

Roteiro de Mobilização e Iniciativa

7ª série



Projetos Interdisciplinares/Parte Diversificada
Secretaria da Educação do Distrito Federal

Como trabalhar a mobilização e a iniciativa dos jovens para melhorar o convívio e a aprendizagem na sala de aula e na escola?

Volta de Apresentação

Caro professor,

Bem vindo ao SuperAção Jovem, um programa educacional do Instituto Ayrton Senna que oferece à escola uma pedagogia inovadora e eficaz para trabalhar com a juventude. O princípio básico dessa pedagogia é que o aluno, e em especial o jovem, precisa ser o condutor, o protagonista de sua aprendizagem na escola e na vida. É por isso que a causa maior do SuperAção é ver o jovem sempre como solução e não como problema.

A formação de jovens que saibam resolver problemas de convívio e aprendizagem é parte indissociável dessa pedagogia. Nosso método para formar jovens protagonistas está baseado no conceito *Protagonismo Juvenil* que propõe seis etapas para que os jovens aprendam a desenvolver-se como pessoas, estudantes, cidadãos e futuros profissionais: *Mobilização, Iniciativa, Planejamento, Execução, Avaliação e Apropriação de Resultados*. Em cada uma destas etapas os alunos são convidados a assumirem um papel ativo, de modo a aprenderem estratégias para resolverem problemas reais que afetam sua escola, sua comunidade e sua própria aprendizagem. Além disso, os jovens também são convidados a assumirem um papel colaborativo em relação aos colegas, ao professor e ao bem-comum, de modo a melhorar o convívio em sala de aula e na escola.

Então, vamos entender melhor o que é essa pedagogia inovadora e eficaz?

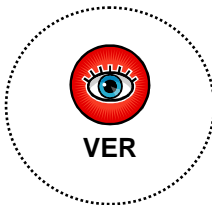
Boa leitura!

1ª Reflexão

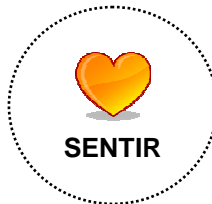
O Jovem como solução

O principal tema das etapas de Mobilização e Iniciativa é mostrar aos jovens uma nova visão sobre si mesmos e seu papel na escola: serem protagonistas de sua educação, agindo como solução e não como problema. Por isso, as atividades propostas convidam cada jovem para abraçar a educação como uma causa, aprendendo a ver, pensar, sentir, decidir e agir *como solução*.

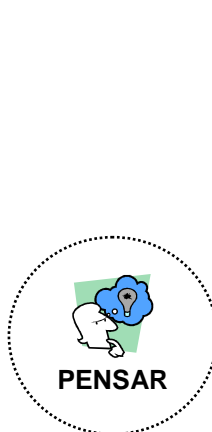
Essa forma positiva de encarar a juventude revela o lado luminoso dos alunos e oferece a oportunidade de participarem ativamente para desenvolver o seu potencial e do mundo ao seu redor. Reflita sobre quem é o jovem do século 21:



Mantenha os olhos bem abertos para ver a imensa onda jovem: são mais de 35 milhões de adolescentes e jovens com idades entre 13 e 24 anos que estão transformando o país em uma nação jovem!



Abra o seu coração e a sua mente para sentir o que se passa com nossos jovens! Tem muito adulto - e até alguns jovens - que encara a juventude como um problema. Chamam os jovens de “alienados”, “consumistas”, “desinteressados”, “individualistas”... Pensar assim é fechar os olhos para o que realmente acontece com os jovens e perder muitas oportunidades de aprender com eles...



Faça o exercício de voltar no tempo: como você era quando jovem? Que sonhos tinha, quais eram as suas expectativas? O jovem, hoje, também tem muitas expectativas em relação ao seu futuro, afinal, ele está em um momento de busca de sua identidade e de seu projeto de vida. Viver, conviver, estudar e trabalhar no século 21 – um novo tempo muito diferente do século que passou – é o desafio de nossos jovens.

Como ser jovem na escola? Nos últimos anos do Ensino Fundamental, três grandes desafios começam a se intensificar e a entrar em crise na escola e na sala de aula: o *convívio*, a *permanência* e a *aprendizagem*. Para os jovens de 7ª e 8ª séries (ou 8º e 9º anos) o desafio de aprender, além de cognitivo, se torna relacional. O convívio começa a ganhar as feições de confronto ou distância entre adultos e jovens, entre “tribos” de adolescentes, entre individualidades nascentes. O fosso existente entre a escola e a juventude faz com que 7 em cada 10 alunos brasileiros deixem de concluir o Ensino Médio. Esse abandono está diretamente ligado ao desinteresse pelas aulas, motivado pelos conflitos enfrentados pelos adolescentes na escola: pontos de vista não considerados, desmotivação para aprender o que não lhes parece útil para a vida, indiferença causada pela ausência de um repertório comum entre professores e alunos.

É aqui que se torna urgente para a escola fazer uma escolha decisiva: acolher os interesses juvenis e, mais que isso, negociar os interesses de aprendizagem curricular com o dos jovens. Para tanto, é preciso ressignificar o ensino tradicional, investindo no novo, por meio de metodologias de ensino centradas no aluno, no trabalho em equipe e na educação por projetos – todos colocados a serviço do convívio e da aprendizagem.



Agora é com você, professor. Ver o jovem como solução, confiar no imenso potencial da juventude e fazer parte da imensa comunidade de educadores – gestores e professores – de todo o Brasil, que tem no *Programa SuperAção Jovem* um aliado, é a sua grande decisão. Você tem o poder de influir de maneira construtiva na aprendizagem e no convívio dos jovens de sua escola. Para tanto é preciso aprender a ensinar contando com o lado ‘*solução*’ dos seus alunos para que eles conheçam seu potencial e aprendam a transformá-lo em competências para serem melhores estudantes, cidadãos e futuros profissionais.



E o que fazer para começar? Convidar os jovens a fazerem a grande virada e serem seus parceiros e interlocutores para construir a educação necessária ao século 21, uma educação em que educadores e jovens são parte da solução. Isso é mobilizar! Mover mentes e corações em favor da educação da juventude!

☞ **Para conhecer como o SuperAção Jovem apresenta as etapas de Mobilização e Iniciativa aos jovens, leia os textos introdutórios nas páginas 17 e 22 do ‘Livro do Game SuperAção’.**

Protagonismo Juvenil e educação por projetos

O Protagonismo Juvenil é um conceito para trabalhar com jovens, que se baseia na pedagogia ativa e nas recentes contribuições sobre a educação por projetos. Esse conceito tem sido bastante disseminado na última década e é preciso cuidado ao utilizá-lo, pois em alguns casos temos visto uma apropriação equivocada do mesmo. No SuperAção Jovem, você conhecerá uma concepção autêntica de Protagonismo Juvenil e de suas aplicações para o desenvolvimento de competências, em especial, as necessárias para o convívio e a aprendizagem escolar.

Segundo o professor Antonio Carlos Gomes da Costa, um dos pioneiros na construção deste conceito no Brasil, o protagonismo juvenil:

“É a atuação do adolescente como parte da solução no enfrentamento de problemas na sua escola, comunidade, família ou até mesmo na sociedade, em sentido mais amplo, por meio de atividades que extrapolam o âmbito de seus interesses individuais ou familiares. Nessa perspectiva, o jovem deixa de ser visto como um problema, passando a ser um agente de transformação de questões sociais.”

O método para tornar esse conceito uma ferramenta de trabalho é abordá-lo a partir de seis etapas envolvidas de elaboração de um projeto ou de resolução de um problema: *Mobilização, Iniciativa, Planejamento, Execução, Avaliação e Apropriação dos Resultados*. Em cada uma delas, o professor convida os jovens a assumir um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem, de modo a desenvolver competências para *ser, conviver, conhecer e fazer*.

