

# CLUBES DE PROTAGONISMO

## GESTOR E PROFESSORES



**Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação - SEDE**

**Gerência Geral dos Anos Finais do Ensino Fundamental - GGAFEF**

**FICHA TÉCNICA**

**Raquel Teixeira Lyra Lucena**

Governadora do Estado

**Priscila Krause Branco**

Vice-Governadora

**Gilson José Monteiro Filho**

Secretário de Educação

**Ana Lúcia Barbosa dos Santos Paes de Souza**

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação

**Eduardo de Santana Romão Andrade**

Gerente Geral de Anos Finais do Ensino Fundamental

**Jeane de Santana Tenório Lima**

Gerente de Políticas Educacionais da Educação de Jovens, Adultos e Idosos

**Valdemir Amaro Lisboa**

Gerente de Política Educacional Indígena

**Romero Antônio de Almeida Silva**

Gerente de Educação Escolar Quilombola

**Waldênia Leão de Carvalho**

Gerente de Políticas Educacionais de Educação no Campo

Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação - SEDE

Gerência Geral dos Anos Finais do Ensino Fundamental - GGAFEF

## FICHA TÉCNICA

### **IDEALIZAÇÃO**

**Equipe de formadores da Gerência Geral dos Anos Finais do Ensino Fundamental**

### **EQUIPE DE PRODUÇÃO**

Adalberto Teles Marques  
Adriana Maria de Freitas Ferreira  
Anderson Leony Torres Costa  
Carlos Antônio Avelar de Melo  
Cristiane Renata da Silva Cavalcanti  
Eber Gustavo da Silva Gomes  
Evaldo Dantas da Silva Júnior  
Fabíola Oliveira  
Jacineide Gabriel Arcanjo  
Jaelson Dantas de Almeida  
Jamesson Marcelino da Silva  
Júlio Ricardo de Barros Rodrigues  
Luciana de Santana Fernandes  
Maria de Fátima de Assis Silva  
Maria Inez Lima de Almeida  
Maria Lúcia Cavalcante  
Marivânia da Silva Aragão Xavier  
Patrícia Morgana Andrade de Santana  
Raquel Vasconcelos Barbosa de Freitas  
Robson Anselmo Tavares de Melo  
Rosinete Salviano Feitosa  
Samuel Lira de Oliveira  
Sandra Vasconcelos Oliveira e Silva  
Sônia Magali Alves de Souza  
Thaís Maria Cecília da Paz Soares  
Wanda Maria Braga Cardoso

### **EQUIPE DE PÓS-PRODUÇÃO**

#### **Revisão e edição de texto**

Cristiane Renata da Silva Cavalcanti  
Jamesson Marcelino da Silva

### **PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**

Isabella de Fátima Silva Guedes

# CLUBES DE PROTAGONISTAS

---

## ORIENTAÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DOS CLUBES DE PROTAGONISTAS

Os Clubes de Protagonismo deverão ser realizados em escolas de referência em tempo integral do Ensino Fundamental Anos Finais de 45h. Quanto a isso, cabe à equipe gestora dar as condições mínimas aos estudantes para que os Clubes funcionem adequadamente.

O Clube de Protagonismo é um espaço organizado pelos estudantes sob a supervisão do(a) professor(a) dentro do ambiente escolar, a fim de desenvolver atividades que proporcionem trocas de informações e experiências relacionadas a temas de interesse dos estudantes. Estes conduzem as aprendizagens de maneira autônoma; por isso, quem escolhe as temáticas a serem trabalhadas e atividade realizada no Clube são os discentes, os grandes protagonistas das atividades a serem realizadas nesses espaços.

As atividades dos Clubes – a serem realizadas uma vez por semana no período de um semestre – podem começar no início do turno da tarde e compreenderão um período de 45 minutos. Essas atividades também poderão ser ofertadas no início da manhã, caso a escola tenha outra dinâmica e queira assim realizá-las, pois também é possível fazer de tal modo.

Tais atividades oportunizam aos estudantes a possibilidade de construir um lócus de liberdade e acolhimento. Além disso, os Clubes ampliam e aprofundam, nas unidades escolares, as condições para o exercício do respeito dos discentes entre si e entre estes e os professores, especialmente os que atuarão como supervisores dos espaços em questão. Com os Clubes, pretende-se ainda, e sobretudo, com atenção voltada às subjetividades, ensejar o desenvolvimento do protagonismo juvenil, apostando-se na vivência de situações marcadas pelo respeito institucional entre os pares, pela consideração das falas dos envolvidos, pelo cultivo da espontaneidade e pela abordagem de conteúdos diretamente ligados aos interesses dos estudantes, ainda que experimentados sob a supervisão docente.

Passar pela experiência dos Clubes de Protagonismo ajuda o estudante a acreditar que é capaz de aprender muitas outras coisas, além daquelas que são tratadas nos componentes curriculares da Formação Geral Básica (FGB), e saber que deve ter um papel ativo nesse processo, precisando se esforçar para isso.

Ele toma ciência também de que aprender continuamente ao longo de sua trajetória é muito importante na construção de um projeto de vida. Isso porque um protagonista sabe que nada na vida está pronto e definido, seja por quais motivos forem: destino, decisões de outras pessoas, habilidades ausentes (mas que podem ser construídas) ou quaisquer outros elementos dificultadores. Se assim fosse, seria muito mais difícil aprender e crescer.

A experiência de ser associado a um Clube de Protagonismo durante o Ensino Fundamental Anos Finais torna-se ainda mais importante porque nela o protagonista desenvolve habilidades de autocontrole, organização, otimismo, espírito colaborativo, liderança, capacidade de criar soluções, de conviver com as diferenças, entre outras.

# CLUBES DE PROTAGONISTAS

---

## ORIENTAÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DOS CLUBES DE PROTAGONISTAS

Com o protagonismo juvenil na escola por meio dos Clubes, o estudante será estimulado a desenvolver competências de autogestão e consciência social, as quais contribuirão para a formação da sua autonomia. Logo, a base dos Clubes é a participação; o meio é a cooperação, e o fim é a autonomia dos estudante.

### OBJETIVOS:

- Validar momentos de observação, escuta e fala como recursos de uma boa comunicação;
- Expressar-se, de maneira clara, oralmente e por escrito;
- Aprender a autoavaliar-se, identificando aprendizagens adquiridas e a construir;
- Pesquisar, registrar e disseminar informações sobre um tema relevante para si e para os pares;
- Refletir sobre as preferências individuais e coletivas para a organização dos Clubes de Protagonismo;
- Estabelecer critérios de participação e organização dos Clubes de Protagonismo;
- Elaborar um Plano de Ação para o Clube de Protagonismo;
- Respeitar a diversidade de ideias e as diferentes visões sobre um mesmo tema.

# CLUBES DE PROTAGONISTAS

---

## ORIENTAÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DOS CLUBES DE PROTAGONISTAS

### **1. Definição do tema e dos objetivos do Clube de Protagonismo**

O estudante deve pensar sobre o que gosta de fazer e quais são as suas áreas de interesse. É importante que o tema, o nome e os objetivos do Clube de Protagonismo estejam relacionados.

