**O que é o Projeto Câmara Jovem?**

O Projeto Educacional “Câmara Jovem” é uma iniciativa da Câmara Municipal de Americana, criada pelo Decreto Legislativo nº. 129, de 08/06/1999. Para o seu desenvolvimento, a Câmara tem a parceria da Secretaria Municipal de Educação e da Diretoria de Ensino Regional de Americana, com a participação de crianças e jovens das escolas estaduais, municipais e particulares de Americana.

Trata-se de um projeto educacional que atinge várias disciplinas, no qual os participantes aprendem sobre as funções do vereador e do Poder Legislativo e são incentivados a identificar os problemas e as necessidades do bairro e da comunidade, culminando com a atuação como vereadores por um dia numa sessão simulada, representando os 19 vereadores da Câmara, com apresentação e discussão de proposituras, contendo problemas reais da comunidade onde está a escola.

**Objetivos**

- Desenvolver a consciência de crianças e adolescentes sobre seu papel enquanto cidadão;

- Possibilitar que os alunos entendam conceitos gerais sobre política;

- Ensinar as funções do Poder Legislativo e do vereador;

- Estimular o pensamento crítico e a visão do aluno como parte integrante da sociedade;

- Aprimorar o julgamento moral em relação aos problemas e às necessidades de sua comunidade, bem como à atuação dos representantes do povo no poder;

- Desenvolver a oralidade através dos debates em relação aos problemas levantados.

- Desenvolver a oralidade através da redação das proposituras de acordo com os modelos fornecidos pela câmara.

- Criar o hábito de frequentar aas sessões da Câmara Municipal e fiscalizar a atuação dos Vereadores.

**Justificativa**

Fazer com que a criança entenda a política da sua cidade é de grande importância para o futuro. Compreender a política faz com que ela se compreenda como cidadã.

Estimular a participação dos alunos através de linguagem lúdica e fazendo com que eles vivenciem na pele o papel do vereador formará cidadãos mais conscientes de seus direitos e deveres perante a comunidade.

**Público-alvo**

- Alunos do 4º ano e 8º ano do Ensino Fundamental

- Alunos do 1º e 2º ano do Ensino Médio

Em cada grupo, os estudantes que atuam no papel de vereadores são escolhidos pelos seus colegas. Os demais que não são escolhidos participam investigando a realidade e levantando os problemas da comunidade, ajudando na elaboração das proposituras e assistindo à sessão simulada na plateia, com direito de usar a tribuna livre no final da sessão.

**O que ensinar?**

No Projeto Câmara Jovem, é muito importante que a sessão simulada seja o mais próxima possível de uma Sessão Legislativa oficial, tanto no respeito às regras e ao protocolo, como na apresentação das proposições dos “vereadores”. Por isso, os conteúdos abordados no Projeto Educacional seguem estas leis:

• Lei Orgânica do Município de Americana.

• Regimento Interno da Câmara Municipal de Americana.

• Constituição Brasileira.

• Manual do Projeto Educacional da Câmara Municipal de Americana (resumo

das ideias essenciais para o desenvolvimento do projeto).

**Proposta Pedagógica**

**Uma Concepção Construtiva**

A proposta pedagógica aqui apresentada consiste na realização de Sessão Simulada da Câmara Municipal para cada grupo de alunos envolvidos. Os grupos serão organizados nas escolas, de acordo com a orientação de sua equipe de educadores. Em cada grupo, os sujeitos que atuarão no papel de vereadores serão escolhidos pelos seus pares. Os demais que não forem escolhidos participarão assistindo à sessão simulada, cooperando para a elaboração das proposituras, com direito de usar a “tribuna livre” no final da sessão.

A metodologia a ser utilizada em todas as etapas do desenvolvimento do Projeto é híbrida. Porém, há uma predominância da **concepção construtivista**, uma vez que considera **o conhecimento como uma construção**, **a partir da interação entre o sujeito e o meio.**

De acordo com a concepção construtiva, o papel do sujeito é primordial na construção do conhecimento. O que equivale dizer que o sujeito não é alguém que espera que o conhecimento seja transmitido a ele por um ato de benevolência. É o sujeito quem aprende através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo. É ele, que enquanto sujeito autônomo constrói suas próprias categorias de pensamento, ao mesmo tempo em que organiza e reorganiza o seu mundo.

