santo Antônio; Arte em Grafite em todos os PACs; Formação de Grupo de Voluntariado para oferta de aulas de informática na Casa do Idoso, Parque Havaí; Formação de Grupo de Voluntários para capacitação dos cooperados da Associação de Catadoras e Catadores do Eusébio; Produção de Vídeo sobre Rio Pacoti; Formação e Capacitação de 14 educadores sociais, ex alunos que assumiram o papel de educador social; Grupo de ex alunos que se tornam monitores voluntários do Programa; Replicação no município de Barra dos Coqueiros (SE), que apresentava em 2014 cenário semelhante ao de Eusébio em 2007. O reconhecimento externo se consolidou em 2015, com a premiação do Benchmarking, Ranking que lista as Organizações Detentoras das Melhores Práticas de Sustentabilidade do País.



## **Locais de Implantação**

**Endereço:**

OSCATMA - Endereço: LOTEAMENTO MARIVAN, Centro, Barra dos Coqueiros - SE, Barra dos Coqueiros, SE

Polo ABC – Eduardo Sá - Rua: R. Pioneira, Parque Havaí - Centro, Eusébio, Eusébio, CE

Polo de Atendimento a Juventude do Jabutí - Rua: São Benedito, s/n, Parque Jabuti – Eusébio Ce, Eusébio, CE

Pólo de Atendimento Dolores Alcântara - Endereço Rua Otoní Sá, s/n, Mangabeira, Eusébio, CE

Polo de Atendimento Francisco de Sousa -Endereço Rua Nova Itália s/n, Santo Antonio – Eusébio – Ce, Eusébio, CE