

## **Jovens Governantes – Interações virtuais e intervenções locais**

MSc.Nara Luz Chierighini Salamunes, da Secretaria Municipal da Educação de Curitiba, aluna do Programa de Doutorado em Informática na Educação da UFRGS

### **Resumo**

O trabalho registra a experiência pedagógica de formação de cidadania com auxílio de mídias interativas, desenvolvida por três anos consecutivos em 120 escolas municipais de ensino fundamental de Curitiba. A partir da proposição de temas e roteiros de investigação da realidade local em ambientes virtuais de aprendizagem, que vem sendo aprimorados ao longo do desenvolvimento da experiência, estudantes exploram seus territórios de convivência; diagnosticam a realidade socioambiental e propõem soluções, estejam estas ao alcance da ação comunitária ou dependentes de atuação governamental. As alternativas aos problemas identificados são apresentadas à comunidade local por meio de diferentes mídias e registradas no ambiente virtual que possibilita a interatividade e a publicação dos estudos e intervenções efetuados. Pela leitura, produção de textos orais e escritos, e debates sobre diferentes situações do cotidiano, os estudantes exercitam a capacidade de liderar e de provocar lideranças a corresponder aos anseios das comunidades. As experiências das escolas, uma vez concluídas, são registradas em livros publicados anualmente e permitem indicar ações necessárias à formação de docentes sobre a relação mídia, leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mídia, leitura e escrita.

### **1- Introdução**

Este trabalho objetiva registrar a origem, as práticas e as formas de acompanhamento do Projeto Jovens Governantes, uma experiência pedagógica de formação de cidadania com auxílio de mídias interativas, desenvolvida por três anos consecutivos em 120 escolas municipais de ensino fundamental de Curitiba. Objetiva também analisar alguns resultados observados ao longo dos três anos do projeto a respeito: a) das ações escolares sobre os temas propostos para estudo; b) da utilização de ambientes virtuais para exposição de textos elaborados por discentes e docentes do ensino fundamental a partir de estudos sobre diferentes comunidades escolares e c) das perspectivas que se apresentam para a ampliação das dinâmicas interativas de cunho pedagógico naqueles ambientes; para o aprimoramento das práticas de intervenção escolar nas realidades locais; para a melhoria da qualidade da produção textual de professores e de alunos sobre problemas socioambientais.

### **2- Histórico**

O Projeto Jovens Governantes (PJG) teve início em 2005, quando se assumiu a direção do Departamento de Ensino Fundamental (DEF) da Secretaria Municipal da Educação de Curitiba (SME), instituição responsável, atualmente, pela

implementação de políticas educacionais em 171 escolas da Rede Municipal de Ensino de Curitiba (RME) e o atendimento pedagógico para cerca de 115.000 alunos.

Havia a necessidade de aprimoramento das práticas de educação ambiental, as quais se caracterizam por oportunizar a formação de cidadãos que auxiliem a reverter os padrões de consumo atuais; a preservar a vida de todas as espécies existentes no Planeta e a melhorar os níveis de qualidade de vida das gerações atuais e futuras. Tais temas relacionam-se a problemas locais e gerais da sociedade e a diferentes áreas do conhecimento, o que implicava uma atenção das equipes pedagógicas aos aspectos dinâmicos da organização curricular e autônoma das escolas.

Tinha-se, desde então, a preocupação em fomentar o uso das novas tecnologias como recurso didático nas escolas dessa RME sem que tal uso ficasse restrito aos professores dos laboratórios de informática. Tais equipamentos hoje estão presentes em todas as escolas da RME e são compostos por uma média de quinze computadores com acesso *on-line* em banda larga em cada escola.

Naquele momento, dispunha-se de um portal pedagógico, mantido por um dos fornecedores de serviços e materiais da SME, para o qual poderiam ser criados projetos e ferramentas específicas e além dos que vinham sendo disponibilizados virtualmente às escolas.

Observava-se que, nas práticas comunicativas via portal realizadas pelos usuários das escolas municipais, preponderava o uso da correspondência eletrônica. Para uso pedagógico, de modo geral, o Portal vinha sendo utilizado para o acesso a hipertextos sobre temas relacionados aos conteúdos curriculares dos diferentes níveis de ensino.