Através do contato com a realidade da comunidade onde vive, pesquisando os problemas reais e interagindo com os lugares públicos, os participantes do Projeto têm a oportunidade de se tornarem mais conscientes em relação às questões coletivas para esses participantes, a realidade passa a ser um ponto de chegada, se um ponto de chegada, na medida em que eles passam a ter um novo olhar sobre esta realidade. Temos o exemplo do Ribeirão Quilombo em torno do qual foi construída a cidade de Americana. Hoje, esse ribeirão fede esgoto, pois, nos últimos 25 anos, virou despejo de esgoto doméstico e industrial. Ao pesquisar e debater esse problema do Quilombo, os jovens passam a ter uma nova ideia sobre o mesmo. Por exemplo, que esse ribeirão é um bem público e que o estado de poluição em que se encontra atualmente é consequência do acelerado desenvolvimento acorrido na região nos últimos 30 anos, e, também, do descaso das autoridades e da própria população, e, ainda da falta de participação das cidades na busca de soluções de interesse público.

**Nesse processo, a partir de suas próprias estruturas mentais os participantes do Projeto “Câmara Jovem” vão reorganizando suas escalas de valores em relação aos problemas coletivos e à ação dos Vereadores, enquanto representantes do povo e da própria população, e vão formando uma consciência política.**

**Características essenciais**

* **Investigação e interpretação da realidade próximo a escola.**

Através do trabalho de campo, o aluno desenvolvera a observação e a investigação orientada da realidade. Os professores estabeleceram um roteiro prévio direcionando a observação dos alunos. Mesmo com um roteiro, haverá diferenças na interpretação da realidade observada e também haverá a troca dessas interpretações no grupo. Durante o trabalho de campo, as observações dos alunos serão ilustradas com fotos e entrevistas à população. Posteriormente, em classe, haverá o debate e o aprofundamento e sobre as questões levantadas, a partir das quais serão elaboradas as proposituras dos **“vereadores jovens”.**

* **Interdisciplinaridade**

A investigação e interpretação da realidade exigirá os conhecimentos científicos de várias ciências e, consequentemente, das diversas disciplinas do currículo: História, Geografia, Biologia, Matemática, Artes, Língua Portuguesa. Daí a necessidade de haver a orientação e atuação conjunta da equipe de professores.

* **Ética e valores**

As atitudes morais, bem como as escalas de valores, são organizadas e adotadas pelo sujeito em relação ao seu grupo. São escalas de valores individuais na medida que estão organizadas e fazem parte das estruturas mentais de cada sujeito, porém são colocadas em prática em relação ao grupo.

Todos os grupos são organizados e tem regras a seguir. Quando se tratam das regras nos grupos, a questão não é segui-las ou não, mas porque as seguir. Os motivos e os porquês, das escolhas do sujeito frente ao seu grupo são suas atitudes morais e refletem seus valores.

Pode-se afirmar de forma resumida que no ser humano coabitam duas morais, a autônoma e a heterônoma, havendo uma predominância maior de uma ou outra. O ambiente **coercitivo** ou **autocrático,** em que predomina a autoridade de um e a submissão de outro, consiste em uma relação de respeito unilateral ou heteronomia. No cooperativo ou democrático, em que a autoridade de um é minimizada com o predomínio das relações de respeito mútuo e a reciprocidade, ocorre a autonomia.

Ser autônomo significa ser cooperativo no grupo e ser capaz de decidir por si próprio. Isso significa que diante de vários fatores, perante o grupo, o sujeito tem que levar em consideração as ideias das demais pessoas do grupo. E considerar as demais pessoas do grupo, exige responsabilidade para não mentir, não quebrar promessas e ser coerente.

