



JEPP

**JOVENS EMPREENDEDORES
PRIMEIROS PASSOS**



CONHEÇA O JEPP

O **Programa Jovens Empreendedores Primeiros Passos**, o JEPP, é idealizado e fomentado pelo Sebrae - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. Nosso propósito é transformar os pequenos negócios em protagonistas do desenvolvimento sustentável no Brasil. Para isso, atuamos com foco na capacitação e no desenvolvimento de empreendedores e empresários, tendo em vista também a educação empreendedora.

Para o Sebrae, a educação empreendedora tem a missão de inspirar e despertar o potencial de cada pessoa com ações e projetos que visam:



Ao desenvolvimento de competências integradas à construção de projetos de vida.



À colaboração com o desenvolvimento integral de estudantes e o estímulo ao protagonismo juvenil.



À oferta de soluções de aperfeiçoamento e valorização profissional dos professores.

É nesse contexto que se encontra o programa Jovens Empreendedores Primeiros Passos (JEPP). Conheça-o melhor!

Objetivos



Disseminar a cultura empreendedora entre crianças e adolescentes do ensino fundamental. Para tanto, incentiva comportamentos empreendedores, estimulando o protagonismo juvenil, a iniciativa e a autonomia.

Público-alvo

Crianças e jovens de 6 a 14 anos que estão regularmente matriculados no ensino fundamental – 1º ao 9º ano.

Temáticas por ano e carga horária com os estudantes

Ano	Temática	Número de encontros	Carga horária por encontro	Carga horária total com o estudante
1º	Descobertas empreendedoras no jardim sensorial	12	1 h e 30 min	18 horas
2º	Descobrimos alimentos e temperos naturais	10	1 h e 30 min	15 horas
3º	Brinquedos ecológicos	10	1 h e 30 min	15 horas
4º	Produções culturais criativas	10	1 h e 30 min	15 horas
5º	Sabores e cores regionais	11	1 h e 30 min	18 horas
Ensino fundamental I – de 1º a 5º anos				81 horas
6º	Soluções sustentáveis	16	1 h e 40 min	27 horas
7º	Robótica empreendedora	15	1 h e 40 min	25 horas
8º	Tecnologias digitais e soluções empreendedoras	13	1 h e 40 min	22 horas
9º	Geração empreendedora	11	1 h e 40 min	19 horas
Ensino fundamental II – de 6º a 9º anos				93 horas
Total de horas:				174 horas

Materiais disponíveis

Para a implementação do JEPP, podem ser usados os seguintes materiais:



Livro do Aluno
(versão completa ou simplificada)



E-learning do aluno (6º ao 9º ano)



Livro do Professor



E-learning do professor

Veja quais são as características de cada um desses materiais:

- O Livro do Professor apresenta todas as orientações detalhadas para o desenvolvimento das atividades.
- O e-learning do professor (ambiente virtual) contém orientações sobre as bases pedagógicas do JEPP, além de orientações específicas para cada ano da formação, com disponibilização de recursos complementares e materiais que apoiam o entendimento das temáticas envolvidas em cada ano.
- O Livro do Aluno apresenta as atividades para registro do processo de aprendizagem dos estudantes e materiais de apoio necessários ao desenvolvimento dessas atividades.
- O e-learning do aluno (6º ao 9º ano) é equivalente ao livro impresso e apresenta conteúdo interativo para estimular o engajamento.
- A versão simplificada do livro do aluno trata-se de um conteúdo baseado no livro completo, porém com ênfase nas atividades. A proposta é facilitar o acesso e a impressão pelas redes de ensino que não dispõem de condições para a impressão do livro completo para os estudantes.

A aplicação das atividades com os estudantes pelos professores capacitados pelo Sebrae ocorre de modo presencial. Há, no entanto, a possibilidade de desenvolver algumas delas no formato híbrido, o que demanda a análise de viabilidade em cada contexto.

