

# CADERNO DE ORIENTAÇÕES

PARA ELABORAÇÃO DE PROJETO- PJM2018





## PROTAGONISMO JUVENIL, O QUE É?

O Protagonismo Juvenil, enquanto modalidade de ação educativa, é a criação de espaços e condições capazes de possibilitar aos jovens envolver-se em atividades direcionadas à solução de problemas reais, atuando como fonte de iniciativa, liberdade e compromisso.

É a participação do adolescente em atividade que extrapolam os âmbitos de seus interesses individuais e familiares e que podem ter como espaço a escola, os diversos âmbitos da vida comunitária; igrejas, clubes, associações e até mesmo a sociedade em sentido mais amplo, através de campanhas, movimentos e outras formas de mobilização que transcendem os limites de seu entorno sócio- comunitário (Costa, 1996:90)<sup>1</sup>.

O protagonismo juvenil parte do pressuposto de que o que os adolescentes pensam, dizem e fazem pode transcender os limites do seu entorno pessoal e familiar e influir no curso dos acontecimentos da vida comunitária e social mais ampla. Em outras palavras, o protagonismo juvenil é uma forma de reconhecer que a participação dos adolescentes pode gerar mudanças decisivas na realidade social, ambiental, cultural e política onde estão inseridos. Nesse sentido, participar para o adolescente é envolver-se em processos de discussão, decisão, desenho e execução de ações, visando, através do seu envolvimento na solução de problemas reais, desenvolver o seu potencial criativo e a sua força transformadora. Assim, o protagonismo juvenil, tanto como um direito, é um dever dos adolescentes (Costa, 1996:65).

## O PROFESSOR ORIENTADOR

Nesta edição do PJM estamos inserindo a figura do professor orientador que atuará como um mentor<sup>2</sup> para o parlamentar juvenil e dará suporte na elaboração e na implementação do projeto junto à escola onde estão inseridos, acompanhando a evolução e os resultados do projeto.

Como o projeto deve partir da curiosidade dos próprios alunos, cabe ao professor procurar e criar situações que propiciem aos alunos um desejo de elaborar seus próprios projetos (ARAÚJO, 2009)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> COSTA, Antonio Carlos Gomes da. *Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador, Fundação Odebrecht, 2000.

<sup>2</sup> Mentor é aquele que dá suporte e encorajamento para que a outra pessoa gere seu próprio aprendizado, maximize seu potencial, desenvolva suas habilidades, aprimore sua performance

<sup>3</sup> ARAÚJO, Mayra de Castro Miranda. *Competências do Professor para o trabalho com projetos de forma eficaz*. 2009. 145f. Dissertação (Mestrado em Educação tecnológica) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais/CEFETMG, Belo Horizonte.



O PJM estimula o jovem a pensar em sua realidade e buscar soluções para questões cotidianas do ambiente escolar que interferem em sua aprendizagem e em seu desenvolvimento enquanto ser humano.

O professor será o elo entre o estudante, a escola e os outros estudantes que serão envolvidos no projeto. Seu objetivo é criar e fortalecer espaços de protagonismo dos estudantes dentro e fora da escola, promovendo práticas pedagógicas com foco na solução de problemas reais e na realização de intervenções que melhorem o seu entorno. O professor deve empoderar o estudante por meio do seu engajamento no projeto, a fim de que possa ampliar suas conexões com o seu território (a escola, seu país, seu continente) e oportunizar o exercício da cidadania.

### O QUE É UM PROJETO?

Esta é uma palavra oriunda do termo em latim *projectum* que significa “algo lançado à frente”. Por esse motivo, projeto também pode ser uma redação provisória de uma medida qualquer que vai ser realizada no futuro. Um projeto social ou participativo é um plano ou um esforço solidário que tem como objetivo melhorar um ou mais aspectos de uma sociedade. Estas iniciativas potenciam a cidadania e consciência social dos indivíduos, envolvendo-os na construção de um futuro melhor.

Um projeto existe para provocar mudanças e trazer uma contribuição real para sanar ou minimizar um problema. O projeto deve ser, necessariamente, um instrumento para unir pessoas em prol de outras. O objetivo principal deve ser transformar vidas! Tudo sem fins lucrativos e sem ônus para os envolvidos.

Olhe a sua volta, sempre tem algo que pode ser feito e os únicos investimentos são: criatividade, disposição e empatia.

Analise e converse com seus colegas e professores sobre situações no ambiente escolar sobre a qual se pode intervir, reunindo informações disponíveis e discutindo com os envolvidos sobre possíveis soluções. Ao fazê-lo de forma democrática e participativa, você adquire mais confiança em si mesmo e na sua capacidade de intervir construtivamente em seu entorno social.



## SUGESTÕES DE PROJETOS

1. **Fóruns temáticos:** Organizar fóruns temáticos para os estudantes debaterem assuntos prioritários para a escola e para os estudantes.
2. **Clubes temáticos de reforço:** Criar clubes temáticos, em que os estudantes se organizam por disciplina para ajudar alunos com dificuldade e que precisam de um reforço. Quem ensina aprende e quem aprende pode ensinar outros.
3. **Rodas de conversa:** Organizar rodas de conversa entre a gestão escolar e/ou professores e alunos sobre temas atuais.
4. **Assembleias:** Realizar assembleia com os estudantes e a equipe da escola para resolver questões coletivamente.
5. **Comitês de decisão:** Criar comitês de decisão com mediação de alunos para que se envolvam em votações e escolhas colaborativas, mesmo que para pequenas ações da escola.
6. **Desafios:** Incentivar a aprendizagem por desafios; promovendo jogos, festivais e gincanas escolares com o objetivo de estimular os estudantes a participar da solução dos desafios da sua escola e comunidade.
7. **Voluntariado:** Trabalhar com projetos de voluntariado na escola para ajudar pessoas necessitadas.
8. **Comunicação:** Criar projetos de imprensa jovem, criando rádios, tevês, jornais, blogs, dentre outras mídias escolares que possa ser gerida por estudante.
9. **Foco na cultura:** Criar mais programas culturais nas escolas que ampliem o repertório e estimulem a produção autoral dos estudantes.
10. **Foco no futuro:** Mapear os sonhos dos estudantes da escola e organizar palestras de profissionais sobre as profissões mais cobiçadas pelos estudantes.
11. **Intercâmbio:** Promover o intercâmbio de estudantes e /ou organizações estudantis de diferentes escolas.