Portanto, no que se refere à ética e aos valores, o ideal é que os sujeitos envolvidos no projeto “Câmara jovem”, desenvolvem a **autonomia.**

**Avaliação**

**A curto Prazo**

O sucesso do Projeto ‘Câmara Jovem’ em cada Unidade Escolar, é expresso no desempenho dos vereadores “jovens ou crianças” durante as sessões simuladas. Os critérios para a avaliação do desempenho dos alunos, que estão diretamente ligados às orientações dos professores envolvidos, estão enumerados a seguir:

* Elaboração das proposituras – redigidas com clareza, com correção, colocando questões que geram debates;
* A pesquisa de campo no entorno da escola apresentação dos problemas levantados, ilustrados com fotos;
* A preparação dos alunos quanto ao conhecimento das funções dos poderes legislativo, executivo e judiciário – este conhecimento se reflete na maneira de apresentar as proposituras (Ex. o vereador faz leis, fiscaliza o prefeito, cobra serviços, etc.);
* Expressão oral – capacidade de se expressar com clareza durante a sessão simulada;
* Capacidade de argumentação;
* Iniciativa – falar nos momentos oportunos;
* Coerência nas ideias apresentadas – coerência entre o discurso e ação de cada aluno, isto é, entre o discurso e o voto;
* Coordenação da mesa (Presidente, 1º secretário, 2º secretário) – coordenando as falas dos demais vereadores, as votações, conduzindo com harmonia a sessão, intervindo nos momentos adequados.

Por esses critérios acima enumerados, será feita, pelos coordenadores do projeto, uma avaliação da sessão simulada de cada Unidade Escolar, as quais constarão em **RELATORIO FINAL DO PROJETO** no mês de dezembro de 2023.

**A longo prazo**

* Voto mais consciente, principalmente da população mais jovem.
* Acompanhamento e fiscalização das sessões da Câmara Municipal pela população Americanense.
* Aprimoramento das futuras Câmaras Municipais de Americana, com a eleição de Vereadores cada vez mais qualificados para exercer funções e fiscalização por parte da população.

**Metodologia**

Trabalhos em classe de conceituação sobre política, funções do Poder Legislativo e papel do vereador

Inclusão da família no projeto através de questionários

Apoio pedagógico através do Manual do Câmara Jovem

Ferramentas interativas no site da Câmara (página especial e vídeos)

**Etapas**

1. Desenvolvimento do conteúdo em sala

2. Visita à Câmara Municipal

3. Elaboração de proposituras

4. Sessão simulada no Plenário da Câmara

Duração: 3 bimestres

**CRONOGRAMA SUGERIDO DE ATIVIDADES**

|  |  |
| --- | --- |
| **1º Bimestre** | - Apresentação do projeto aos alunos  - Conceitualização dos poderes Executivo, Legislativo e Judiciário e das funções do vereador  - Integração com os pais através de questionário  - Estímulo à observação do entorno da casa/escola para identificação de problemas |
| **2º e 3º Bimestres** | - Visita à Câmara Municipal  - Eleição dos vereadores mirins  - Elaboração das proposituras  - Realização da sessão simulada |

**Participantes: o que é importante destacar?**

O sucesso do Projeto “Câmara Jovem” em cada Escola depende do desempenho

dos vereadores mirins durante as SESSÕES SIMULADAS. O que é importante

destacar:

• pesquisa de campo no entorno da Escola – apresentação dos problemas levantados,

ilustrados com fotos, entrevistas, pesquisas;

• elaboração das proposituras – redigidas com clareza e correção, colocando

assuntos que geram debates;

• expressão oral – capacitada de se expressar com clareza durante a sessão simulada;

• argumentações – capacidade de fazer suas ideias serem entendidas pelos outros

e de convencê-los;

• iniciativa – não ter vergonha de falar e falar nos momentos oportunos;

• coerência nas ideias apresentadas – não haver contradição entre o discurso e

ação de cada participante (por exemplo, não dizer que é a favor de um projeto

e votar contra);

• coordenação da Mesa (Presidente, 1º Secretário, 2º Secretário) – organizando as

falas dos demais vereadores, as votações, conduzindo a sessão com harmoniza,

intervindo nos momentos adequados.

**Sessão Simulada da Câmara Jovem**

A última etapa do projeto. Acontece no Plenário da Câmara Municipal de Americana e tem a duração de cerca de 4 horas. Toda sessão é acompanhada e orientada pela Equipe de Orientação Pedagógica do Projeto na Câmara.