### **2. O início do Clube de Protagonismo**

No início do semestre, haverá um momento para idealizar ou escolher um tema que dê origem ao Clube de Protagonismo. Acontecerão reuniões de orientação com líderes de turma, acolhedores(as) e com gestores(as) da escola.

### **3. Ingresso no Clube de Protagonismo**

Quando as propostas forem analisadas e validadas pelo professor orientador, haverá um momento de apresentação dos Clubes aos estudantes. Uma sugestão é o "Feirão de Clubes de Protagonismo", ocasião em que são apresentadas todas as propostas aos estudantes para fazerem uma lista de escolhas, conforme seus interesses.

### **4. Atribuições dos líderes do Clube de Protagonismo - Presidente, Vice e outros membros**

Dividir as funções dos membros do Clube a partir das especialidades agiliza as atividades e deixa as coisas muito mais divertidas.

Algumas funções essenciais de todo Clube de Protagonismo:

- **Presidente:** apresenta a proposta inicial e direciona a construção do Plano de Ação, coordena reuniões do Clube com os professores(as) e gestores(as) da escola, guarda os documentos e registra as ocorrências dos encontros. Deve liderar de forma democrática, dando espaço para todos opinarem, participarem das ações e exercerem seu Protagonismo.
- **Vice-Presidente:** auxilia o (a) presidente em todas as tarefas.
- **Secretário:** acompanha a agenda estabelecida no cronograma, registra as atas das reuniões, organiza os documentos e assessora o Presidente e o Vice em toda a comunicação do Clube.

### **5. As reuniões do Clube de Protagonismo: lugar, organização e finalidade**

Devem ocorrer conforme a melhor organização para a escola, e os lugares onde cada Clube de Protagonismo realiza suas reuniões serão definidos antes da validação deste pelo diretor da escola e pelos professores(as). O lugar deverá ser adequado ao objetivo do Clube.

### **6. Objetivos, estratégias e recursos materiais do Clube de Protagonismo**

Os objetivos do Clube expressam, de forma clara, o que se pretende atingir e são explicados no "Plano de Ação", antes mesmo de o Clube de Protagonismo ter sido implantado.

As estratégias são as ações, aquilo que os membros do Clube pretendem fazer para atingir os objetivos.

# MANUAL PARA PARTICIPANTES DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

---

Os recursos materiais são os meios necessários para que as ações sejam possíveis. Ex.: papéis diversos, tintas, canetas e lápis coloridos, cartolinas, latas, garrafas plásticas, vidros, caixas, tabuleiros de xadrez, livros, entre outros, dependendo do tema central e dos objetivos de cada Clube. Tudo precisa estar muito bem descrito no Plano de Ação.

É muito importante definir as características da equipe. Para fazer isso, é fundamental que os participantes conheçam muito bem os objetivos do Clube. É assim que a divisão das tarefas acontece de maneira que todos trabalhem naquilo para qual apresentam mais habilidades.

## **7. Plano de Ação**

É o documento que descreve com detalhes tudo o que será realizado no Clube: objetivos, estratégias, recursos, funções dos membros, resultados, avaliação, culminância, entre outros pontos importantes ao acompanhamento das ações. Necessário que tenha foco, clareza e objetividade.

- Cronograma: é o plano de atividades que o Clube pretende desenvolver no semestre, com definição das datas para todas as ações previstas para acontecerem nesse espaço.
- Pauta de Reunião: roteiro que descreve os assuntos principais que serão tratados nos encontros e reuniões do Clube. É elaborada antes da reunião acontecer para direcionar e adequar os assuntos ao tempo disponível.
- Ata de Reunião: redação das ocorrências e decisões de todas as atividades e reuniões do Clube.

### **7.1 - O QUE FAZER E POR QUÊ?**

1 - Visão: representa o sonho dos integrantes do Clube, o que eles esperam fazer com a sua criação, precisa estar bem definida e tem de ser realista.

2 - Objetivo: o que o Clube vai fazer com a sua criação, o que ele pretende criar, qual a razão de sua existência, o que vai fazer e por quê. Tudo isso tem sempre de estar relacionado com a visão.

3 - Valores: se o Clube tem como valor a colaboração, todos devem agir de maneira colaborativa; se a harmonia é um valor, então todos devem atuar de maneira a estimular e a preservar a harmonia entre todos.

4- Resultados esperados: precisam ser alcançáveis; eles ajudam a manter um ritmo de trabalho no grupo que deverá estar unido e atuando na sua busca.

# MANUAL PARA PARTICIPANTES DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

---

## **7.2 - QUEM E COMO?**

1 - Prioridades: é aquilo que é importante que o Clube atinja, são os resultados esperados e para onde deve estar voltada toda a sua energia.

2 - Estratégias: são os meios e tudo aquilo que será usado para atingir os resultados pretendidos.

3 - Funções da equipe: quem faz o quê? É aqui que se define quem faz parte do Clube e o que faz, qual é a sua função.

4- Plano de atividades: neste ponto, definem-se as tarefas de cada pessoa e os prazos necessários para melhor organização do Clube de Protagonismo.

5- Resultados alcançados: no final do período, o Clube irá realizar uma culminância do que foi produzido durante o semestre e também poderá divulgar os resultados alcançados depois do trabalho desenvolvido por todos.

## **7.3 - QUANDO E ONDE?**

1 - Local, dia e horário: definir onde e quando vão ocorrer os encontros do Clube.

## **7.4- CUSTOS MATERIAIS?**

1 - Materiais: listar os materiais necessários para o funcionamento do Clube de Protagonismo. Os recursos materiais são os meios necessários para que as ações sejam possíveis. Ex.: papéis diversos, tintas, canetas e lápis coloridos, cartolinas, latas, garrafas plásticas, vidros, caixas, tabuleiros de xadrez, entre outros, dependendo do tema central e dos objetivos de cada Clube.

## **7.5 - STATUS**

1- Concluído ou em andamento: descrever a situação em que o Clube se encontra, os objetivos alcançados, o que não foi ou não será concluído e o andamento das demais atividades.

## **8. Os orientadores e os parceiros do Clube de Protagonismo**

Orientadores: professores, gestores, membros da comunidade escolar que aconselham o Clube em situações específicas, nas quais a experiência deles pode ajudar muito.

## **9. A avaliação das ações do Clube de Protagonismo**

O acompanhamento das ações do Clube de Protagonismo serve para corrigir os rumos de ações que não estejam apresentando um resultado satisfatório. Para isso, os Clubes de Protagonismo devem aplicar o método PDCA através dos seguintes passos:

P- Plan - Planejar - definir "o que fazer";

D- Do - Executar - "pôr a mão na massa" para realizar aquilo que foi planejado;

C- Check - Monitorar - verificar o que foi feito, identificando o que deu certo e o que é preciso rever;

A- Act - Agir - momento de corrigir o que precisa ser melhorado, rever o planejamento, resolver o problema e garantir que os objetivos sejam alcançados.