Não eram observadas práticas de escrita colaborativas (as que requerem a participação de um conjunto de pessoas na elaboração de textos e de hipertextos) ou a disponibilização de ambientes virtuais propícios a aprendizagens colaborativas (aprendizagens em que preponderam a interação de um conjunto de pessoas geograficamente distantes no enfrentamento de desafios de diferentes ordens e a construção coletiva de soluções para problemas identificados nas vivências socioambientais) (SALAMUNES & BASTOS FILHO, 2003). Tampouco era possível o acesso aberto e irrestrito à internet. Esta situação era ocasionada por medidas de proteção à rede local; aquela pela ausência de ferramentas adequadas à interatividade colaborativa.

## **2.1 Alfabetização digital e a escola**

Sabe-se que aos gestores da educação pública, entre os quais se situa a autora, é oportuno implementar políticas de alfabetização digital. A viabilização desse trabalho somente é possível se, simultânea e conjuntamente, professores e estudantes tiverem acesso às novas tecnologias a aprendam a empregá-las em práticas do cotidiano. Para isso, são necessários o acesso a equipamentos informáticos atualizados e o uso autônomo e permanente dessas ferramentas, o que depende do conhecimento, por parte dos professores, de diferentes possibilidades didáticas e de comunicação que elas oferecem, em especial, das que incluem recursos de interatividade colaborativa.

Esse contexto propiciou a criação do Projeto Jovens Governantes, com o qual a autora pretendeu atender a uma tríplice condição: envolver professores regentes de classes e estudantes do ensino fundamental em vivências pedagógicas de formação

de cidadania, tendo as mídias virtuais como instrumento de aprendizagem colaborativa. Tal processo teria como principais objetivos a busca coletiva por soluções a problemas socioambientais identificados nas comunidades escolares e o desenvolvimento de lideranças entre os estudantes<sup>1</sup>.

Esses objetivos levaram a autora a encomendar ao mantenedor do Portal Aprender a criação de uma ferramenta virtual específica para o PJG, de modo que se ampliassem as possibilidades de aprendizagens colaborativas com auxílio de ambientes virtuais. Teve, então, o início da primeira fase do projeto, para o que diferentes encontros entre elaboradores de conteúdos e técnicos de informática se fizeram necessários.

### **3- Desenvolvimento, instâncias e procedimentos**

O Projeto Jovens Governantes vem se realizando, desde 2005, numa dupla instância de pesquisa-ação: uma no âmbito da viabilização e acompanhamento do seu objetivo geral, por parte da equipe gestora central, e outra no âmbito da sua efetivação propriamente dita, que ocorre em cada escola participante, em função de objetivos específicos, estabelecidos nas dinâmicas didáticas por docentes e discentes a partir do plano geral e da análise das realidades locais. Explicita-se, a seguir, a configuração dessas duas instâncias do projeto.

#### **3.1 A pesquisa-ação – leituras de realidades**

Na Fase 1 do PJG, realizada no primeiro ano de trabalho, a equipe central estabeleceu como objetivos o fortalecimento das práticas de formação para a cidadania nas escolas municipais de Curitiba e a promoção da formação de lideranças entre os alunos das diferentes comunidades escolares. Embora o PJG não seja a única ação da RME na busca desses objetivos, entendeu-se que, estando o meio informático a serviço dos processos formativos, o seu potencial de aproximação poderia ser empregado na organização de grupos de pessoas e comunidades; teria impactos relevantes em termos de interatividade.

A dinâmica dessa equipe foi disponibilizar às escolas os indicativos básicos sobre a prática de pesquisa-ação (THIOLLENT, 1996) e sobre os procedimentos didáticos necessários à realização do projeto. A essa equipe também coube o estabelecimento do cronograma e dos temas a serem pesquisados pelas comunidades escolares nas três etapas que compunham o trabalho anual.

Nessa primeira fase, os temas foram desenvolvidos bimestralmente: os primeiros deles, estudados de maio a junho de 2005, foram saúde e transporte, no segundo bimestre do projeto foram pesquisados os temas segurança e meio ambiente, e no terceiro bimestre os focos de estudo foram lazer e educação.

