



Por uma **Educação
mais humana,**
que revele nosso
potencial interno.

Meninas in Tech

O Meninas in Tech faz parte dos programas da ONG Fly Educação e **tem como objetivo de aumentar o número de mulheres no mercado de tecnologia.** O programa combina a capacitação em tecnologia com educação socioemocional e de soft skills.

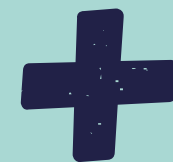


O conhecimento cognitivo pode ser de acordo com a necessidade da empresa

Conteúdo Cognitivo



Desenvolvedora web,
Desenvolvedora de games
ou o que sua empresa precisar



Conteúdo Socioemocional



Metodologia Fly
com uso de tecnologias sociais



Desenvolvedora web

Capacitação socioemocional por meio de tecnologia social - *Fly Educação e Cultura*

30h socioemocional + 15 horas de mercado de trabalho

Capacitação em tecnologia e programação - *Alura*

110 h programação, trilha programadora iniciante

Acompanhamento - *Fly Educação e Cultura* (Mentoras da área)

COMPETÊNCIAS MÓDULO 1 - EU COMIGO

Socioemocional: Autoconhecimento, autonomia.

Mercado: Sua história, currículo, linkedin.

Lógica de Programação

COMPETÊNCIAS MÓDULO 2 - EU COM O OUTRO

Socioemocional: Comunicação assertiva.

Mercado: Rede de contatos e lidar com conflitos

HTML e CSS

COMPETÊNCIAS MÓDULO 3 - EU COM O MUNDO

Socioemocional: Empatia e agente de transformação

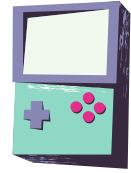
Mercado: Habilidades do futuro, design thinking

JavaScript e Github

Competências transversal: Coletividade, consciência corporal e criatividade. Apreciação de esforços coletivos.

Igualdade de gênero e empoderamento feminino Nova mentalidade colaborativa para o mundo.

FEITO COM A METODOLOGIA FLY



Desenvolvedora de games

Capacitação socioemocional por meio de tecnologia social - Fly Educação e Cultura
14h socioemocional + 12 horas de mercado de trabalho

Capacitação em tecnologia e programação - Playlearn
30h programação, trilha desenvolvedora de games

Acompanhamento - Fly Educação e Cultura (Mentoras da área)

Possível conexão com empresas - Toti

COMPETÊNCIAS MÓDULO 1 - EU COMIGO

Socioemocional: Autoconhecimento, autonomia.
Mercado: Sua história, currículo, linkedin.
O mercado de jogos

COMPETÊNCIAS MÓDULO 2 - EU COM O OUTRO

Socioemocional: Comunicação assertiva.
Mercado: Rede de contatos e lidar com conflitos
Criação de jogos para educação