# MANUAL PARA PARTICIPANTES DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

---

## **10. Encerramento das atividades do Clube de Protagonismo**

Ao final do semestre, os Clubes divulgam os resultados que alcançaram por meio de uma "Culminância", que se realiza em dia previamente agendado. Nesse dia, os membros dos Clubes apresentarão para a comunidade escolar os resultados das atividades e ações deste, e serão certificados, recebendo um documento que comprova sua participação como jovem protagonista.

# ATRIBUIÇÃO DOS EDUCADORES NOS CLUBES DE PROTAGONISMO DIRETOR, APOIADO PELO ADJUNTO

---

- Orientar os(as) estudantes, com apoio dos jovens acolhedores, sobre o que são Clubes de Protagonismo e como participar deles;
- Analisar com os(as) professores(as) os projetos de Clubes apresentados pelos estudantes, e validar os projetos aprovados;
- Organizar as inscrições;
- Definir as listas de inscrições de cada Clube;
- Confirmar a criação de cada Clube a partir do resultado das inscrições;
- Divulgar a lista de Clube de Protagonismo para que os estudantes possam se inscrever no Clube que mais lhes interessa;
- Apoiar a estruturação dos Clubes e orientar a elaboração dos Planos de Ação do Clube de Protagonismo;
- Realizar reuniões periódicas com os presidentes dos Clubes de Protagonismo, para orientar quanto a sua organização, monitoramento e avaliação.

## **EQUIPE ESCOLAR**

Orientadores: professores e funcionários devem apoiar os Clubes de Protagonismo. Por exemplo: a Gerente de Organização Escolar é orientadora do Clube de Maquiagem, o professor de Matemática é orientador do Clube de Games, entre outros;

Consultoria: a equipe escolar também pode apoiar os Clubes de Protagonismo como “consultores”. Exemplo: A professora de Língua Portuguesa pode apoiar na elaboração do Plano de Ação e o professor de Arte pode apoiar na escolha de uma peça de teatro e dar dicas de interpretação para o Clube Teatral. Eles podem contribuir em situações específicas, oferecendo apoio, estímulo, encorajamento e orientação, mas não devem direcionar a execução das ações do Clube e nem a tomada das decisões, pois os Clubes são organizados e mantidos pelos estudantes.

## **ATRIBUIÇÕES DOS(AS) DOCENTES**

Os professores devem incentivar, apoiar e orientar as atividades dos Clubes de Protagonismo, conforme determinam os pilares da Educação de Tempo Integral.

## **PROFESSORES DOS CLUBES DE PROTAGONISMO**

Nas aulas, cabe aos professores orientar os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental sobre as concepções de Clube de Protagonismo e sobre como se dá a participação, estruturação e organização dos Clubes, além de apoiarem os Clubes em suas ações, como, por exemplo, na construção do Plano de Ação do Clube de Protagonismo.

# SUGESTÃO DE TERMO DE VOLUNTARIADO

---

ESCOLA DE REFERÊNCIA: \_\_\_\_\_

EVENTO: Termo de Voluntário dos Clubes de Protagonismo

Nome: \_\_\_\_\_ RG: \_\_\_\_\_ Órgão

Expedidor: \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_ Estado civil: \_\_\_\_\_

Residência: \_\_\_\_\_

Bairro / Distrito: \_\_\_\_\_

Município: \_\_\_\_\_ Fone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

Profissão: \_\_\_\_\_

Local de Trabalho: \_\_\_\_\_,

formaliza adesão e compromisso em prestar, a contento, serviço voluntário, nos termos da Lei nº 9.608, 18 de janeiro de 1982, que tem por objeto dar auxílio nas atividades educativas e recreativas no Clube Juvenil \_\_\_\_\_, nesta unidade escolar, às(aos) \_\_\_\_\_ (dia da semana), no horário das \_\_\_\_\_ às \_\_\_\_\_, tendo ciência de que tal serviço não será remunerado e não gerará vínculo empregatício, nem obrigação de natureza trabalhista, previdenciária ou afim.

Recife, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Voluntário

\_\_\_\_\_  
Diretor(a) de Escola

# CLUBES DE PROTAGONISMO NA ESCOLA

## ORIENTAÇÕES DE PLANEJAMENTO, EXECUÇÃO, MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

### PLANEJAR

Para a criação dos Clubes de Protagonismo na escola, o(a) gestor(a) precisa seguir alguns passos importantes no planejamento de suas ações:

- 1 - Estudar as orientações sobre o Protagonismo e Clubes de Protagonismo juntamente com a equipe escolar;
- 2 - Planejar a formação dos estudantes da escola em protagonismo juvenil e Clubes de Protagonismo;
- 3 - Planejar as ações para a criação dos Clubes:
  - tempo (elaborar um cronograma de reuniões formativas);
  - formação dos(as) gestores(as) e professores(as);
  - formação dos(as) estudantes;
  - inscrição, validação, divulgação, escolha.
- 4 - Alinhar as ações para: estruturar, iniciar, organizar, estabelecer as atividades do Presidente de Clube de Protagonismo;
- 5 - Socializar com os professores o passo a passo para a criação e orientação dos Clubes de Protagonismo;
- 6 - Registrar as etapas do Planejamento na Agenda da Escola.

### EXECUTAR/FAZER

Seguem os procedimentos de execução para a formação sobre Clubes de Protagonismo e a organização dos Clubes na escola:

- 1 - Realizar a formação dos gestores e professores em protagonismo e clubes juvenis;
- 2 - Realizar a formação dos estudantes juntamente com outros gestores e professores;
- 3 - Organização dos Clubes juvenis:
  - Solicitar as propostas de criação dos Clubes juvenis;
  - Analisar cada proposta e identificar quais estão alinhadas com os objetivos e a identidade da escola;
  - Validar ou não cada proposta;
  - Divulgar para toda escola a lista dos Clubes validados;
  - Orientar a escolha dos Clubes pelos estudantes na data estipulada, conforme o cronograma;
  - Fazer a enturmação e divulgar as listas finais de Clubes de Protagonismo, com a relação dos seus componentes.

# CLUBES DE PROTAGONISMO NA ESCOLA

## ORIENTAÇÕES DE PLANEJAMENTO, EXECUÇÃO, MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

- 4 - Realizar reuniões para estabelecer ações para: estruturar, iniciar, organizar as atividades do Presidente de Clube de Protagonismo, explicando seu papel e quando ele deve solicitar o apoio da equipe escolar;
- 5 - Orientar a elaboração do Plano de Ação de cada Clube de Protagonismo;
- 6 - Orientar a elaboração do Contrato de Convivência de cada Clube;
- 7 - Validar com os presidentes dos Clubes os Planos de Ação de cada um destes;
- 8 - Orientar os Clubes de Protagonismo a iniciar as atividades a partir dos seus Planos de Ação.