Já a formação e preparação dos professores para a implementação se dá por meio da plataforma EaD do Sebrae.



Propostas educacionais e temáticas

Ensino fundamental I – anos iniciais

Eixos



Estímulo a atitudes e comportamentos empreendedores.



Vivência lúdica de ações de idealização de soluções.



Práticas alicerçadas em princípios de metodologias ativas de aprendizagem.

1º ano – Descobertas empreendedoras no jardim sensorial



A proposta do projeto empreendedor do 1º ano é a criação de um jardim sensorial de maneira lúdica, exercitando a cooperação, a ecossustentabilidade, a cidadania e a ética. Os alunos serão convidados a desenvolver suas características empreendedoras enquanto cultivam o jardim com ervas aromáticas e criam produtos a serem expostos em uma feira que pode envolver a comunidade escolar e a comunidade local como um todo.

2º ano – Descobrimos os alimentos e temperos naturais

A partir da ideia de interação com a natureza, propõe-se o plantio e a montagem de uma horta de temperos naturais. Com jogos e brincadeiras cooperativas, a ideia é desenvolver comportamentos empreendedores necessários para vivenciar as etapas de criação de um projeto empreendedor.



3º ano – Brinquedos ecológicos



A proposta central é a criação, a montagem e o compartilhamento de brinquedos feitos com material reciclável, proporcionando uma visão ecológica para a diversão. O curso também incentiva o desenvolvimento das características do comportamento empreendedor e das habilidades socioemocionais de forma lúdica.

Os alunos serão estimulados a atuar como protagonistas, a fazer reflexões sobre o consumo consciente e a desenvolver comportamentos de cooperação, ética e postura cidadã ativa frente às questões ambientais que ocorrem ao seu redor. Tudo isso enquanto criam, aprendem e ensinam a fazer brinquedos e brincadeiras.

4º ano – Produções culturais e criativas

A proposta é desenvolver características do comportamento empreendedor nos alunos a partir do incentivo ao direcionamento do olhar dos jovens para projetos de arte e cultura, produção de livros, quadros, esculturas, histórias em quadrinho, entre outros materiais relacionados a atividades da economia criativa.



Os alunos conhecerão o contexto das atividades da economia criativa e definirão pela prática de alguma(s) dela(s) entre um escopo de possibilidades levantadas por eles, planejando também uma forma de apresentar suas produções, conforme construção ao longo do curso.

Essas produções poderão ser livros, jogos, histórias em quadrinhos, quadros, e-book, material audiovisual, esculturas, dança, canto ou outras ligadas ao escopo de atividades da economia criativa e que se considerem viáveis de realizar com a turma.

5º ano – Sabores e cores regionais



A proposta é oportunizar aos estudantes atividades e vivências que culminem na organização de um espaço de alimentação, chamado espaço gastronômico, que deverá priorizar a oferta de alimentos saudáveis e valorizar a cultura alimentar regional.

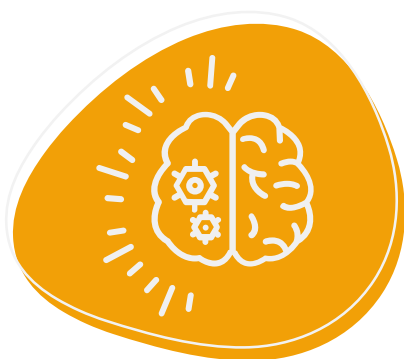
Os alunos são convidados a pesquisar a cultura local e/ou regional e reconhecer alimentos ou receitas que possam ser resgatados e fortalecidos pelo projeto que desenvolverão.

Ensino fundamental II – anos finais

Eixos



Estímulo a atitudes e comportamentos empreendedores.



Vivência lúdica de ações de idealização de soluções com base no ciclo do *desing thinking* e na modelagem de negócios por meio de ferramentas, como quadro do modelo de negócio.



Práticas alicerçadas em princípios de metodologias ativas de aprendizagem.