Tais temas foram escolhidos por se tratarem de aspectos diretamente relacionados ao cotidiano dos cidadãos e serem relacionados entre si, o que facilitaria a observação direta por parte dos alunos. Também, por serem abordados amplamente

---

<sup>1</sup> Os princípios educativos desse trabalho são os que dão base às práticas pedagógicas da RME de Curitiba, quais sejam: Educação para o Desenvolvimento sustentável, Educação pela filosofia e Gestão democrática desde 1999 (DIRETRIZES CURRICULARES PARA EDUCAÇÃO DE CURITIBA, 2006)

em textos de periódicos de grande circulação, os quais se constituíam em recursos bibliográficos importantes para as análises dos problemas socioambientais locais.

Às equipes escolares coube a inscrição dos grupos de alunos, os quais estabeleciam, inicialmente, um nome por equipe, um lema e um problema de pesquisa a partir das observações realizadas das comunidades locais.

Ao longo do processo e de acordo com o problema a ser estudado, procedimentos de levantamento de dados eram realizados para análise das situações socioambientais. Uma vez coletadas, por meio de entrevistas, observações, registro fotográfico entre outros procedimentos, as informações eram registradas na ferramenta virtual em espaço específico por escola, com acesso restrito aos usuários do Portal.

Nesse primeiro ano de trabalho, as escolas foram convidadas a participar do projeto ao acessarem o Portal para o que eram incentivadas por estagiários dos laboratórios de informática. Três ações básicas foram realizadas pelas equipes de trabalho das escolas a partir do diagnóstico dos problemas locais: reivindicações, campanhas e intervenções diretas no ambiente local. Em todas elas o registro escrito ocorreu nas formas de plano de ação e de relatório dos resultados obtidos. A produção coletiva de textos, portanto, foi uma prática necessária.

Como exemplo de resultados práticos obtidos nessa fase do PJG, pode-se citar, entre outros, a criação de uma biblioteca comunitária, coletas voluntárias de lixo inorgânico nas comunidades locais das escolas, mudança de sentido do trânsito de veículos em ruas próximas a uma das escolas e policiamento mais ostensivo nos horários de movimentação entrada e saída de alunos.

Ao final do primeiro ano de trabalho, foi realizada uma reunião geral com trezentos professores do projeto os quais registraram positivamente a mobilização dos alunos em torno dos temas e a possibilidade de exporem virtualmente o registro de suas ações para outras escolas.

No decorrer do terceiro bimestre do projeto, foi realizada uma audiência pública com o Prefeito da cidade, da qual participaram cerca de duzentos alunos representantes das escolas participantes. Nessa audiência, alunos apresentaram questões e reivindicações orais e por escrito à autoridade municipal, muitas das quais foram respondidas posteriormente, por escrito, a cada um dos estudantes.

A experiência, registrada individualmente pelas escolas na ferramenta virtual ao longo do ano, foi editada em 125 livros entregues para cada uma das atuantes no PJG de 2005. Contou com a participação de 517 professores e 19.000 alunos.

### **3.2 Leituras necessárias**

Se por um lado observou-se o envolvimento das comunidades com as questões socioambientais, o aprimoramento e atualização das práticas curriculares das escolas e o incentivo à criação de líderes entre alunos e professores, por outro percebeu-se pouca busca bibliográfica sobre os temas abordados.

Se por um lado, verificou-se que a dinâmica suscitou debates e inúmeras formas de registros tais como cartazes, faixas, fotos, filmes; também a escrita de respostas a formulários, a elaboração de questionários e requerimentos, por outro observou-se pouca preocupação dos autores dos registros com a correção das produções textuais mesmo com as dos próprios professores no ambiente virtual.

Embora diferentes formas comunicativas e linguagens sejam utilizadas durante interações por meio de ferramentas virtuais, ambientes em que preponderam registros de experiências de aprendizagem e publicações de textos decorrentes de

práticas sociais diversas requerem um tratamento pedagógico específico, o de revisão textual anterior a sua exposição pública, o que nem sempre ocorreu. Além desses aspectos, observou-se que a ferramenta criada para os registros escolares não se configurou em um ambiente colaborativo de aprendizagem, mas em mais uma vitrine virtual de experiências didáticas e de práticas de escrita. Isso implicou em mudanças para a segunda Fase do projeto, a que ocorreu no ano seguinte.