### MONITORAR

Nessa fase, os(as) gestores(as) vão monitorar os Clubes sistematicamente, observando se as atividades em andamento estão conforme os Planos de Ação de cada Clube.

Seguem os passos:

- 1 - Realizar reuniões com presidentes e vice-presidentes e apoiá-los no monitoramento das atividades, orientando para serem realizadas segundo o Plano de Ação do Clube;
- 2 - Construir indicadores para monitorar e avaliar o cumprimento das atividades de todos os Clubes de Protagonismo;
- 3 - Acompanhar as reuniões dos Clubes, observando os desenvolvimentos das atividades propostas nos planos de ação.

### MODELO DE PLANO DE AÇÃO PARA OS CLUBES DE PROTAGONISTAS

Identificação do Clube	Definição do título do Clube e descrição do assunto (temática) que será desenvolvido. Exemplo: Título: "Clube de Robótica"; Tema: Robótica e programação.
Presidente e Vice-presidente	Nomes dos jovens protagonistas que exercerão a liderança do Clube.
Padrinho/ madrinha e/ou parceiros	Professores e/ou outros parceiros (internos ou externos à escola) que vão apoiar o Clube.
Visão	A visão procura responder aonde o Clube quer chegar e o que deseja ser no futuro. Deverá ser inspiradora, realizável e ter uma dimensão objetiva e com prazos coerentes ao espaço do Clube juvenil.

Valores	Os valores são os princípios que regem as ações dos participantes do Clube. Quais são os valores importantes para desenvolver a visão do Clube? Os valores têm de ser coerentes e praticados pelos integrantes. Se o Clube tem como valor a colaboração, os estudantes devem agir de maneira colaborativa; se a harmonia é um valor, então devem atuar de maneira a estimular e a preservar a harmonia entre todos. Outros exemplos: cidadania, responsabilidade, ética, solidariedade, cooperação, respeito.
Missão	A missão é a razão de ser do Clube de Protagonismo, a definição de seu propósito, dando norte à construção de ações possíveis e que estejam de acordo com o objetivo geral do Clube.
Resultados Esperados	Os resultados precisam ser alcançáveis e coerentes com os objetivos e ações planejadas para o Clube juvenil.
Objetivos Específicos	São as pretensões específicas do Clube, apresentando o que se almeja atingir, quais as ações e a justificativa. Os objetivos devem estar relacionados à missão e precisam ser apresentados de forma clara para que se identifiquem as ações dos organizadores.
Resultados Esperados	Os resultados precisam ser alcançáveis e coerentes com os objetivos e ações planejadas para o Clube juvenil.
Estratégias	São as ações que serão feitas para atingir os objetivos do Clube.
Funções dos(as) participantes	Neste campo se define quem faz parte da ação e quais as atribuições de cada um.
Local	Definição do espaço em que o Clube realizará suas atividades na escola (sala de aula, sala de leitura, quadra poliesportiva, pátio, áreas de convívio etc.).
Recursos necessários	Descrever quais recursos serão necessários para a realização das ações do Clube – equipamentos (aparelho de som, computadores, filmadora, microfone etc.), materiais de consumo (papéis diversos, tintas, canetas e lápis coloridos, cartolinas etc.), materiais recicláveis (latas, garrafas plásticas, caixas, paletes etc.).
Plano de Atividades	Definição das atividades que o Clube pretende desenvolver no semestre, elaborando um cronograma para as ações previstas no Clube.
Resultados Alcançados	Divulgação dos resultados alcançados pelo Clube, que pode ocorrer por meio de uma culminância, com as apresentações dos resultados dos Clubes de Protagonismo da escola e ao final de cada semestre letivo.

## MODELO DE PLANO DE AÇÃO PARA OS CLUBES DE PROTAGONISTAS

I - Dos Direitos	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Todos têm o direito de participar igualmente das atividades do Clube.</li><li>2. Todos têm o direito de expressar suas ideias e opiniões, considerando o respeito aos demais participantes.</li><li>3. Todos têm o direito de fazer uso dos recursos materiais, equipamentos e instrumentos que foram disponibilizados para a execução das atividades do Clube.</li></ol>
II - Dos Deveres	<ol style="list-style-type: none"><li>4. É dever de todos se respeitar reciprocamente, agindo cordial e solidariamente, mesmo quando as ideias, opiniões e atitudes forem diferentes ou divergentes, sendo vedado qualquer tipo de agressão, preconceito e discriminação.</li><li>5. É dever de todos a participação efetiva nas atividades do Clube, sendo vedada a realização de outras atividades que não estão previstas no Plano de Ação do Clube.</li><li>6. É dever de todos a dedicação na execução das atividades do Clube, sendo vedado o uso de aparelhos eletrônicos (celulares, iPod, MPs, etc.) nesses momentos, salvo quando for solicitado para o desenvolvimento da atividade.</li></ol>
III- Das Sanções	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Não será certificado o estudante que, ausentando-se de mais de 25% dos encontros semanais do Clube, deixe de justificar essa abstenção.</li><li>8. Não será permitida a participação do estudante que incorrer em ato infracional, previsto por lei, ocorrido no espaço e tempo do Clube.</li></ol>
IV - Participantes	Coleta de Assinaturas

# MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

---

Prezado(a) gestor(a) e professores(as), o monitoramento, tanto da frequência quanto das ações, é muito importante para a organização dos Clubes de Protagonismo, porque tem a finalidade de acompanhar se os objetivos e metas estão sendo alcançados. Dessa maneira, sugerimos alguns modelos organizadores para o acompanhamento, que pretendem auxiliar o desenvolvimento das atividades previstas no cronograma de cada Clube. Os modelos propostos subsidiarão o presidente e o vice-presidente de cada Clube e servirão como referência para o monitoramento dos Clubes pelos(as) gestores(as) e pelos(as) professores(as) responsáveis.

## **Modelo de registro da frequência e das ações dos Clubes de Protagonismo**

Gestor(a), o registro da frequência é muito importante para o monitoramento da assiduidade dos estudantes. Oriente os(as) professores(as) dos Clubes de Protagonismo que é necessário registrar o comparecimento dos estudantes de maneira fácil e rápida.

### **MODELO DE REGISTRO DE FREQUÊNCIA DOS CLUBES DE PROTAGONISMO**

n.º	Nome do aluno	a- no	Mês				Mês - (Ex.: maio)			
			data	data	data	data	03/ 06	10/ 05	17/ 05	24/ 05

Gestor(a), oriente os(as) professores(as) dos Clubes de Protagonismo sobre a importância do registro semanal das atividades. Cada Clube pode realizar isso de uma maneira clara e objetiva, com as informações relevantes. Segue, abaixo, um modelo com as informações básicas, que poderá servir de parâmetro para o acompanhamento dos registros.