Com base no Protagonismo Juvenil, na educação por projetos e, ainda, no conceito de resolução de problemas, o *SuperAção Jovem* que propõe:

- a. Ensinar de forma *prática e vivenciada*, desafiando os alunos a *resolver problemas reais* que afetam suas vidas e o mundo ao seu redor, por meio da elaboração de *projetos de aprendizagem*. Nas práticas de ensino tradicionais os conteúdos curriculares são ensinados somente por meio de aulas expositivas em que o professor ‘dá a matéria’ ou ‘cobre o conteúdo’ da sua disciplina. Ensinar dessa forma vivenciada e protagonista permite que os alunos aprendam *habilidades de pensamento*, tais como a resolução de problemas e a leitura instrumental, que não são mobilizadas nas práticas tradicionais.
- b. *Compartilhar a decisão* sobre o que será ensinado e aprendido com os alunos, co-reponsabilizando-os pela aprendizagem, sem deixar de lado o que precisam aprender (o currículo que precisam percorrer). Eles participam ao lado do professor das escolhas sobre o que vão aprender (iniciativa), como vão aprender (planejamento), da aplicação prática do que estão aprendendo (execução e avaliação) e, também, do que interiorizaram desse conhecimento para usarem ao longo da vida (apropriação dos resultados). Normalmente, é o professor quem decide o que os alunos vão aprender e como vão aprender. É ele quem propõe, planeja e avalia os aprendizados de seus alunos, restando a estes apenas a ‘execução’ da aprendizagem: ouvir, copiar, fazer o projeto etc. Ao inverter esse processo de ensino e aprendizagem, o *SuperAção Jovem* tem como objetivo levar os alunos a participarem de modo ativo das etapas que envolvem a aprendizagem de habilidades de pensamento e decisão: pensar uma iniciativa; planejar; avaliar; usar o conhecimento em situações não previstas em sala de aula.

- c. Desenvolver *projetos* voltados ao *bem-comum*. Ou seja, os alunos são desafiados a compreender e atuar em seu entorno social, identificando problemas e elaborando projetos que beneficiem o coletivo e não para resolver somente as questões de seu interesse pessoal ou familiar. Assim, desenvolvem atitude e valores importantes para a participação social e vivenciam a aprendizagem escolar como uma ferramenta para favorecer sua vida, mas também para melhorar o mundo ao seu redor.
- d. Trabalhar em grupos que atuem como *times de trabalho* em que todos somam forças para realizar uma dupla aprendizagem: aprender a aprender e, também, a conviver e produzir em grupo. É muito importante que os professores e alunos aprendam a diferenciar um simples trabalho em grupos de um trabalho em *times*. Trabalhar em grupos pode significar apenas uma divisão de tarefas acerca de algo a ser produzido. Assim, um grupo pode ser formado apenas para cumprir uma tarefa específica e não constitui uma parceria de interesses e forças entre os jovens, a formação de um time pressupõe o reconhecimento do outro, de suas diferenças, de seus interesses, de suas habilidades e desafios, unindo forças para a realização de um projeto comum de média ou longa duração. No caso dos *times*, a proposta é diferente: todos são co-autores de um projeto e co-responsáveis pela realização do projeto que eles mesmos escolheram.

3ª Reflexão

Presença Pedagógica e Aprendizagem Colaborativa

A visão de juventude é decisiva para que os professores definam suas práticas de ensino, pois revela quem é o aluno que queremos formar. Ver a juventude como solução e não como problema, portanto, é o princípio básico para a formação de estudantes protagonistas.

O primeiro passo para aproximar os jovens alunos da aprendizagem de uma forma participativa e colaborativa, gerando um bom clima relacional em sala de aula, é dado pelo professor. É ele que traduz aos jovens essa nova visão de juventude como solução. Para tanto, o *SuperAção Jovem* oferece ao professor um método bastante simples e eficaz: a *Presença Pedagógica*. Por meio dela, o professor fará um exercício constante para estabelecer uma relação de *abertura, reciprocidade e compromisso* com o desenvolvimento de todos os jovens. Como?

Primeiro, aprendendo a conhecer, valorizar e acolher os interesses, os pontos de vista e as culturas juvenis. E, ao mesmo tempo, mostrando aos alunos que se interessa verdadeiramente pela aprendizagem de cada um deles, por exemplo, chamando-os pelos nomes, referido-se a cada um deles com respeito, chamando sua atenção para suas qualidades e acertos (antes de tocar em suas dificuldades e erros), estimulando incansavelmente que exponham seus pontos de vista, ouvindo-os sempre com atenção, ressaltando seu potencial e não suas carências, estimulando-os a crescer, a confiar em suas capacidades, a persistir no enfrentamento dos desafios e a superar seus aparentes limites.

Além do exercício da presença pedagógica pelo professor, o *SuperAção Jovem* propõe que a criação de um bom clima relacional em sala de aula aconteça por meio de uma nova forma de gestão da turma de alunos: dividindo-a em grupos que atuem como *times de trabalho*, a partir de interesses comuns. Assim, as atividades propostas convidam os times a somar forças para alcançar seus objetivos, exercitando a capacidade de aprender com os colegas e de todos se responsabilizarem pelo aprendizado, sem deixar *'ninguém para trás'*. Chamamos essa prática de ensino de *Aprendizagem Colaborativa*. Este método tem como princípio a co-responsabilidade entre todos os envolvidos no processo educativo, de forma que todos aprendam juntos, apoiando-se nas dificuldades e ganhando crescente autonomia como estudantes em relação ao professor. É a partir do estímulo do professor para que os jovens

assumam o protagonismo na resolução das questões de convívio e aprendizagem que surgirão no trabalho em times que a aprendizagem colaborativa se torna possível e eficaz na promoção de uma sala de aula participativa e colaborativa.

Para o professor, a gestão da sala de aula por meio de *times*, ao invés de uma turma de 30 ou até 40 alunos, também é um aprendizado necessário. O *SuperAção* propõe que o professor trabalhe com *times* de até 6 alunos, ou seja, na mesma sala podem ter 4 ou 5 times. Longe de dificultar o trabalho do professor, essa proposta de enturmação os ajudará a melhorar muito a gestão da sala de aula, a facilitar o seu trabalho com os alunos e a torná-lo mais eficaz. Esse é um novo método de gestão da sala de aula.

Fique de olho nas atividades deste Roteiro. Todas trabalham com os princípios da presença pedagógica e da aprendizagem colaborativa.

4ª Reflexão

O Plano de Curso para 2010

O plano de curso para que você, professor, pratique esses métodos com seus jovens alunos será composto pelas seis etapas do Protagonismo Juvenil, que serão distribuídas ao longo do ano, da seguinte forma:

Etapas	Mobilização e Iniciativa	Planejamento	Execução e Avaliação	Apropriação dos Resultados
Quando	Fevereiro/Março	Abril/Maio	Junho/Julho Agosto/Setembro	Outubro/ Novembro
Roteiros	Roteiro de Mobilização e Iniciativa (7ª série)	Roteiro de Planejamento (7ª série)	Roteiro de Execução e Avaliação (7ª série)	Roteiro do Circuito Ayrton Senna de Juventude
Objetivos	Convidar os jovens para serem protagonistas de sua educação e estimular sua iniciativa para agir como solução, desenvolvendo propostas de projetos que visem a melhoria da escola ou da comunidade ou da aprendizagem. Para tanto, eles irão se organizar em times, a partir de seus interesses comuns.	Desenvolver a capacidade de planejamento dos jovens diante das propostas que desejam implementar. Para tanto, os times receberão instruções para transformar suas propostas em projetos, pesquisando sobre as áreas temáticas que elegeram e planejando as ações necessárias para que seus projetos sejam colocados em prática.	Aqui, os times serão orientados na execução dos projetos, testando a eficácia das soluções planejadas. Também é o momento de avaliar os resultados conquistados na execução e replanejar o que não está indo bem.	Desafiar os jovens a reconhecer e incorporar as atitudes e capacidades aprendidas ao longo do ano, aplicando-as em novas atividades que consolidem a melhoria do aprendizado, do convívio em sala de aula e na escola.

O presente Roteiro se refere à primeira unidade do plano de curso para formação de jovens protagonistas nas aulas de PI/PD. As atividades propostas estão encadeadas numa sequência lógica e visam desenvolver intencionalmente as capacidades necessárias para atingirmos os objetivos propostos. Portanto, recomendamos fortemente que a sequência e a intenção das atividades sejam compreendidas e mantidas em seu trabalho em sala de aula.