### 3.3 Ajustes para publicação

Nessa segunda fase do PJG, realizada ao longo de 2006, com 116 escolas participantes, uma nova ferramenta foi disponibilizada, com características mais dinâmicas, com melhores possibilidades de interação entre as escolas. E novas práticas foram introduzidas.

Uma das lacunas observadas na primeira fase do PJG foi que comunidades virtuais de alunos e de professores não chegaram a ser formadas. Agora, a possibilidade de criação dessas comunidades deveria estar presente nas dinâmicas do projeto e isso foi indicativo das funcionalidades que deveria conter o novo ambiente virtual: **interatividade** (possibilidade de estabelecer uma relação recíproca de informações), **dinamismo** (possibilidade de mobilizar ações em diferentes espaços e tempos), **multimeios** (possibilidade de combinar diferentes meios simbólicos clássicos – imagens, sons, escrita e números), **armazenamento** (possibilidade de armazenar e de organizar grandes volumes de informação) e transmissão (possibilidade de transmitir informações com facilidade) (MARTI, 2003).

Além de mudanças na funcionalidade, configuração e estrutura da ferramenta virtual utilizada, o projeto passou por algumas alterações, tais como a troca do tema lazer pelo de consumo, para aprimorar as reflexões sobre o comportamento humano de forma geral, e os livros que viriam a ser posteriormente publicados congregariam projetos de diferentes escolas em um mesmo volume por região da cidade.

Textos e fontes bibliográficas on-line sobre os temas foram ampliados e apresentados separadamente em linguagem direta para alunos e para professores. As escolas foram orientadas a analisar e revisar os textos antes de serem publicados, mas muitas incorreções gramaticais ainda foram verificadas, tais como as relativas aos aspectos de concordância verbal e pronominal.

Observou-se a necessidade de aprofundar estudos com os docentes sobre as linguagens e gêneros textuais presentes nos ambientes virtuais, pois um texto de correspondência eletrônica pode diferir dos apresentados em ambientes virtuais abertos. Um poesia de autor consagrado pode ser citada para fins didáticos mas sua autoria e fonte precisam ser identificadas.

Para fomentar debates entre escolas, pesquisas de opinião *on-line* foram realizadas. Observou-se ênfase escolar na elaboração de cartazes, panfletos e pôsteres, com preponderância de ilustrações sobre textos escritos.

Entre os textos elaborados pelos alunos, os mais frequentes foram frases e comentários sobre os temas de estudo. Fotos das atividades desenvolvidas foram frequentemente apresentadas. Em menor número, foram realizadas gravações em vídeo e em áudio.

A participação nos fóruns temáticos ocorreu, no entanto, na maioria das vezes em que se deu, não houve debates, e sim, apresentação de enunciados de opiniões isoladas. Nenhum registro escolar apresentou dados estatísticos produzidos a partir

de levantamento de dados com as comunidades escolares, no entanto, houve estudos bibliográficos em que dados quantitativos foram contemplados.

### **3.4 Leituras obrigatórias**

Possibilitar e implementar o uso pedagógico das novas tecnologias implica em atenção específica com as formas de expressão escrita e falada, pois

Em breve, não existirão telefones, televisores e computadores, mas um aparelho novo que será um periférico do computador, e a conexão do telefone e da televisão não será por cabos diferentes..., e o que é mais importante, não existirão empresas especializadas (editores de jornais, canais de televisão, operadores telefônicos, produtores de filmes), mas um novo tipo de empresa multimídia que fará um pouco de tudo (MAJO, 2003, p.58).

Essa convergência de tecnologias implica na formação de observadores, de leitores e de escritores de novas dinâmicas comunicativas. Tal processo de formação não está restrito aos ambientes escolares, pois acontece ao longo da vida das pessoas, à medida das transformações tecnológicas a que têm acesso. No entanto, a escola ainda exerce papel importante sobre isso.

O PJG, nessa segunda fase, suscitou que diferentes linguagens comunicativas fossem utilizadas e associadas por alunos e professores, ao planejarem e apresentarem as ações desenvolvidas; ao divulgarem os resultados alcançados ao longo do estudo temático. Nessa fase, esses estudos tiveram a duração de um ano, o que permitiu maior cuidado nos diagnósticos das realidades locais e melhor aprofundamento nos conteúdos abordados.