### MODELO DE REGISTRO DAS AÇÕES REALIZADAS NOS CLUBES DE PROTAGONISMO

SEMANA	DATA	REGISTRO DAS AÇÕES - ATIVIDADES REALIZADAS
1		Apresentação do Clube de Protagonismo e início das atividades.
2		Eleição do presidente, vice-presidente e demais membros.
3		Definição do contrato de convivência, dos registros de frequência, do registro das ações diárias, dos responsáveis pelos registros, etc.
4		Alinhamento, com os integrantes, das metas, estratégias, cronograma, recursos e resultados esperados.
5		Elaboração do Plano de Ação
6		Atividade:
7		Atividade:

### CULMINÂNCIA E CERTIFICAÇÃO DOS CLUBES JUVENIS

Prezado(a) gestor(a) e professores(as), sugerimos, depois de tanto empenho, dedicação e produção dos Clubes de Protagonismo, que vocês realizem uma bela culminância no final de casa semestre para que, no momento, os estudantes compartilhem as conquistas atingidas por via dos Clubes. No fim do semestre, é imprescindível que os discentes tenham a oportunidade de mostrar as produções de seus Clubes de Protagonismo, realizando um evento cuidadosamente planejado e executado por eles próprios.

# SUGESTÕES DE ATIVIDADE DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

## CLUBE DE XADREZ

<b>TÍTULO</b>
<b>Clube de Xadrez</b>
<b>DISCIPLINAS</b>
Educação Física, História, Matemática, Geografia.
<b>ESTUDANTE RESPONSÁVEL PELO CLUBE</b>
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS DO CPE</b>
<p>Conhecimento: 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Comunicação: 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>Autoconhecimento e autocuidado: 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p> <p>Empatia e cooperação: 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Responsabilidade e cidadania: 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos,</p>
<b>JUSTIFICATIVA</b>
<p>O jogo de xadrez nas escolas é uma forma de entretenimento lúdico-educacional propício a desenvolver nas crianças e jovens a capacidade de concentração, planejamento de ação, memória, julgamento, imaginação, antecipação, vontade de vencer, paciência, autocontrole, espírito de decisão, lógica matemática, criatividade, inteligência, organização metódica do estudo e interesse por línguas estrangeiras. A adoção desse recurso exige utilizar métodos que desenvolvam características positivas da personalidade humana, visando integrar o jovem à sociedade e aos grupos que o cercam. Simultaneamente, a observação das reações individuais dos alunos servirá de base para relatórios úteis aos professores e escolas envolvidas. As várias correntes filosóficas, sociológicas e pedagógicas são unânimes em afirmar a enorme utilidade prática do ensino do xadrez nas escolas.</p>

Sua prática estimula o cálculo e o raciocínio, ensejando a aquisição e o aprimoramento de valores morais positivos, como autoestima, solidariedade e respeito mútuo.

### OBJETIVOS

Criar um Clube de Xadrez na escola, almejando, a partir dele, contribuir para a perpetuação dessa prática esportiva milenar;

Proporcionar o espírito de grupo e de cooperação por meio da prática da modalidade;

Engajar-se em atividades competitivas, com finalidade cultural e educativa, pautando-se pelo respeito às regras e aos colegas com quem reparte o que sabe sobre a modalidade e com os quais joga;

Promover ganhos de aprendizagem derivados de habilidades e competências que podem ser construídas por meio da prática do xadrez.

### HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

O jogo de xadrez desenvolve o raciocínio lógico e o nível de concentração dos estudantes, contribuindo para o aprendizado em sala de aula. O xadrez é importante na educação, pois, além de ser um esporte saudável, acaba também despertando simpatia dos educandos, auxiliando-os em diversos aspectos cotidianos.

Conhecer as regras e peças do xadrez;

Desenvolver a habilidade de concentração e foco para pensar as jogadas;

Pensar logicamente para realizar jogadas;

Desenvolver o pensamento estratégico por meio do engajamento com o jogo, com vistas à construção de tal capacidade tanto para o âmbito da disputa dessa modalidade esportiva quanto para o agir em diversas situações do cotidiano;

Trabalhar a capacidade de autogestão, tornando-se apto a pensar com calma e paciência, exercitando a reflexão e o autocontrole, por meio da avaliação da melhor jogada a fazer consoante a disposição das peças em cada momento do jogo;

Realizar mentalmente operações espaço-visuais, ou seja, pensar no xadrez sem as peças à disposição;

Visão de jogo e elaboração de estratégias.;

Aperfeiçoar a capacidade de previsão e de antecipação a partir da análise do posicionamento das peças em dado momento da partida, considerando quais são as melhores possibilidades, tendo em vista as configurações circunstancialmente estabelecidas do jogo e, sobretudo, as implicações futuras de cada lance;

Manter a calma e a clareza de pensamento, mesmo em momentos de adversidade;

Desenvolver habilidades de alocação de recursos e entender a importância de utilizá-los de maneira inteligente e eficaz;

Considerar cuidadosamente os prós e os contras de cada opção, desenvolvendo estratégias para minimizar os riscos e maximizar as oportunidades;

Cultivar habilidades de planejamento a longo prazo e entender a importância de pensar além do momento presente;

Trabalhar a competitividade e força de vontade para vencer as dificuldades;

Todas essas habilidades devem ser potencializadas e treinadas no Clube de xadrez.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A história do xadrez; Movimento das peças; Aberturas; Estratégias de ataque; Xeque-mate e tipos de mate; Finais diversos; Notação de partida; Noção de tática. As regras do xadrez; Estímulo a inscrições em campeonatos de xadrez.

### METODOLOGIA

Aulas expositivas com auxílio do material fornecido para o Clube de Xadrez na escola; Jogos em equipe ou entre competidores individuais e construção de forma dialogada das atividades práticas.

### RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

Kits com as peças e o tabuleiro de xadrez; sala ou espaço pedagógico para desenvolvimento das atividades.

### PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Encenação do xadrez humano, exposição a fim de ensinar os estudantes a como jogar e incentivar a participação deles em campeonatos externos da modalidade.

### AVALIAÇÃO

Assiduidade; participação; compreensão e domínio dos conceitos estudados e vivenciados pelos estudantes participantes.

### REFERÊNCIAS

*FERREIRA, Luciano Rielo. Xadrez Fácil. Editora Ciência Moderna. 2ª Edição, 2021.*

*CALDEIRA, Adriano. Para ensinar e aprender xadrez. Edição Português. 2ª Edição, 2021.*

*IBANEZ, Jorge Dias Lliví. Xadrez para Iniciantes. Editora: Ciência Moderna; 1ª edição, 2021.*

*BURGUESS, Graham. 101 Aberturas Surpresa no Xadrez. Editora: Ciência Moderna; 1ª edição, 2021.*

*WILSO, Fred; ALBERSTON, Bruce. 202 Xeques-mates Surpreendentes. Editora: Ciência Moderna; 1ª edição, 2021.*

# SUGESTÕES DE ATIVIDADE DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

## CLUBE DE CIÊNCIAS

<b>TÍTULO</b>
<b>Clube de Ciências</b>
<b>DISCIPLINAS</b>
Ciências da natureza
<b>ESTUDANTE RESPONSÁVEL PELO CLUBE</b>
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS DO CPE</b>
<p>Conhecimento: 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Pensamento científico, crítico e criativo: 2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>Ciências da Natureza como empreendimento humano: 1. Compreender as Ciências da Natureza como empreendimento humano, e o conhecimento científico como provisório, cultural e histórico.</p> <p>Argumentação: 7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si, dos outros e do planeta.</p> <p>Autoconhecimento e autocuidado: 6. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p> <p>Empatia e cooperação: 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Responsabilidade e cidadania: 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>

## JUSTIFICATIVA

Segundo Mancuso, Lima e Bandeira (1996), Clube de Ciência é uma articulação de indivíduos curiosos, um espaço científico-pedagógico, uma associação de jovens organizados previamente segundo objetivos específicos, um grupo que desenvolve o saber, uma atividade extraclasse ou uma forma alternativa de fazer Ciência.