Competências e habilidades que os **alunos** aprendem trabalhando com as atividades do Roteiro de Mobilização e Iniciativa da 7ª série:

- Ver-se como solução e perceber que a escola está aberta para ouvir o que eles pensam, sentem e o que têm a contribuir com sua educação, desenvolvendo habilidades de convívio e de pertencimento na escola.
- Ter autoconfiança para expor suas ideias e seus interesses em participar ativamente da resolução dos problemas que afetam sua aprendizagem, escola, e o bem comum.
- Identificar e analisar as situações problemas e ter iniciativa para resolvê-las.
- Trabalhar em times, tomando decisões em equipe, liderando e sendo liderado, desenvolvendo autonomia em relação ao professor para enfrentar situações de convívio e aprendizagem.
- Desenvolver capacidades de leitura por meio de textos instrucionais.

Com este Roteiro, você tem um caminho seguro para levar os princípios, conceitos e métodos do SuperAção Jovem aos alunos. Ele foi elaborado para que você possa brilhar ainda mais como professor que abraça a causa da juventude!

Competências e habilidades que o **professor** aprimora trabalhando com o Roteiro da Etapa de Mobilização e Iniciativa:

- Ensinar, por meio de práticas de ensino centradas no *aluno*, no *protagonismo juvenil*, no *trabalho em times* e *por projetos*.
- Cumprir um programa didático, mantendo a sequência e a intenção das atividades, com foco em *resultados de convívio e aprendizagem*.
- Conhecer e valorizar os *conhecimentos prévios* dos alunos, acolhendo as ideias, pontos de vista e interesses da turma.
- Fortalecer o *interesse* e a *iniciativa* dos alunos diante das situações que envolvam tomadas de decisões.
- Estimular a participação e colaboração dos alunos e praticar a *aprendizagem colaborativa*.
- Gerar um clima de aprendizagem positivo, exercitando a gestão da sala de aula com base na *presença pedagógica* do professor e do *trabalho em times*, voltados à resolução de problemas de convívio e aprendizagem.
- Avaliar os alunos, identificando os seguintes indicadores de melhoria na aprendizagem:
 - ✓ Interesse e participação nas aulas de PI.
 - ✓ Esforço do time para que todos os jovens participem das atividades.
 - ✓ Existência de propostas diretamente direcionadas à melhoria da aprendizagem.
 - ✓ Persistência dos alunos no enfrentamento das dificuldades de leitura, escrita, pesquisa ou de resolução de problemas, a partir da aprendizagem colaborativa.

>>> Continua...

- Avaliar os alunos, identificando os seguintes indicadores de melhoria no convívio:
 - ✓ Estar disposto a mobilizar o interesse e a motivação dos colegas.
 - ✓ Exercitar a fala e a escuta nos debates, respeitando e valorizando a opinião dos colegas e do professor.
 - ✓ Demonstrar capacidade de liderança e de cooperação no trabalho em time.
 - ✓ Demonstrar habilidade de negociação na resolução de problemas de convívio.
 - ✓ Demonstrar colaboração ou autonomia em relação ao professor na resolução dos problemas de convívio.



Como o Roteiro está estruturado?

A organização de todos os roteiros do SuperAção Jovem é feita a partir de uma estrutura composta por quatro momentos, que chamaremos de *Módulo do SuperAção*, em que estão distribuídas as atividades de protagonismo juvenil:

1. *Abrace Essa Causa*: Traz atividades de caráter mobilizador que propiciam a integração da turma, para conhecer os conteúdos da etapa que está sendo abordada, convidando os jovens a agirem como protagonistas na conquista das aprendizagens propostas. Aqui, privilegiamos o conhecimento prévio dos alunos.
2. *Todos Juntos*: Traz atividades que têm como objetivo aprofundar o conhecimento dos alunos nos conteúdos propostos na etapa, estimulando a reflexão, a leitura, a pesquisa, o debate, o planejamento e a tomada de decisões nos times. Aqui, os alunos entram em contato com o conhecimento novo a ser aprendido.
3. *Mãos à Obra*: Traz atividades práticas de leitura ou de resolução de problemas para que os jovens aprendam a protagonizar e ganhar autonomia no enfrentamento das questões de aprendizagem e convívio. Aqui, os jovens aprendem a partir do conhecimento aplicado.
4. *Conquistas e Desafios*: Traz atividades para professor e jovens avaliarem os aprendizados obtidos e o que ainda querem e precisam aprender juntos. Aqui, é o momento de avaliar quanto do conhecimento foi incorporado pelos alunos.

Veja a seguir, o mapa das atividades propostas nesse Roteiro, lembrando que os alunos contam, ainda, com o apoio do *Livro do Game SuperAção*.

Módulo do SuperAção	Atividade	Página
Abrace essa Causa	Atividade 1: Carrossel musical	9
Todos Juntos	Atividade 2: Aqui, o jovem é solução!	11
Mãos à Obra	Atividade 3: Compartilhar e fazer escolhas!	15
	Atividade 4: Hora do Debate	18
Conquistas e Desafios	Atividade 5: Jogo das Habilidades	21



Qual o objetivo de cada atividade?

As atividades deste *Roteiro* são direcionadas aos alunos que se iniciam no SuperAção Jovem. O objetivo é mobilizá-los a se tornarem protagonistas e resolvedores de problemas que os afetam na escola e na vida.

Para isso, além das atividades propostas nesse Roteiro, oferecemos o *Livro do Game SuperAção*, um material com atividades de protagonismo juvenil, que apoiará seus alunos no desenvolvimento de projetos. Com as atividades do Roteiro e com o apoio do *Livro do Game SuperAção*, toda turma será desafiada a aprender a ser, conviver, fazer e a conhecer!

Conheça os objetivos que compõem as atividades deste Roteiro:

Atividade 1: Carrossel musical!

A atividade introdutória deste Roteiro é uma dinâmica de integração, cujo objetivo é estabelecer as primeiras bases para um bom convívio em sala de aula.

Atividade 2: Aqui, o jovem é solução!

Esta atividade apresenta aos jovens os princípios do Game SuperAção, bem como o que é ser protagonista e resolvidor de problemas. O objetivo é fortalecer a confiança dos jovens em sua capacidade de agir como solução.

Atividade 3: Compartilhar e fazer escolhas!

Os jovens, reunidos em grupos, identificarão quais problemas da escola, da comunidade ou que afetam sua aprendizagem gostariam de solucionar, trazendo propostas concretas para resolvê-los. O objetivo é aprender a identificar problemas, mobilizar-se diante deles, expor e negociar interesses e pontos de vista para fazer escolhas bem fundamentadas.

Atividade 4: Hora do debate

Aliamos a resolução de problemas à comunicação (falar, ouvir, escrever, ler). Os alunos serão desafiados a pensar nos prós e contras das ideias escolhidas na atividade anterior e se constituirão em *times de trabalho*.

Atividade 5: Jogo das habilidades

Por meio de um jogo, os jovens avaliarão suas capacidades e competências pessoais, tendo como foco a reflexão sobre o tema 'Quem sou eu?'. Também avaliarão seu desempenho nas atividades anteriores e o desempenho do professor.



Qual é a duração ideal de cada atividade?

Cada atividade está estruturada para acontecer em até duas horas-aulas. Portanto, as etapas de Mobilização e Iniciativa levarão cerca de cinco a dez horas-aulas para serem realizadas integralmente.

Bom trabalho!

E não se esqueça: Jovem não é problema! Jovem é solução!

Um abraço e nos vemos na próxima etapa.

**Equipe do Programa SuperAção Jovem
Instituto Ayrton Senna**

Carrossel musical

Objetivo da atividade: Promover integração e o conhecimento da turma.

Materiais Necessários: Aparelho de som, papel pardo ou cartolinas, canetões.