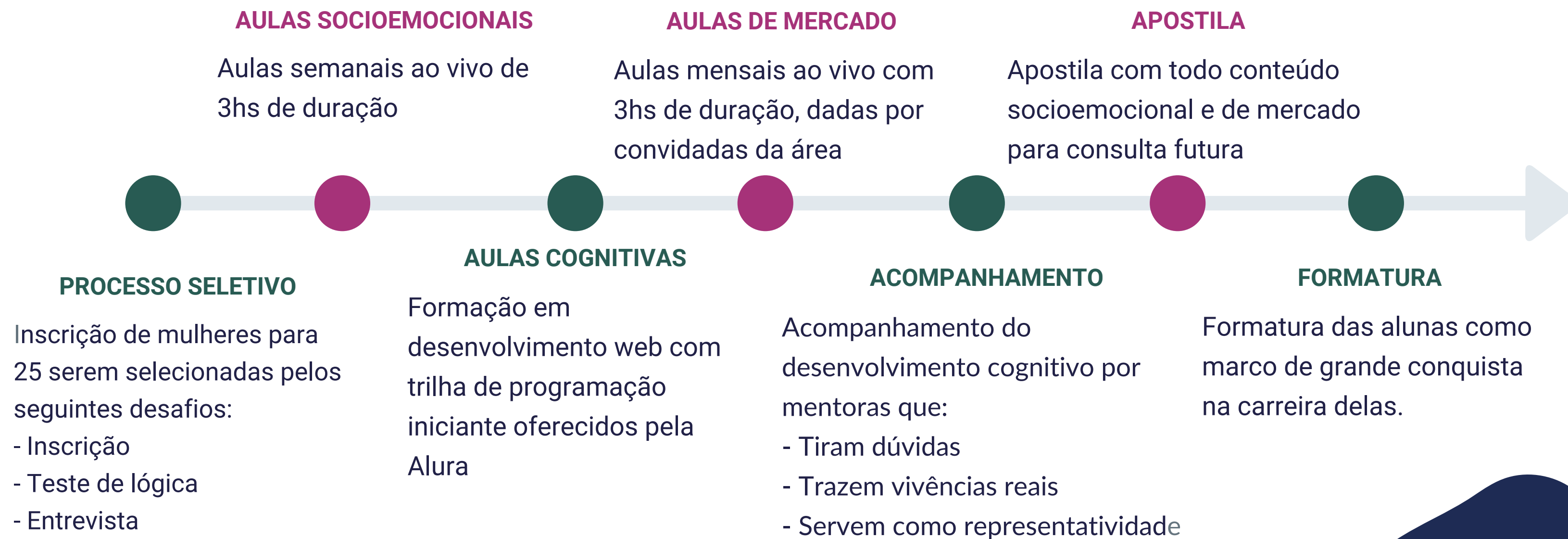
COMPETÊNCIAS MÓDULO 3 - EU COM O MUNDO

Socioemocional: Empatia e agente de transformação
Mercado: Habilidades do futuro, design thinking
Programação de jogos mobile

**Competências transversal: Coletividade, consciência corporal e criatividade. Apreciação de esforços coletivos.
Igualdade de gênero e empoderamento feminino Nova mentalidade colaborativa para o mundo.**

FEITO COM A METODOLOGIA FLY

Trilha do Meninas in Tech



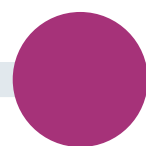
Aplicação:
4 meses

Efeitos do Meninas in Tech



CURTO PRAZO

- Mais autoconhecimento
- Melhor desenvolvimento das habilidades não-cognitivas e cognitivas
- Melhor relação entre pares
- Mais ajustados socialmente
- Garotas menos agressivos
- Garotas corajosas e empoderadas



MÉDIO PRAZO

- Garotas com melhor capacidade de superar perdas
- Maior Renda
- Maior produtividade
- Aumento de criatividade
- Mais saúde da família
- Coesão social
- Qualidade de assistência à vida
- Melhor relação com o corpo
- Menos absenteísmo



LONGO PRAZO

- Aumento de empregabilidade
- Redução da pobreza
- Melhoria nos resultados socioeconômicos
- Prevenção de bullying entre gerações
- Redução da criminalidade, violência e comportamento antissocial
- Diminuição de ansiedade e depressão