Salientamos que os Clubes de Ciências proporcionam aos estudantes que se interessam pela área científica a realização de investigações, visitas, leituras, pesquisas, experimentos. Eles devem funcionar sob orientação de um professor-coordenador e ou de monitores, promovendo atividades diversas.

Nesse contexto, as atividades desenvolvidas no Clube de Ciências são planejadas na perspectiva de promover no estudante a construção e reconstrução de conhecimentos, o desenvolvimento da autonomia e de habilidades cognitivas e socioemocionais. Esses processos contribuem para a formação de um cidadão crítico e reflexivo que venha questionar e intervir na sociedade de forma consciente.

É evidente que os Clubes de Ciências podem intervir no contexto atual do ensino, nas escolas estaduais de Pernambuco, e assim contribuir para aproximar os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental dos temas científicos. Conseqüentemente, nesse processo, é proporcionada uma melhor compreensão da natureza da Ciência por meio de um movimento de construção do conhecimento.

Esse percurso construtivo é atrelado a uma alfabetização científica dos estudantes, a qual deriva de atividades investigativas. Estas consubstanciadas experiências pedagógicas, mobilizam saberes e habilidades essenciais ao desenvolvimento das competências relacionadas à esfera científica e também ao exercício consciente, ético e responsável da cidadania por parte dos discentes que estão trilhando os Anos Finais do Ensino Fundamental.

Diante disso, na sua prática, o Clube de Ciência pode utilizar uma abordagem investigativa por meio de textos de história da ciência. Dessa maneira, facilita-se o processo da alfabetização científica dos discentes, possibilitando que eles e sejam capazes de atuar de modo coerente e fundamentado diante das questões do cotidiano.

Vale ressaltar que o tema de investigação do Clube deve partir do interesse dos estudantes, considerando o que eles desejam investigar e não ser uma atividade obrigatória. “Os clubistas não são apenas ouvintes, mas são autonomia e, sobretudo, protagonistas. Dessa forma, é importante consultá-los sobre o que gostariam de aprender ou realizar. Assim, elencar essas atividades é de grande importância para o engajamento deles”. As atividades desenvolvidas pelos clubistas também podem partir de situações-problema da comunidade escolar, de seus arredores, de temas criticamente emergentes. Depois do levantamento das problemáticas, os estudantes devem selecionar algo que gostariam de estudar.

Sobre os Clubes de Ciência é fundamental ainda ressaltar dois aspectos. O primeiro é que as decisões a serem tomadas neles devem ser coletivas, para conseguir um melhor engajamento dos estudantes. O segundo é que as atividades realizadas neles não se resumem apenas à prática.

É imprescindível também que, nesses espaços, sejam reservados momentos para pesquisar e discutir – com participação de estudantes, professor e monitores – para se chegar a conclusões sobre os resultados das experiências desenvolvidas e, especialmente, sobre as aprendizagens decorrentes dos processos vivenciados e atividades realizadas.

Um exemplo de uma atividade que pode ser desenvolvida com os clubistas é a “a criação de um vulcão”. Por meio dela, os estudantes podem fazer uma pesquisa sobre a origem dessas estruturas geológicas, identificar quais são os vulcões mais ativos do mundo, reconhecer as regiões onde se encontram, perceber e discutir como as erupções vulcânicas influenciam o clima terrestre, entender como os vulcões são capazes de alterar o tempo e o clima, assim como constatar os impactos mais significativos de uma erupção vulcânica no ambiente local.

### **OBJETIVOS**

- Oportunizar e estimular, de forma contextualizada, o contato dos estudantes com a Ciência;
- Proporcionar e potencializar para os estudantes um universo de reflexões e de posicionamento autônomo derivado da criticidade inerente ao pensamento propriamente científico;
- Promover e estimular uma nova perspectiva de construção coletiva do conhecimento científico escolar;
- Estimular nos estudantes o despertar da vocação para carreiras científicas;
- Promover a interação e cooperação entre grupos por meio de atividades diversificadas (experimentações, demonstrações públicas, teatralização de temas, leituras e discussões dirigidas, entre outras) relacionadas a um tema de interesse científico.
- Ofertar espaço lúdico e de aprendizagem, que poderá contribuir para a realização pessoal e social, quer dos estudantes envolvidos neste clube, quer da comunidade escolar;
- Mobilizar as capacidades criadoras e o aprimoramento da relação vital dos estudantes com o mundo.

### **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS**

- Integrar, socializar ideias e, acima de tudo, desenvolver a aprendizagem de uma maneira lúdica e reflexiva;
- Desenvolver o autoconhecimento, a expressão e a comunicação com mais interação entre os estudantes, estimulando a leitura, a responsabilidade e a promoção do aperfeiçoamento;
- Reconhecer e respeitar as diferentes manifestações que moldam a identidade de um povo.

### **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conhecimento científico, Interesse científico, Experimentação, Carreiras científicas.

### **METODOLOGIA**

Aulas expositivas e práticas com auxílio do material fornecido para o Clube de Ciências na escola; Construção de forma dialogada das atividades práticas.

### **RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS**

*Kits* com as peças do laboratório de ciências, material de papelaria; sala ou espaço pedagógico para desenvolvimento das atividades.

### **PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA**

Exposição de experimentos a fim de ensinar, engajar e estimular os estudantes para o gosto pelas ciências e incentivar a participação deles em outras feiras científicas.

### **AVALIAÇÃO**

Assiduidade; participação; compreensão e domínio dos conceitos estudados e vivenciados pelos estudantes participantes.

## REFERÊNCIAS

BAGNO, M. Pesquisa na escola: o é que é, como se faz? Editora Loyola; 26ª Edição, 1998.

BAZO, R.; SANTIAGO, A. Investigación científica en la escuela: Ferias de ciências y tecnologia. Buenos Aires: Plus Ultra, 1981.

BIANCONI, M. L.; CARUSO, F. Educação não-formal. Ciência e Cultura, v. 57, n. 4, out./dez.2005, p. 20-20. Disponível em: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0009-67252005000400013](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252005000400013).

Acesso em: 10 mai. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Programa Nacional de Apoio às Feiras de Ciências da Educação Básica Fenaceb. Brasília, DF, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/EnsMed/fenaceb.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2024.