Planejando a execução da atividade

- Leia o passo a passo e compreenda a estrutura da atividade, que é uma dinâmica de integração, para que os jovens se conheçam melhor e sintam vontade de estar juntos em suas aulas. Mesmo que você já conheça sua turma, essa dinâmica é importante para proporcionar a apresentação lúdica de todos a partir de seus interesses e gostos e iniciar os trabalhos do ano com motivação!
- Você pode fazer essa atividade na sala de aula ou em outro espaço da escola, contanto que seja possível realizar a movimentação que a dinâmica exige.
- Prepare a sala de aula – ou o espaço a ser utilizado - antecipadamente: agrupe as carteiras em roda - para que todos os jovens se vejam - e escreva uma frase de boas-vindas no quadro.



1. Receba os jovens em uma grande roda (plenária), todos sentados. Caso não conheça os alunos, faça sua apresentação e peça à turma que se apresente, dizendo nome e o que esperam aprender nas aulas de PI. Comente brevemente as respostas dos alunos e diga sobre a parceria da escola com o Instituto Ayrton Senna, esclarecendo que todos estão sendo convidados para trabalhar de um modo diferente: *acreditando que todo jovem tem potencial e pode ser um parceiro do professor e da escola para melhorar sua educação, seu bairro e sua comunidade*. Conte que vocês fazem parte de um programa chamado *SuperAção Jovem*, que acontece em escolas de muitos estados e municípios brasileiros. Em todas elas o jovem é parte da solução e não do problema. Esclareça que mais tarde, você falará mais sobre isso.
2. A seguir, peça que afastem as cadeiras e fiquem em pé, formando uma roda. Esta primeira atividade tem como objetivo vivenciar uma dinâmica de apresentação para que todos se conheçam melhor.
3. Peça, em seguida, que alguns participantes formem um novo círculo dentro do círculo já formado. O número de participantes deve ser o mesmo nos dois círculos.
4. Coloque uma música alegre e oriente os jovens para que ambos os círculos se movimentem no ritmo da música: o círculo de fora no sentido horário e o de dentro no sentido anti-horário.
5. Diga que, quando a música for interrompida, todos devem parar de rodar, procurando arrumar-se frente a frente, formando uma dupla. Faça alguns treinos com eles, até que consigam sempre parar e formar novas duplas. Oriente que a dinâmica se seguirá dessa forma, ou seja, sempre que a música parar, eles formam duplas diferentes.

6. Os pares devem dizer o próprio nome um ao outro e responder, ambos, a uma pergunta feita por você para que se conheçam um pouco mais. Seguem, abaixo, algumas sugestões de perguntas, mas você pode ampliá-las:

- f. Qual é a sua melhor qualidade?
- g. Qual qualidade você mais gosta nas pessoas?
- h. O que mais te incomoda nas pessoas?
- i. O que você mais gosta de fazer?
- j. Qual é a sua música predileta?

- a. Qual é o seu livro predileto?
- b. O que você mais gosta na escola?
- c. Qual aula você mais gosta?
- d. O que é ser jovem para você?
- e. Qual é o seu maior sonho?

7. Todas as vezes que a música parar, as duplas formadas trocarão idéias, ou seja, falarão ao mesmo tempo. Assim, ficará difícil você ouvir o que eles estão dizendo. Peça, então, para que, a cada rodada, depois que todos trocarem as perguntas, uma dupla diga em voz alta as suas respostas. Na outra rodada, peça para uma nova dupla falar e assim por diante.

A condução e mediação do professor durante a dinâmica é fundamental.



- Para criar ritmo e tornar a dinâmica mais ágil, procure ouvir diferentes jovens a cada rodada. Por isso, a cada rodada, fique de olho naqueles que ainda não falaram e dê voz a eles. Esse pequeno detalhe revela sua valorização dos alunos e estimulará a participação de todos.

8. Ao final da atividade, forme uma roda de conversa, com todos sentados, e peça que alguns alunos façam comentários sobre o que acharam da vivência e dos colegas, contando o que descobriram sobre si mesmos e sobre os outros jovens da turma.

Conheça seus alunos.



- Procure conhecer melhor cada jovem, saber se trabalham, do que gostam ou não gostam na escola, se gostam de ler, como se divertem, se têm uma 'turma' de amigos na escola ou fora da escola, o que fazem juntos, se já se conheciam... Instigue a curiosidade dos alunos, contando que no SuperAção Jovem eles também terão uma turma, ou melhor, um verdadeiro time!

9. Coloque um pedaço grande de papel pardo no chão (ou duas cartolinas) e oriente-os para escreverem as principais descobertas que fizeram a respeito de seus colegas. É importante que todos escrevam, mesmo que alguns queiram escrever apenas uma palavra. Peça-lhes para que coloquem seus nomes nessa folha e guarde esse material, pois ele será utilizado adiante.
10. A seguir, explique que eles estão juntos nessa oficina porque são jovens. Ou seja, têm um jeito muito próprio de *ser*, de *conviver* com os outros, de *conhecer* o mundo e de *fazer* as coisas que precisa ser valorizado e respeitado por eles, pela escola e pelos adultos. Conte que as escolas do Distrito Federal são parceiras do *SuperAção Jovem* desde 2001 e que no ano passado, 56 mil jovens participaram do SuperAção. Traga mais uma informação: conte que, reunidos em times de 6 alunos, eles poderão participar do *Game SuperAção* e se unirão a milhares de jovens do DF e de todo o Brasil que lutam por uma educação de qualidade e que aprendem na escola de uma maneira diferente: propondo soluções para melhorar a escola ou a comunidade. Conte a eles que o SuperAção Jovem no DF tem um blog contando a experiência dos alunos no ano passado. O endereço do blog é: www.superacaojovem.org.br/blogdf.

11. Para finalizar, fale um pouco sobre qual é o seu papel como educador nas aulas de PI: ser um parceiro e apoiá-los para que suas ideias de melhoria da escola, da comunidade ou da aprendizagem se tornem realidade e ajudem todos a crescer como pessoas e estudantes!

Após a realização da atividade 1, avalie:

- Seus alunos participaram da dinâmica com motivação? A maioria se mostrou aberta para conversar? Foi possível notar quem são os jovens com maior liderança no grupo? E os mais tímidos? Houve algum aluno que demonstrou desinteresse? Neste momento, é importante que você identifique os diferentes tipos de participação em sua turma. Não se preocupe se nem todos os alunos abraçam a proposta imediatamente, o importante é que todos comecem a mostrar quais são seus interesses e desinteresses, confiando que são ouvidos e considerados por você e pelos colegas. É a partir dessa construção de um bom clima relacional – falar e ouvir – que se estabelece um bom clima de aprendizagem! Os alunos com pouco interesse serão chamados a participar e aprender ao longo do trabalho do ano no SuperAção Jovem.
- Avalie como foi a integração dos jovens com você. Eles se mostraram atentos às suas falas e demonstraram respeito? Caso seja o primeiro contato com a turma, você avalia que foi possível estabelecer um primeiro vínculo positivo? Lembre-se que a criação de um vínculo entre professor e alunos e entre os próprios jovens é uma construção cotidiana e constante. A reorganização da sala de aula em roda de conversa foi um agente facilitador para o estabelecimento desse vínculo?



Todos Juntos

Atividade 2

Aqui, o jovem é solução!

Objetivo da atividade: Convidar os jovens a serem protagonistas, agindo como solução para melhorar a escola, a comunidade ou seu próprio aprendizado. Para tanto, vão conhecer o Game SuperAção e o *Livro do Game SuperAção*.

Materiais Necessários: *Livros do Game SuperAção*; CD ou DVD com o *Rap da SuperAção* e aparelho de som ou TV.

Planejando a execução da atividade

- Leia todo o passo a passo desta atividade e compreenda o caminho pedagógico proposto para apresentar o funcionamento do Game SuperAção aos jovens. Conheça o objetivo geral de cada uma das seis etapas (Mobilização, Iniciativa, Planejamento, Execução, Avaliação e Apropriação dos resultados) do Game SuperAção lendo a página 14 do *Livro do Game SuperAção*.
- A preparação de um bom ambiente na sala de aula é um aspecto importante para que a aprendizagem ocorra. Portanto, utilize o *quadro* como apoio para sua

>>> Continua...





comunicação (registre os principais pontos de discussão da aula e as conclusões dos debates); torne as paredes da sala *janelas para o conhecimento* (utilize-as para expor os resultados finais das atividades, por exemplo); organize o *material necessário* com antecedência (evitando assim, perder o tempo hábil da oficina).