6º ano – Soluções sustentáveis

Busca despertar nos alunos e alunas a ampliação do pensamento empreendedor aliado à mudança de pensamento e comportamento em relação aos problemas ambientais. A preocupação com a ecossustentabilidade permeará o modelo de negócios que será desenvolvido.



Mediante as atividades planejadas, os alunos serão convidados a participar da aventura de criar uma nova ideia ou um novo projeto, de forma a solucionar algum problema ambiental ou sociocultural, local ou regional, com sugestão de focar no ambiente da escola.

Haverá também o estímulo para refletir sobre a pegada ecológica e a interferência que cada pessoa proporciona à realidade que a cerca, reconhecendo-se como ser pertencente ao mundo biológico, cultural e social, dotado de possibilidades de reflexão e atitudes para promoção de mudanças e melhorias em seu meio de vida biológico, cultural e social.

7º ano – Robótica empreendedora



A proposta é desenvolver características do comportamento empreendedor nos alunos a partir da constatação do uso da robótica em vários setores da sua vida e na de sua comunidade.

Trabalhar com robótica se refere a construir robôs ou outros mecanismos que tenham autonomia para realizar determinadas tarefas, como se locomover.

O curso pretende explorar esse universo, trabalhando com os alunos os fundamentos básicos do tema e as conexões com outras questões relacionadas à vida humana, hoje e no futuro, tais como: sustentabilidade, trabalho, cidadania e economia compartilhada.

Espera-se que, assim, sejam aprimoradas as capacidades de trabalho em equipe, pensamento lógico e percepção crítica da robótica como área do conhecimento.

8º ano – Tecnologias digitais e soluções empreendedoras

A proposta é desenvolver características do comportamento empreendedor nos alunos a partir do direcionamento do olhar dos jovens para empreender utilizando infovias digitais e propondo melhorias a serem executadas pelos próprios alunos, em sua localidade.



Serão usadas ferramentas como o **Canvas** e a matriz de priorização, a fim compreender a realidade regional, perceber como as tecnologias digitais impactam esse contexto e, a partir disso, identificar um problema ou desafio para o qual seja possível idealizar uma proposta de negócio ou projeto como solução, com base em tecnologias digitais.

9º ano – GerAção empreendedora



A ideia central é oportunizar que os estudantes entendam a importância da inovação para os negócios e para a vida de uma forma prática, por meio da criação de um desafio de negócios inovadores.

Nessa jornada, eles vão conhecer de maneira descomplicada conceitos e técnicas simples e eficientes usados pelos principais centros de inovação no mundo e, ao mesmo tempo, poderão valorizar a economia e a cultura local.

Os alunos serão incentivados a formar equipes que escolherão uma empresa, um negócio ou uma entidade da comunidade – ou, ainda, um setor da escola – para entender e se conectar com os representantes desses empreendimentos, para exercitar na prática o design centrado no ser humano.

Esse contato se dará por meio de visita do empreendedor à escola para participar de uma entrevista.

Com base nas informações coletadas e nos conceitos aprendidos, os alunos idealizarão inovações para o contexto estudado e apresentarão suas propostas em momento planejado durante o curso.

Você também faz parte do JEPP



Para que o JEPP seja implementado e desenvolvido com sucesso, é necessária a parceria e o empenho de diferentes agentes, para além dos próprios estudantes. Entre eles, podemos citar: gestores escolares, professores, consultores e a própria comunidade local.

Isso quer dizer que você também é parte deste programa que contribui para o desenvolvimento das competências empreendedoras de milhares de crianças e jovens em todo o país.

Estamos juntos nessa missão!



Para conhecer um pouco mais das temáticas e propostas do JEPP para cada ano escolar, assista ao vídeo que preparamos. Basta mirar a câmera do celular para o QR Code ou clicar sobre ele, se estiver lendo uma versão digital deste texto.



SEBRAE