Observou-se que, apesar de a interatividade ter sido possibilitada pelas ferramentas disponibilizadas, a correspondência interescolar não foi prática freqüente.

Verificou-se a necessidade de orientações específicas aos professores sobre elaboração e execução de levantamento de dados socioambientais para estudo e intervenção nas comunidades, base para a formação de lideranças; não caracterizada pelo imediatismo das dinâmicas virtuais.

Essa formação, que depende do desenvolvimento da capacidade de interpretação de diversas facetas da realidade socioambiental, requer planejamento didático permanente, seja para orientação das ações individuais e coletivas dos alunos, seja para a busca coletiva de resolução de problemas diagnosticados.

A criação de práticas didáticas que levem os alunos ao desenvolvimento de diferentes estratégias de observação, de pensamento, de organização de planos, de tomada de decisão sobre formas expressivas e de interação social é dependente de avaliações das interlocuções que se desenvolvem nas comunidades escolares, presenciais e virtuais.

A disponibilização de diferentes ferramentas de interação, quando estas são utilizadas para fins didáticos, requer o acompanhamento docente sobre o conteúdo abordado, o estilo empregado e a construção composicional utilizada pelos seus alunos nos diferentes tempos e espaços das dinâmicas interativas. Esse acompanhamento requer formação específica para os docentes, cuja viabilização não foi possível nas duas primeiras fases do projeto.

Um desafio que se apresenta, então, aos professores que incluem em suas práticas as mídias virtuais como recurso para o trabalho de articulação entre comunidades locais e virtuais é o de intervir no sentido da adequação discursiva e de gêneros

empregados nas diversas instâncias de interação. Esse desafio, que não se restringe ao PJG, foi levado para a terceira fase do projeto.

### **3. 5 Práticas e gêneros emergentes**

Em 2007, inscreveram-se ao desenvolvimento do PJG 120 escolas, totalizando 330 projetos sub-divididos nos temas: Escola e Família, Trânsito, Construindo Curitiba, Natureza e Cultura Brasileira.

O acompanhamento pela equipe gestora das práticas escolares no âmbito do PJG foi feito à distância nas duas primeiras fases do projeto. Nessa terceira fase, as dinâmicas básicas do projeto com as comunidades escolares serão mantidas, mas o acompanhamento do trabalho docente será intensificado, inclusive presencialmente. Para essa terceira fase do projeto, pretende-se avaliar com os docentes engajados no PJG desde 2005, por meio de ambiente de aprendizagem colaborativa, as elaborações textuais disponibilizadas na ferramenta do PJG. Por meio delas será possível: a análise coletiva dos temas propostos e dos problemas identificados nas comunidades escolares; a revisão das ações realizadas pelos diferentes grupos de alunos; a verificação das soluções buscadas e encontradas para os problemas estudados; a identificação de lideranças.

A partir da releitura dos materiais disponibilizados nas ferramentas virtuais utilizadas no PJG, a ser realizada com os professores sobre os diferentes temas apresentados pela equipe central ao longo do desenvolvimento do projeto, os registros virtuais transformar-se-ão em objetos de estudo sobre os conteúdos e formas resultantes da ação didática dos professores no projeto. Para isso, nessa terceira fase, será necessária maior interlocução – presencial e a distância - entre a equipe central e as equipes escolares. Acredita-se que é nessa interlocução que os processos formativos se aprimoram no interior dos sistemas de ensino fundamental.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A.R; BEZERRA, M.A. (ORGs.) **Gêneros textuais & ensino**. Rio de Janeiro; Lucerna, 2005.

MAJÓ, J. As mudanças tecnológicas e científicas na sociedade da informação. O papel da educação. In: **A cidade como projeto educativo**. Porto Alegre: Artes médicas, 2003. 57-66 p.

MARTI, E. A escola diante do desafio tecnológico. In: **A cidade como projeto educativo**. Porto Alegre: Artes médicas, 2003. 128-152 p.

SALAMUNES, N. L. C. & BASTOS FILHO, O. Wiki e Aprendizagem colaborativa. In: III Congresso Internacional Lassalista de Educação. Inclusão e exclusão da criança, do jovem e do adulto na educação. **Anais**. UNILASALLE. Canoas, 2003.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1996.