- A atividade começa com a roda (plenária), proposta em muitos momentos com os alunos. Esta é uma estratégia pedagógica que favorece o trabalho com questões relacionais (já que proporciona a integração, a comunicação, o saber ouvir e falar), mas também mobiliza o desenvolvimento de capacidades cognitivas. Quando o aluno ou o time explica em plenária como fez determinada atividade, ele verbaliza seu processo de pensamento (de resolução de problemas) e reflete sobre os caminhos de solução que adotou, atuando como modelo e inspiração para seus colegas. A roda é um momento em que os jovens têm a oportunidade de falar como aprendem e, assim, ensinam seus colegas.
- A atitude cotidiana do professor também é responsável pela instauração de um bom clima de aprendizagem, portanto, exercite sua *presença pedagógica*, olhando com cuidado para cada aluno, chamando-o pelo nome, escutando a todos com atenção e interesse, sinalizando àqueles que não estão participando que deseja conhecer suas opiniões, driblando os velhos vícios que fazem com o professor veja seus alunos como problemas e como responsáveis por não saberem conviver, participar e aprender.

1. Receba os jovens em roda (plenária) calorosamente, mostrando seu entusiasmo em recebê-los nesse novo encontro. Apresente a atividade do dia: conhecer o que é o SuperAção Jovem e como podem fazer parte dessa grande causa, que está movimentando tantas escolas, tantos jovens e tantos corações em todo o país.
2. Pergunte-lhes o que conhecem sobre o *Game SuperAção* e promova uma breve bate papo, estimulando-os a contar se sabem algo sobre o *Game*, se conhecem algum jovem que já participou do *Game*, se já pesquisaram na internet algo a respeito etc.
3. A seguir, esclareça que o objetivo maior do *SuperAção Jovem* é propor para a escola e para os jovens uma nova forma de aprender, em que eles sejam parte da solução e não do problema. Adultos e jovens costumam ver a juventude como um problema e isso atrapalha muito sua aprendizagem na escola. É por isso que todos os jovens de 7ª e 8ª séries estão sendo convidados a participar do *Game* nas aulas de PI/PD, aprendendo a agir como solução, ou seja, a ser *protagonistas*, mostrando para a escola que podem ajudar a melhorar a *escola*, a *comunidade* e a *aprendizagem*.
4. Questione-os se sabem o que significa a palavra '*protagonismo juvenil*' e ajude-os a construir o significado da mesma a partir dos palpites que eles trouxeram.

O jovem e o Protagonismo Juvenil.



- Ser um jovem protagonista significa aprender a ser o principal responsável para resolver os problemas que afetam sua educação e suas vidas.
- A etimologia da palavra *protagonista* vem do grego: é a fusão da palavra '*proto*' que significa o '*primeiro*', o principal, com '*agon*', que significa '*luta*'. '*Agoniste*' significa '*lutador*'. A expressão '*protagonismo juvenil*', portanto, refere-se a situações em que os jovens assumem o papel de

>>> Continua...



atores principais, atuando como parte da solução de problemas reais, na escola, comunidade ou na vida social mais ampla, agindo em colaboração com seus educadores.

- Mesmo que seus alunos tragam conceitos equivocados sobre o que significa 'protagonismo juvenil' registre-os no quadro. Neste momento os jovens estão exteriorizando seus conhecimentos prévios.
- O Protagonismo Juvenil é uma metodologia de trabalho que prioriza o desenvolvimento do potencial dos jovens. Nas próximas atividades do *SuperAção Jovem*, você conhecerá mais sobre essa metodologia.

5. O próximo passo é dividir a turma em equipes de seis (6) a 8 (oito) pessoas. Cada grupo deve se reunir, formando 'pequenas células de trabalho' espalhadas pela sala. A seguir, apresente um dos materiais de trabalho que os ajudará a compreender melhor o que é ser protagonista e como agir como solução: o *Livro do Game SuperAção*. Distribua um *Livro do Game* para cada grupo e peça para que um ou mais alunos leiam, em voz alta, os seguintes textos introdutórios:

'Como vocês participam do Game SuperAção' (página 15)

'Quem é quem no Game SuperAção' (página 15)

'Ser líder e ser liderado' (página 16)



O Game SuperAção.

- O Game SuperAção é a estratégia usada pelo Programa SuperAção Jovem para envolver os alunos nas atividades, entendendo-as como partes de um todo desafiante e lúdico.
- O *Livro do Game SuperAção* traz atividades de protagonismo juvenil e está organizado a partir das seis etapas. Folheie seu *Livro do Game* para conhecê-lo. A utilização das atividades do *Livro do Game* será orientada em cada Roteiro do professor.

6. Após a leitura, abra espaço para que os alunos tragam suas dúvidas da leitura. Caso haja alguma dúvida que você não saiba responder, anote-a e converse com o coordenador pedagógico da escola ou com a equipe da Diretoria Regional de Ensino (DRE) responsáveis pelo *Programa SuperAção Jovem* na sua região. Fique atento para os pontos principais que devem ficar claros para a turma:

- a. O convite para assumirem uma nova atitude participando da escola pra valer: agindo como solução e não como problema.
- b. A importância do *trabalho em equipe*. Cada equipe será um time responsável por solucionar problemas de convívio e de aprendizagem na aula.
- c. A oportunidade de *trazerem suas propostas* para melhorar a escola, a comunidade ou o aprendizado e *transformá-las em projetos* que serão colocados em prática.
- d. Não deixar *ninguém para trás!* Cada aluno é responsável por seu aprendizado e por ajudar os colegas de seu grupo. Todo mundo sabe alguma coisa e ninguém sabe tudo.

7. Escreva no quadro negro as seis etapas do protagonismo juvenil: *Mobilização, Iniciativa, Planejamento, Execução, Avaliação e Apropriação dos resultados*. Esclareça que em cada uma destas etapas, todos irão aprender a desenvolver um projeto para resolver problemas reais.



As seis etapas e a resolução de problemas.

- As seis etapas do Protagonismo Juvenil se aproximam das etapas cognitivas para a resolução de problemas. Todos os problemas que enfrentamos no cotidiano necessitam dessa atitude cognitiva para serem resolvidos: se mobilizar, ter iniciativa, saber planejar, saber executar e avaliar e, por fim, se apropriar dos resultados. Para saber mais sobre isso, consulte o quadro da página 75 do *Livro do Game SuperAção*.
- Um jovem protagonista que se mobiliza para resolver problemas reais do seu entorno social se torna um estudante:
 - ✓ Motivado diante de novas situações e desafios;
 - ✓ Cheio de iniciativa e capaz de tomar decisões para solucionar problemas com eficácia;
 - ✓ Mais autônomo em relação ao professor para solucionar as questões que lhe são apresentadas;
 - ✓ Mais interdependente dos colegas, dos livros e do conhecimento para buscar recursos;
 - ✓ Mais apto a não desistir frente aos obstáculos e a persistir na sua resolução, de forma reflexiva e criativa;
 - ✓ Conhecedor de suas limitações e forças.

8. Esclareça que vocês estão iniciando a etapa de MOBILIZAÇÃO e INICIATIVA do Game SuperAção. A seguir, apresente os objetivos das atividades dessas etapas. Para preparar sua apresentação, utilize os quadros que contém o resumo dos objetivos das atividades que estão na página 8 deste Roteiro.



Apresentar e esclarecer os objetivos das atividades que serão propostas gera expectativa e motiva os jovens para a participação.

- Faça uma linha do tempo: utilize o quadro negro - ou elabore um cartaz contendo o nome das atividades - e comente os objetivos de cada uma delas. Ao final, pergunte-lhes qual atividade mais chamou a atenção e por quê. Dessa forma, você investiga o que desperta o interesse da turma e os ajuda a dar sentido ao caminho pedagógico que percorrerão para suas formações como protagonistas resolvedores de problemas.
- Reforce que as atividades pedem o *trabalho em times*. Esta é uma forma de praticarem a colaboração (quem sabe ajuda quem ainda não aprendeu), de não deixarem ninguém ficar para trás e de ganharem autonomia para resolver os desafios que encontrarão.