Resultados da turma 01 | 2020.2

Alunas já empregadas

Amanda Ferreira

Contratada como estagiária de desenvolvimento na empresa Fasolti

Jennifer Santos

Contratada como estagiária de desenvolvimento web na empresa Spezi tecnologia

Natalia Nogueira

Contratada como analista júnior de big data na empresa Accenture

Carolina Cachoni

Contratada como Engenheira de Software na empresa RD Station

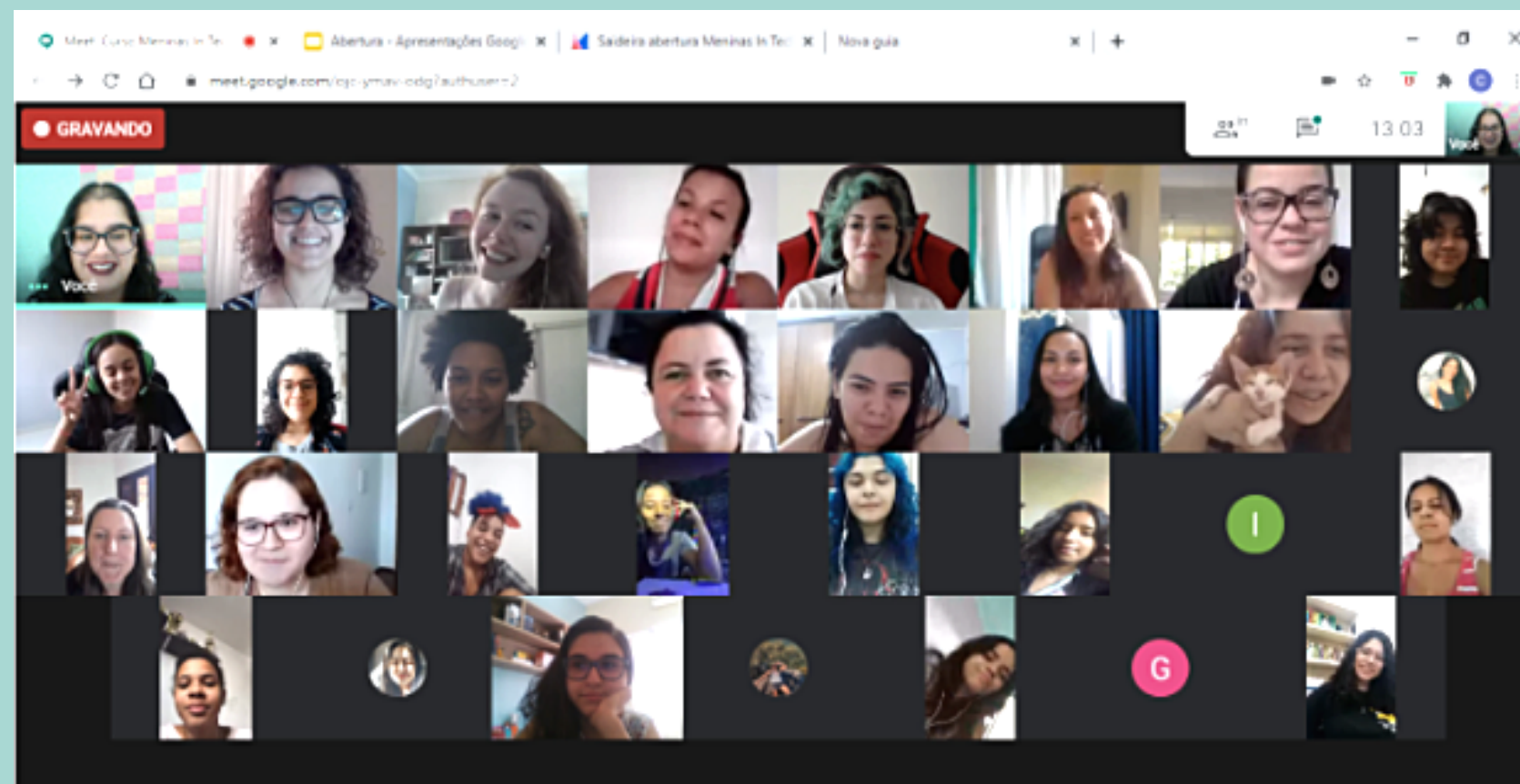
Larissa Marques

Contratada como Business Agility Consultant na Deloitte



Turma 01 | 2020.2

Meninas in aula



MENINAS IN TECH

Hoje, 6 de janeiro de 2021, a Fly Educação e Cultura certifica que:

Jennifer Santos Oliveira

concluiu com êxito o curso de competências socioemocionais e programação, de 14 de outubro de 2020 a 06 de janeiro de 2021, com um total de 137 horas.

Tendo desenvolvidas as seguintes competências socioemocionais e cognitivas:
Socioemocional: Autonomia, Empatia, Comunicação Assertiva (CNV)
Mercado Atual: Marketing Pessoal, Networking, Resolução de conflitos
Desenvolvedora WEB: Lógica de Programação, Html, CSS, JavaScript.



fly alura

Marcos donato
Maria Alejandra Yacovodonato
Fundadora e diretora executiva Fly
Educação e Cultura

Comentários de quem passou pelo Meninas in Tech

"As experiências trocadas; o conhecimento adquirido; a motivação para continuar na área de TI."

"Gostei de tudo mas principalmente da interação com as meninas e amei o jeito que elas nos deixaram confortáveis pra falar sobre os assuntos"

"Eu amei como mostram outras pessoas que já vivenciaram a experiência da qual estamos falando, a oportunidade que é dada para que a gente comente sobre o assunto"

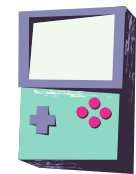
"Tudo o que eu aprendi hoje eu vou levar pra vida mas o que mais me marcou foi o vídeo que foi passado sobre as mulheres pretas, me senti extremamente representada."

"Com toda a certeza, aos poucos estou aprendendo a me entender melhor, é um processo complicado. Mas já é um começo, conseguir identificar minhas qualidades, desenvolver mais minha auto confiança, está sendo incrível."



Meninas in Tech em 2021

1º /2021



1 curso de em parceria com a Playlearn e Toti.



1 curso em parceria com Alura.



2 Rodas de conversa

2º /2021



3 curso em parceria com Alura.



2 Rodas de conversa

Incluir Meninas in Tech. Vamos juntas?

 flyeducacao.org

 [flyeducacao](https://www.instagram.com/flyeducacao)

 [flyeducacao](https://www.linkedin.com/company/flyeducacao)