BUCH, G. M.; SCHROEDER, E. Clubes de Ciências Educação Científica: Concepções dos Professores Coordenadores da Rede Municipal de Ensino de Blumenau (SC). In: ENCONTRO REGIONAL SUL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBIO-SUL), n. 5, 2011, Londrina. Anais[...]. Londrina: UEL, 2011. p. 1-10.

CCIUFPA - Clube de Ciências da Universidade Federal do Pará. Histórico: Clube de Ciências. Disponível em: <http://www.iemci.ufpa.br/index.php/cciufpa>. Acesso em: 10 mai. 2024.

# SUGESTÕES DE ATIVIDADE DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

## CLUBE DE LEITURA

<b>TÍTULO</b>
<b>Clube de leitura</b>
<b>DISCIPLINAS</b>
Todos os componentes do Currículo de Pernambuco.
<b>ESTUDANTE RESPONSÁVEL PELO CLUBE</b>
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS DO CPE</b>
<p>Conhecimento: 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Pensamento científico, crítico e criativo: 2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>Repertório cultural: 3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>Comunicação: 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>Argumentação: 7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si, dos outros e do planeta.</p> <p>Autoconhecimento e autocuidado: 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p> <p>Empatia e cooperação: 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Responsabilidade e cidadania: 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>

## JUSTIFICATIVA

O Clube de Leitura é o lugar destinado aos acontecimentos leitores. A finalidade é a prática de leituras variadas e a realização rodas de diálogos sobre os textos lidos.

Esse Clube favorece as experiências dos discentes com esse hábito, atrelando-as tanto ao cultivo do prazer quanto ao desenvolvimento de capacidades para uma vida cidadã de qualidade. Esse é um objetivo primordial do Clube.

Alguns passos das várias experiências leitoras do Clube de Leitura:

- recomendar uma obra a outros;
- confrontar interpretações sobre um mesmo texto;
- evocar outros textos a partir do texto lido;
- explicitar critérios de seleção das obras.

## OBJETIVOS

- Despertar o interesse pela leitura com foco na valorização dessa prática e no reforço de laços de amizade e ampliação de conhecimento de mundo dos estudantes;
- Indicar uma obra ou texto aos estudantes que estão participando do Clube de Leitura;
- Identificar a ideia principal do conteúdo, buscando compreender o sentido da argumentação e fundamentos expressos no conteúdo;
- Ser capaz de confrontar interpretações sobre um mesmo texto;
- Perceber a ocorrência e a importância da intertextualidade a partir do texto lido;
- Explicar quais foram os critérios e motivos da escolha do texto/obra lidos no Clube.
- Aprimorar o senso ético e estético por meio da leitura, demonstrando capacidade de fundamentar pontos de vista, avaliar respeitosa e atentamente opiniões divergentes sobre as leituras, bem como estabelecer critérios de avaliação fundamentos e variados, conforme as especificidades dos gêneros e dos textos lidos;
- Construir capacidades de fazer diversos tipos de leitura de um mesmo texto, considerando a finalidade do ato de ler e também a multiplicidade de formas possíveis de se aproximar e de entender uma produção escrita;
- Perceber que a leitura proficiente e profunda, ainda que necessariamente baseada em um texto concreto e individualizado, não se esgota nele, exigindo a percepção de que ele se comunica com outros textos anteriores e contemporâneos e de gêneros da mesma natureza ou de natureza diferente.

## HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

- Desenvolver o pensamento crítico;
- Discutir diferentes perspectivas e opiniões sobre um livro ou texto;
- Construir habilidades de inferência e de interpretação;
- Desenvolver habilidades analíticas e de argumentação;
- Comunicar-se de forma muito mais ampla e autônoma;
- Desenvolver as capacidades de concentração e de fixação da atenção, para conseguir reter as informações necessárias para o entendimento do texto lido;
- Possibilitar uma saída diferente para um problema ou até mesmo mostrar pontos de vista diferentes em uma mesma situação (capacidade criativa);
- Desenvolver com mais facilidade o senso de compreensão de um texto;
- Aumentar o vocabulário.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Leitura e construção dos sentidos; tema e intenção comunicativa; explícitos, implícitos, pressupostos, inferências, subentendidos.

## METODOLOGIA

- Leituras dialogadas;
- Leitura e análise de textos e obras;
- Debates a partir de textos lidos;
- Debates dos materiais fornecidos e/ou indicados pelo professor orientador do Clube;
- Produção do Padlet - Nossas leituras e escrita das interpretações dos textos/livros lidos.

## RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

Textos xerocados ou livros paradidáticos.

## PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Apresentação do Padlet das leituras realizadas no Clube e divulgação para toda comunidade escolar.

## AVALIAÇÃO

Assiduidade e participação nas discussões/debates promovidos pelo Clube e abstração dos conceitos estudados e vivenciados pelos estudantes participantes.

## REFERÊNCIAS

- BORTONI-RICARDO, Stella Maris et al. (Orgs.). Leitura e mediação pedagógica. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- COLOMER, T. A formação do leitor literário: narrativa infantil e juvenil atual. São Paulo; Global, 2003.
- COLOMER, T. Andar entre livros – A leitura literária na escola (Trad.) Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2007.
- COMPAGNON, A. Literatura para quê? Belo Horizonte: UFMG, 2009.
- DALVI, M. A.; REZENDE, N. L. JOVER-FALEIROS, R. (orgs.). Leitura de literatura na escola. São Paulo: Parábola, 2013.
- GERALDI, J. W. (org.) O texto na sala de aula. São Paulo: Ática, 2011. \_\_\_\_\_. Portos de passagem. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- KLEIMAN, A. Oficina de leitura: teoria e prática. Campinas/SP: Pontes, 1993.
- KLEIMAN, A. Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura. 10. Ed. Campinas/SP: Pontes, 2002.
- KOCH Ingedore Villaça, ELIAS Vanda Maria. Ler e compreender: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2006.
- PEREIRA, R. F.; BENITES, S. A. L. (Orgs.). À roda de leitura: língua e literatura. Jornal Proleitura. São Paulo: Cultura Acadêmica. Assis: ANEP, 2004.
- PETIT, M. Os Jovens e a leitura – uma nova perspectiva. 2.ed., São Paulo: Editora 34, 2008.
- SOUZA, R. J.; FEBA, B. L. T. (Orgs.) Leitura literária na escola - reflexões e propostas na perspectiva do letramento. São Paulo, Mercado das Letras, 2011.
- SOLÉ, I. Estratégias de leitura. 6.ed. Tradução de Cláudia Schilling. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