9. A seguir, peça que abram o *Livro do Game SuperAção* na página 17 e promova a leitura, em voz alta, da introdução da etapa da *Mobilização*. Reforce o sentido dos conceitos que estão no texto: ver o jovem como solução e não como problema, se mobilizar e ter motivação para enfrentar problemas. A seguir, apresente o videoclipe ou a música do *Rap da SuperAção* e peça que acompanhem a letra da música na

página 18 do *Livro do Game*. Todas as escolas possuem uma cópia desse material, portanto, solicite ao coordenador pedagógico.

10. Questione-os sobre o que acharam da letra da música e peça para que façam a atividade que está na página 19 do *o Livro do Game SuperAção: 'Nossa música da superação!'*. É importante que você leia essas instruções com antecedência para conduzir a atividade com bastante apropriação.
11. Promova uma animada apresentação musical das canções elaboradas. Guarde todas as letras escritas, pois elas podem ser transformadas em cartazes para decorar as paredes da sala de aula.
12. Finalize a aula perguntando se alguém já tem alguma ideia de projeto e ouça-as atentamente. Oriente-os a começar a pensar qual problema que aflige a escola, a comunidade ou sua própria aprendizagem gostariam de enfrentar, pois no próximo encontro vocês discutirão essas ideias. Combine que, na próxima aula, eles já organizem a sala nos mesmos grupos antes de sua chegada.

Após a realização da atividade 2, avalie:



- Seus alunos compreenderam os princípios básicos do funcionamento do Game SuperAção: ser solução, trabalhar em equipe, desenvolver projetos, aprender a resolver problemas reais e não deixar ninguém para trás? Surgiu alguma dúvida que você não soube responder? O que você fez para solucioná-la?
- Outro ponto importante para a avaliação é em relação ao convívio dos jovens nos grupos e na turma: respeitaram a participação de seus colegas? Respeitaram opiniões contrárias? Incentivaram e apoiaram os colegas que apresentam dificuldades? Assumiram para si a resolução dos problemas de convívio, antes de demandar o professor? A melhoria do convívio é um objetivo que será trabalhado, também, nas demais atividades deste Roteiro, portanto, fique de olho!

Mãos à Obra

Atividade 3

Compartilhar e fazer escolhas

Objetivo da atividade: Conhecer e discutir os primeiros interesses dos jovens para melhorar a escola, a comunidade e a aprendizagem.

Materiais Necessários: *Livros do Game SuperAção*.

Planejando a execução da atividade



- Leia com antecedência a atividade '*Compartilhar e fazer escolhas*' da página 22 a 25 do *Livro do Game SuperAção*.
- Nesta atividade vamos estimular a iniciativa dos jovens para trazerem as primeiras ideias que, depois de trabalhadas e negociadas, serão transformadas em projetos. Essas ideias podem abranger áreas de conhecimento diversas, tais como: *Matemática, Leitura, Saúde, Meio Ambiente, Artes, Esporte, Ações Solidárias* etc. Valorize todas as ideias, pois a resolução de um problema real, seja ele de que natureza for, ensinará os jovens a se tornarem protagonistas resolvedores de problemas!

1. Inicie o encontro com a organização dos mesmos grupos formados durante a realização da atividade anterior, valorizando a iniciativa da turma, caso já tenham organizado a sala dessa forma antes de sua chegada. Diga que vocês estão iniciando a etapa da *Iniciativa* no Game SuperAção e, para isso, todos devem abrir o *Livro do Game SuperAção* na página 22. A seguir, peça para alguns jovens lerem, em voz alta, o texto de introdução dessa etapa.

Formar leitores: uma tarefa de todos os professores.



- Durante a leitura, faça pausas para se certificar que os alunos estão compreendendo, fazendo perguntas como *‘quem poderia me contar em poucas palavras, o que o colega acabou de ler?’*.
- Dê muita ênfase ao valor associado à etapa Iniciativa: a força. Todas as atividades propostas nessa etapa vão requerer muita força! Utilize perguntas como *“você é um jovem que tem força para tomar uma decisão?”* ou *“qual é a sua maior força?”*.
- Certifique-se de que todos tenham compreendido o que foi lido e, se necessário, repita as principais partes. Todo momento de leitura - em voz alta ou silenciosa - precisa ser valorizado para que a leitura gere prazer e compreensão e ninguém fique para trás, perdido.

2. Questione-os se pensaram em alguma ideia para ser transformada em projeto e anote-as no quadro negro. A seguir, leia em voz alta, o quadro que contém as Áreas Temáticas para o desenvolvimento dos projetos (quadro da página 23 do *Livro do Game SuperAção*).

Dicas para apresentar as Áreas Temáticas.



- O *Game SuperAção* possui 10 (dez) Áreas Temáticas possíveis para o desenvolvimento de projetos. A realização do projeto em qualquer Área Temática desenvolverá as atitudes necessárias para a resolução de problemas, bem como as atitudes importantes para *aprender a aprender*, tais como: saber pesquisar, participar da aula, compartilhar dúvidas e conhecimentos etc.
- O método do Protagonismo Juvenil tem em sua centralidade respeitar as iniciativas e interesses do jovem. Assim, provavelmente você terá em sua sala uma multiplicidade de projetos. Não se assuste com isso, pois, mais adiante orientaremos como fazer a gestão de variados projetos.
- Duas Áreas Temáticas se dedicam à melhoria de conhecimentos específicos: *‘Matemática na escola e na comunidade’*, que tem como objetivo o desenvolvimento de projetos relacionados à melhoria da aprendizagem da matemática na escola ou na comunidade e *‘Leitura na escola e na comunidade’*, cujo objetivo é ampliar o acesso aos livros e promover práticas de leitura.
- Caso você tenha dificuldades em orientar projetos em muitas Áreas Temáticas, uma alternativa para limitar o número de Áreas a serem trabalhadas em cada turma é negociar com os times a escolha de não mais que quatro Áreas Temáticas para o desenvolvimento dos projetos.

>>> Continua...



- Já se você e/ou sua escola tiverem pré definido um tema para ser desenvolvido em PI/PD, este é o momento para você apresentá-lo aos jovens. O fato de o professor e/ou a escola já terem um tema de trabalho pré definido não impede que os jovens decidam que tipos de projetos gostariam de definir dentro desse tema. É fundamental, para isso, que você negocie e concilie os interesses de aprendizagem juvenis com os interesses curriculares:
 - a. Explique claramente qual é o objetivo de trabalharem essa proposta temática.
 - b. Ouça a opinião dos jovens sobre se veem relevância de trabalhar esse tema e se este desperta seus interesses.
 - c. Estimule os jovens a pensarem o tema proposto relacionado a outras áreas de interesse juvenis.
 - d. Esteja aberto a flexibilizar e ampliar suas expectativas iniciais para incorporar as expectativas e propostas dos jovens em relação ao tema. É importante, também, que o tema escolhido por você seja fértil para o desenvolvimento de projetos de protagonismo juvenil, ou seja, que não se limite a uma área de conhecimento muito específica.

3. A seguir, oriente cada grupo a escolher seus líderes e relembre o papel destes: organizar o trabalho do grupo, ajudar todos a expor suas opiniões e ler, com compreensão, o passo a passo da atividade '*Compartilhar e fazer escolhas*' (página 23 do *Livro do Game SuperAção*) até o item 7 (página 24 do *Livro do Game*). Estabeleça um tempo para a conclusão dessa atividade. Cabe aos líderes administrar o tempo e organizar o trabalho do grupo!

Aprimorando o trabalho em grupos.