Estas são algumas sugestões que podem ser utilizadas para criar o projeto. Existem muitas possibilidades, use a imaginação, **seja o protagonista da mudança!**



## **PARTES ESSENCIAIS DE UM PROJETO**

### **1. TEMA**

Os projetos devem, obrigatoriamente, contemplar uma das áreas temáticas do PJM:

- Integração Regional
- Inclusão educativa
- Gênero
- Jovens e Trabalho
- Direitos Humanos
- Participação Cidadã

### **2. CAPA**

A função da capa é identificar o projeto. Ela é o cartão de visita do seu projeto e, portanto, deve ser simples, bonita e conter apenas as informações essenciais: título e subtítulo (se houver) do projeto, o nome do estudante autor, o nome do professor orientador, local e data.

### **3. RESUMO**

Descreva clara e objetivamente a ideia como um todo. Esclareça o que é o projeto, para que se propõe. É importante conter qual é o problema, quem é o público alvo e o que vai ser feito para conseguir alcançar os resultados propostos. Lembre-se que é um resumo, apenas para introduzir quem está lendo seu projeto.

### **4. CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA, CONTE A HISTÓRIA DO PROBLEMA.**

Descreva o problema encontrado. Conte em poucas palavras, no máximo 5 parágrafos, o que acontece e porque acontece. Ainda não descreva como quer solucionar, pois essa será a próxima etapa.

### **5. JUSTIFICATIVA**

Para escrever uma justificativa tente responder as seguintes questões: por que devo intervir naquela situação? A solução que estou propondo vai contribuir para resolver ou minimizar a situação? Destaque os benefícios que trará para a escola e para outros estudantes.

### **6. OBJETIVO**

No trabalho de redação do projeto os objetivos ocupam um lugar especial. É aqui que você expressará de maneira clara e exata onde você quer chegar. O projeto deve ter apenas um objetivo geral.



## CADERNO DE ORIENTAÇÕES PARLAMENTO JUVENIL DO MERCOSUL Seleção 2018-2020

### 7. PLANO DE TRABALHO

Aqui você deve descrever as atividades que realizará para alcançar o objetivo do projeto, os recursos que serão necessários, a metodologia (como vai fazer) e o prazo, para isso, utilize o quadro abaixo como modelo:

Objetivo	Atividades	Metodologia	Recursos	Prazos
Repita aqui o objetivo do projeto	Coloque aqui todas as atividades previstas do início ao fim do projeto. Exemplo de atividade: <i>Divulgação do projeto na escola.</i>	Coloque aqui como pretende realizar a atividade. Exemplo: <i>Fala de 5 minutos nas salas de aula.</i>	Coloque aqui o que você vai precisar para realizar a atividade. Exemplo: <i>Solicitar a direção autorização para divulgar projeto nas salas de aula.</i>	Coloque aqui quanto tempo você levará para concluir a atividade. Exemplo: <i>Até 15/04/2019.</i>

Lembre-se que seu mandato como Parlamentar Juvenil do MERCOSUL iniciará em 2019, dessa forma, a execução do seu projeto deverá ser de abril de 2019 a dezembro de 2019.

Após o preenchimento do quadro acima e de todas as etapas anteriores, seu projeto estará quase pronto para ser enviado ao Ministério da Educação para formalizar sua inscrição na Seleção Nacional do Parlamento Juvenil do MERCOSUL. Observe as regras para apresentação do projeto e as dicas abaixo.

### 8. APRESENTAÇÃO GERAL

- O documento deverá ser digitado na cor preta, utilizar fonte Arial, tamanho 12 com espaçamento de 1,5 entrelinhas.
- Para os títulos utilizar tamanho 12, negrito, maiúsculo e com numeração.
- As margens das páginas devem ser formatadas com 3cm de margem esquerda e superior e 2 cm de margem direita e inferior.
- O projeto deve ter de **no mínimo 6 páginas e no máximo 12.**



**CADERNO DE ORIENTAÇÕES**  
**PARLAMENTO JUVENIL DO MERCOSUL**  
Seleção 2018-2020

**9. DICAS PARA REDAÇÃO DO PROJETO**

- Comentários gerais e opinativos não devem constar nos objetivos.
- Lembre-se de que aquilo que parece óbvio para você, em geral não o é para outro leitor.
- Preocupe-se sempre com a lógica de sua argumentação.
- Procure não usar gírias. Eles confundem e diminuem a capacidade de compreensão daquilo que você quer dizer.
- Número de páginas não torna o seu projeto melhor. Ao contrário, uma das características mais procuradas hoje em dia em um projeto é a concisão. Ser capaz de elaborar um documento claro, preciso e conciso é fundamental. Atenção ao número de páginas máximo para o projeto. **Projetos fora do tamanho permitido serão desclassificados.**
- Ao terminar a elaboração do projeto, peça para outra pessoa ler e veja se ela o interpreta corretamente.
- Por fim, revise todo conteúdo com seu professor orientador, salve o arquivo no formato .pdf, envie todos os documentos conforme o regulamento e boa sorte!