# SUGESTÕES DE ATIVIDADE DOS CLUBES DE PROTAGONISMO

## CLUBE DE TEATRO

<b>TÍTULO</b>
<b>Clube de teatro</b>
<b>DISCIPLINAS</b>
História, Matemática e os componentes da Área de Linguagens
<b>ESTUDANTE RESPONSÁVEL PELO CLUBE</b>
<b>COMPETÊNCIAS GERAIS DO CPE</b>
<p>Conhecimento: 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p> <p>Pensamento científico, crítico e criativo: 2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>Repertório cultural: 3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>Comunicação: 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p> <p>Trabalho e projeto de vida: 6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p> <p>Argumentação: 7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si, dos outros e do planeta.</p> <p>Autoconhecimento e autocuidado: 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p> <p>Empatia e cooperação: 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da</p>

diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Responsabilidade e cidadania: 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

### JUSTIFICATIVA

O Clube de Teatro é uma proposta de articular uma prática teatral que possa estabelecer uma importante atividade de formação integral dos estudantes. O teatro possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, físicas, emocionais e sociais dos discentes. Com a prática teatral na escola, é possível desenvolver a capacidade de se expressarem melhor. Segundo Reverbel, que o teatro tem a função de divertir instruindo é uma verdade que ninguém pode contestar, pois seria negar-lhe a própria história (REVERBEL, 1989). Ao interpretar uma peça de teatro, os alunos podem desenvolver habilidades de comunicação verbal e corporal. Elas são imprescindíveis para saber lidar com os outros e trabalhar em equipe. Além disso, ao interpretar outros personagens no teatro, os alunos também podem se conhecer melhor e descobrir suas potencialidades e fragilidades. Esse conjunto de informações possibilita-lhes aprender a expressar seus desejos e medos, o que é importante para o desenvolvimento emocional. O objetivo do Clube de Teatro na escola não é ter um aluno-autor, um aluno-pintor ou um aluno-compositor, mas sim dar oportunidades a cada um de descobrir o mundo, a si próprio e a importância da arte na vida humana. (REVERBEL, 1989).

A arte teatral pode promover uma consciência corpórea, que também é importante para o desenvolvimento de aspectos físicos dos estudantes. Esses também podem aprender, nas aulas de teatro na escola, a se expressar melhor corporalmente. Além disso, o envolvimento com a dramaturgia contribui para o autoconhecimento, o desenvolvimento de expressão e comunicação, a maior interação com os pares e as pessoas, em geral, o estímulo à leitura e à responsabilidade, a promoção do aperfeiçoamento físico dos discentes. Todas essas aquisições ocorrem via relacionamento entre conteúdos e construção dos processos criativos, tendo como esteio os quatro pilares da educação integral (aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e a aprender a ser), o Protagonismo e a Criatividade. Nesse sentido, também é importante nesse Clube atuar de forma ampla, vivenciando o teatro como mecanismo de condução para expressar a liberdade dos estudantes; aprimorar técnicas relacionadas às artes cênicas: voz; desenvolvimento da postura em cena; conhecimento breve da história do gênero dramático; conhecimento de partes e técnicas básicas para elaboração de roteiro; pesquisa, conhecimento e prática de técnicas que auxiliem no desenvolvimento da arte proposta; construção de cenas e de espetáculos teatrais; construção de cenas de teatro e até de um espetáculo inteiro.

### OBJETIVOS

Ofertar espaço lúdico e de aprendizagem, que poderá contribuir para a realização pessoal e social, quer dos estudantes envolvidos neste Clube, quer da comunidade escolar;

Mobilizar as capacidades criadoras e o aprimoramento da relação vital dos estudantes com o mundo;

Entender que os jogos dramáticos liberam a criatividade e humanizam o indivíduo;

Integrar e socializar ideias;

Desenvolver a aprendizagem de uma maneira lúdica.

Desenvolver a parte indutiva e racional por meio da expressão de emoções, levando também ao conhecimento de si e do mundo que o cerca.

## HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

Integrar, socializar ideias e, acima de tudo, desenvolver sua aprendizagem de uma maneira lúdica;  
Desenvolver o autoconhecimento, a expressão e a comunicação com mais interação entre os estudantes, estimulando a leitura, a responsabilidade e a promoção do aperfeiçoamento corporal;  
Reconhecer e respeitar as diferentes manifestações que moldam a identidade de um povo;  
Compreender a presença do corpo e a importância do movimento, entre outras possibilidades de expressão dos sujeitos e de seus corpos;  
Movimentar e reconhecer-se no espaço — localizando seu corpo —, ter domínio sobre seus gestos, coordenar sua temporalidade e organizar sua vida cotidiana.  
Identificar os marcadores de fala e de cena presentes no texto teatral;  
Criar cenário e transformar o espaço cênico;  
Produzir, recriar figurinos de espetáculo.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Origem do teatro;
- Introdução ao teatro;
- Preparação para os jogos e exercícios teatrais;
- Aquecimento de corpo/expressões;
- Realização do jogo teatral das máscaras (alegre, triste, com raiva, assustado, com medo, com nojo);
- Construção de personagens e roteiros;
- Construção de cenas curtas;
- Construção e produção de espetáculos;
- Criação de roteiros;
- Técnicas de fotografia;
- Elaboração e processo de montagem do espetáculo;
- Produção teatral final.

## METODOLOGIA

- Leituras dialogadas;
- Leitura e encenação de textos dramáticos;
- Debates a partir de textos lidos;
- Debates dos materiais fornecidos e/ou indicados pelo professor orientador do Clube;
- Criação de curta-metragem;
- Produção e montagem de uma peça;
- Divulgação da peça;
- Apresentação da peça teatral para toda comunidade escolar.

## RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

Cordas, tecidos, material de papelaria, cola, tintas, couro, madeira, som, cenários, palco, etc.

## PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Apresentar uma peça teatral para toda a comunidade escolar.

## AVALIAÇÃO

Participação; assiduidade e interação nas discussões/debates promovidos pelo Clube e abstração dos conceitos estudados e vivenciados pelos estudantes participantes.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. Arte, Educação e Cultura. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/mre000079.pdf>. Acessado em 12 de janeiro de 2022.

CORRÊA, I. A.; OLIVEIRA, L. F.; RANGEL, E. F. M.; SANTOS, T. B. O Teatro: Uma Prática Interativa e Sugestiva Para o Ensino. Trabalho de pesquisa desenvolvido pelo projeto PIBID-Letras-UNIFRA. 2012.

JAPIASSU, R. A Metodologia do Ensino de Teatro. Campinas, SP: Papyrus, 2001.

JAPIASSU, R. A Linguagem Teatral na Escola: Pesquisa Docência e Prática Pedagógica. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

REVERBEL, O. Um caminho do teatro na escola. Minas Gerais: Scipione, 1989.

REVERBEL, O. Jogos teatrais na escola. São Paulo: Editora Scipione LTDA. 1996. SPOLIN, V. Improvisação para o teatro. (I. D. KOUDELA, Trad.) São Paulo: Perspectiva, 2000.

**GGAFEF**  
GERÊNCIA GERAL DE ANOS FINAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL

Secretaria Executiva  
de Desenvolvimento  
da Educação

Secretaria  
de Educação



GOVERNO DE  
**PER  
NAM  
BU**CO  
ESTADO DE MUDANÇA