- É importante que a liderança nos grupos seja rotativa: dessa forma, todos os jovens têm a oportunidade de experimentar habilidades de gestão, ou seja, de ajudar sua equipe a resolver problemas durante a produção grupal. Relembre quais são as características do trabalho dos líderes e liderados na página 16 do *Livro do Game SuperAção*. Fique de olho na forma com que cada líder atua e faça uma devolutiva com suas observações ao final da atividade!
- O momento do trabalho em grupo é um instante privilegiado para a observação do professor sobre a organização das equipes, a participação de seus integrantes, a divisão de trabalho, as dúvidas recorrentes, as diferentes formas de solucionar problemas. Por isso, circule pela sala para acompanhar de perto os trabalhos, estimulando-os a pensarem sobre suas dúvidas antes de dar as respostas e encorajando a participação de todos.
- Anote o que observar para depois pedir que as equipes contem na plenária os diferentes caminhos de solução encontrados, seja para questões de convívio ou de produção no grupo.

4. No horário combinado para encerrar a atividade, reúna a turma em uma grande roda (plenária) e peça aos líderes que exponham até onde o grupo conseguiu chegar e o

que debateram. Pergunte aos líderes quais ideias já surgiram. Pergunte se alguém gostaria de completar a exposição de seu líder e passe a palavra.

5. Finalize a aula com uma pequena avaliação de suas observações sobre o trabalho de cada equipe, destacando os pontos positivos que você constatou durante a realização da atividade, principalmente sobre a participação dos jovens. Informe que a segunda parte dessa atividade será concluída na próxima aula (lembre-se que consideramos que cada aula possui 1 hora/aula). Combine, novamente, que eles já se organizem nos mesmos grupos antes de sua chegada.

Após a realização da atividade 3, avalie:

- Os alunos se organizaram em grupos antes de sua chegada? Este é um indicador do envolvimento deles com as atividades. Caso sua turma ainda não tenha incorporado essa orientação, não desista! Aos poucos os jovens vão compreender a dinâmica de sua oficina: o trabalho em roda e em grupos de trabalho ajuda a promover a integração entre alunos e professor, além de favorecer situações de aprendizagem.
- Como os grupos estão trabalhando? Estão existindo desentendimentos ou brigas? Como esses desentendimentos estão sendo resolvidos? Os alunos procuram resolver os problemas no próprio grupo ou pedem sempre a sua interferência para resolvê-los? Lembre-se que faz parte do aprendizado dos jovens *aprender a negociar*, resolvendo problemas de convívio de maneira mais autônoma. No início, é normal que o professor atue como mediador de conflitos. Mas, não perca de vista que o seu trabalho precisa contemplar o desenvolvimento gradual da colaboração e autonomia dos jovens na resolução de conflitos.



Atividade 4

Hora do Debate

Objetivo da atividade: Promover um caloroso debate sobre os prós e os contras das ideias que os alunos elaboraram na última aula e constituir os *times de trabalho*.

Materiais Necessários: Papel sulfite; Livros do Game SuperAção.

Planejando a execução da atividade

- Essa atividade dá continuidade ao que foi trabalhado na aula anterior. O debate proposto é uma estratégia para que os jovens identifiquem a situação-problema que querem resolver. O término da atividade será a escolha das ideias que cada grupo quer transformar em projetos.
- Até o momento, os alunos se agruparam a partir de critérios como amizade, identificação com o colega etc. Ao final desta atividade, os grupos poderão mudar a constituição de seus integrantes, já que incentivaremos que eles se organizem a partir de seus interesses comuns no desenvolvimento de projetos.



1. Reúna os participantes nos mesmos grupos para dar continuidade à atividade *'Compartilhar e fazer escolhas'*, dos itens 7 ao 13, (páginas 24 e 25 do *Livro do Game*

SuperAção). Caso já tenham se organizado em grupos, parabeneze-os pela iniciativa. Distribua uma folha de papel para cada grupo.

2. Fique atento quando os grupos estiverem escrevendo o quadro com os 'prós' e os 'contras' das três ideias mais votadas, conforme o item 10 (página 25 do *Livro do Game SuperAção*). Estipule um tempo para que elaborem seus argumentos. Lembre-os de que os líderes também têm como tarefa cuidar do tempo da atividade!
3. Após a definição dos prós e dos contras, peça a cada grupo que indique uma das ideias listadas que gostariam de colocar em prática, transformando-a em projeto. Escreva as perguntas abaixo no quadro e oriente-os para que respondam:

- a. Essa ideia é viável?
() Achamos que essa ideia é difícil de ser colocada em prática, porque...
() Achamos que essa ideia é mais ou menos viável, mas estamos a fim de fazê-la acontecer, porque...
() Achamos que essa ideia é viável, porque...
- b. Vocês consideram essa ideia como a mais importante para ser desenvolvida na escola ou na comunidade? Ela trará benefícios para a escola ou para um grande número de pessoas? Por quê?
- c. Como esse projeto irá fortalecer o aprendizado de matemática de vocês? Por quê?
- d. Que tipo de desafios vocês acham que essa proposta vai trazer? Por quê?
- e. Com quais forças o grupo conta para colocar essa ideia em prática?

Aprimorando a argumentação dos alunos.



- O objetivo desse exercício é aguçar a capacidade de argumentação dos alunos e fazer com que aprofundem seus questionamentos, pensando na viabilidade e relevância de cada proposta. É fundamental que você, acompanhe as discussões e faça intervenções.

4. Após os grupos escolherem sua proposta e responderem às perguntas do quadro anterior, reúna a turma em uma grande roda. Peça a um dos líderes que apresente brevemente os prós e os contras da ideia escolhida pela sua equipe, a justificativa da escolha dessa ideia e como esse projeto pode fortalecer a escola ou a comunidade. A seguir, abra espaço para a roda de debates, convidando os demais grupos da sala a expor o que acharam da ideia apresentada e se têm alguma sugestão a fazer. Aproveite e também faça suas perguntas. Prossiga dessa forma até todos os grupos se apresentarem.
5. Após todos os grupos se apresentarem, é hora de saber se todos os jovens estão satisfeitos e prontos para assumir o compromisso de transformar as ideias em projetos. Pergunte-lhes se alguém não está satisfeito com a proposta escolhida por seu grupo. Nesse caso, verifique se existe interesse em participar do projeto de outro grupo e por quê. Caso algum jovem não se identifique com nenhuma das ideias, incentive-o a pensar, com a ajuda de um colega, em algo que gostaria de fazer para melhorar a escola ou a comunidade, lembrando sempre que o valor dessa etapa que é FORÇA. Essa contribuição pode ser incorporada à proposta de alguma equipe.
6. A partir de agora, os jovens fazem parte de um time de trabalho. Para fortalecer a identidade de cada grupo, oriente-os jovens a escolher um nome para batizá-lo.



O trabalho em times.

- Quando os grupos são formados a partir de interesses comuns, passamos a chamá-los de **times**, pois passarão a trabalhar juntos para a realização do projeto. Esta é uma estratégia de trabalho conjunto que privilegia a colaboração entre os pares na construção de um conhecimento, no caso, realizar um projeto.
Cada time ratificará um compromisso de trabalho: ser responsável por lutar pelo desenvolvimento do seu potencial e, também, pelo desenvolvimento dos colegas. Todos terão que somar esforços para realizar o projeto e melhorar a convivência em sala de aula! É a *aprendizagem colaborativa* em ação e ninguém pode ficar para trás!
- Lembre-se: os times constituem pequenas '*comunidades de aprendizagem*' que exercitam coletivamente a capacidade de *ser, conviver, conhecer e fazer*.

7. A finalização da atividade acontecerá quando os times estiverem constituídos, cada um com sua ideia de projeto (recomendamos que os times de trabalho tenham em torno de seis (6) jovens). Se algum jovem ainda não tenha se motivado a participar de algum projeto, peça-lhe que nas atividades seguintes, se reúna com um dos times para acompanhar os trabalhos. Aos poucos, vamos incluí-lo nas atividades. Continue incentivando-os a se reunirem, na próxima aula, nos times de trabalho antes de sua chegada. Finalize a aula comemorando a definição das propostas de projetos!



Após a realização da atividade 4, avalie:

- Os alunos se organizaram em grupos antes de sua chegada? Caso eles ainda não tenham incorporado essa orientação, continue trabalhando esse aspecto, explicando que a colaboração de todos é fundamental para que não se perca tempo de aula. Esse aprendizado é importante e indica o envolvimento e o ganho de autonomia da turma, portanto tenha paciência e observe e valorize os pequenos ganhos, mesmo que ainda não sejam o 'ideal'.
- Como está a participação oral dos alunos? Eles argumentam, formulando explicações para suas opiniões? São capazes de ouvir seus colegas? Relacionam diferentes opiniões em seus depoimentos?
- Os alunos demonstraram satisfação com as ideias escolhidas? Houve algum aluno que não se envolveu? Você procurou identificar quais foram as razões desse desânimo e dialogou sobre isso com esse jovem?

Jogo das Habilidades

Objetivo da atividade: Avaliar as atividades já vivenciadas e os aprendizados das etapas de Mobilização e Iniciativa. Refletir sobre as capacidades positivas de cada jovem. Promover capacidades de leitura e de compreensão de texto.

Materiais necessários: Papel sulfite; *Livros do Game SuperAção*.

Planejando a execução da atividade

- Essa é uma atividade que propõe uma avaliação diagnóstica, em que os jovens elaboram e organizam suas experiências até o momento. É uma avaliação do processo e serve para que o professor acompanhe o desenvolvimento da turma ao longo do ano.
- Reflita e elabore a sua avaliação da turma, focando nos aspectos: participação, envolvimento nas atividades, colaboração com os colegas, resolução de problemas de convívio no trabalho em times, vontade de se superar etc. Sua devolutiva é importante para estabelecer uma relação de confiança e de exigência com a turma. Procure focar nos aspectos positivos da turma e, caso avalie que precisam melhorar em algum ponto, desafie-os a crescerem, contando com a sua ajuda!
- É fundamental que você leia com antecedência as *Dicas de Leitura Antenada* (páginas 26 e 28 do *Livro do Game SuperAção*), o texto para reflexão (página 27) e a atividade *Jogo das Habilidades* (página 32).



1. Reúna os jovens nos times de trabalho e oriente-os que escolham um líder para conduzir a atividade. Caso a turma já tenha se organizado dessa forma, não deixe de parabenizá-los! Oriente-os a abrir o *Livro do Game SuperAção* na página 26. Leia em voz alta o título do texto para reflexão *'Quem sou eu?'*. Pergunte-lhes se já refletiram sobre essa questão e ouça alguns depoimentos.
2. Esclareça que participarão de um primeiro desafio para se conhecerem melhor: o *Jogo as Habilidades*. Peça a um dos líderes para ler, em voz alta, a *dica de leitura antenada 'Vocês sabem ler nas entrelinhas?'* (página 26 do *Livro do Game SuperAção*). Essa *dica* ajudará todos a ler com mais qualidade e compreender melhor o texto. Após a leitura da *dica antenada* é hora de colocá-la em prática: cada time deve ler o texto *'Quem sou eu?'* (página 27 do *Livro do Game*).

Observe e oriente a leitura dos times.

- Circule pelos times enquanto eles leem o texto *'Quem sou eu?'* e perceba se estão utilizando a dica de leitura. Observe, também, como está a participação daqueles jovens que são mais tímidos ou daqueles que são pouco participativos. Uma forma de estimular a participação é sentar-se com cada time para acompanhar trechos da leitura, aproveitando para fazer algumas perguntas direcionadas a cada participante.



3. Quando os times terminarem a leitura, peça que alguns jovens digam, em poucas palavras, o que acharam do texto lido e quais foram as mensagens mais fortes. Anote no quadro negro os principais conceitos surgidos. A seguir, solicite a um dos líderes para ler, em voz alta, a *dica de leitura atendida* 'Vocês sabem ler instruções?' (página 28 do *Livro do Game SuperAção*). Depois da compreensão dessa *dica*, oriente-os a fazer o desafio *Jogo das Habilidades* (página 32 do *Livro do Game*). Estabeleça um tempo para a conclusão dessa atividade.
4. Ao final do tempo estabelecido, reúna-os em plenária e peça aos líderes que leiam, em voz alta, os resultados de seu time e reforce a importância de ter *autoconfiança* tanto para ser um estudante melhor, como para enfrentar os desafios da vida.
5. A seguir, escreva no quadro as questões abaixo para continuar a avaliação das etapas. Cada time deverá debatê-las e seu líder registrará as respostas em uma folha de papel. Estabeleça um tempo para a conclusão da tarefa.

- a. Qual atividade das etapas de Mobilização e Iniciativa gostamos mais de realizar? Por quê?
- b. Como avaliamos a participação de cada um de nós nas atividades?
- c. Como avaliamos a condução do nosso professor nas atividades?
- d. Quais expectativas temos em relação ao projeto escolhido?

6. A seguir, abra espaço para uma roda de conversa, convidando os líderes pra ler as respostas de seu time para a primeira questão da avaliação. Prossiga dessa forma até a última questão.

A mediação do professor no debate é importante para gerar sentido.

- Organize a participação oral: identifique os principais aspectos nas diferentes falas, valorizando-as e comentando positivamente cada uma delas.
- Imprima ritmo ao debate: esteja atento ao objetivo deste (permitir que os alunos ganhem confiança para expor o que pensam e iniciar um modelo de trabalho que pedirá a participação ativa dos alunos) para não alongar-se demais.
- Faça a sua avaliação, focando no aspecto "participação nas atividades" (quem participou para valer, quem surpreendeu na participação, quem pode melhorar ainda mais a forma de participação etc.). Ressalte os pontos positivos, evidenciando aspectos em que os jovens se superaram (seja um jovem que superou sua timidez ou um time que apresentou uma organização de trabalho exemplar).
- Reforce, mais uma vez, as três regras de ouro da *aprendizagem colaborativa*, lendo, em voz alta, os pontos em negrito da página 15 do *Livro do Game SuperAção* (item '*Como vocês participam do Game SuperAção*'). Esclareça que as próximas atividades pedirão muita colaboração para não deixar ninguém perdido!



7. Coloque o *Painel do Protagonista* na parede da sala e explique o seu funcionamento, pedindo para que cada time escreva nele o seu nome, seu projeto e assinale que está na etapa da Iniciativa.



Para que serve o Painel do Protagonista?

- O *Painel do Protagonista* é um instrumento de acompanhamento do processo. Ele é útil para que os jovens possam verificar o andamento do trabalho de toda a turma. Por isso, se possível, coloque o *Painel* na parede sala. Lembre-se de que as paredes podem se tornar 'janelas para o conhecimento'.
- As escolas receberam um (1) *Painel do Protagonista* para cada turma participante do SuperAção Jovem. Caso ainda não o tenha recebido, solicite para a equipe da Diretoria Regional de Ensino (DRE) ou diretamente ao Instituto Ayrton Senna, no e-mail juventude@ias.org.br.

8. Termine a aula comemorando as propostas escolhidas por cada time, mostrando-se motivado a ser o parceiro de cada um deles nesta jornada que está começando! Explique que, em breve, será dado início a terceira etapa do Game: o *Planejamento*.



Após a realização da atividade 5, avalie:

- Como os alunos se autoavaliaram? Como avaliaram a sua condução nas atividades? Eles trouxeram propostas para melhorar as aulas?
- Os alunos trouxeram falas em que apontam mais envolvimento e vontade de participar das aulas?
- Como está o convívio em sala de aula? Os alunos estão colaborando uns com os outros e cuidando para não deixar ninguém para trás?

Bibliografia utilizada:

ANDRÉ, Simone e COSTA, Antonio Carlos Gomes da. *Educação para o Desenvolvimento Humano*. São Paulo: Editora Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2004.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da. *Encontros e Travessias – O Adolescente diante de si mesmo e do mundo*. São Paulo: Instituto Ayrton Senna, 1999.

_____. *Protagonismo Juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da (org). *O mundo, o trabalho e você*. São Paulo: Instituto Ayrton Senna, 2002.

SERRÃO, Margarida e BALEEIRO, Maria Clarice. *Aprendendo a Ser e a Conviver*. São Paulo: FDT, 1999.