

OFICINA, FAÇA, CRIE, PROJETE

Uma imersão no processo de mudança em uma escola pública

UERJ Universidade do Estado do Rio de Janeiro
CTC Centro de Tecnologia e Ciências
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial

Tema
Utopia

FAÇA, CRIE, PROJETE

Oficina de projeto

Imersão no processo de mudança em uma escola pública

Priscilla Alves de Moura

Orientador
Pedro Luiz P. de Souza

Rio de Janeiro, 29 de novembro de 2013.

Aos verdadeiros utópicos

Agradecimentos

Ao meu mais que amigo Glauber Romling

Aos meus pais Avanira e Rodrigues

Livia Camargo

Evee Ávila

Pedro Pereira de Souza

Zoy Anastassakis

Noni Geiger

Adriana Carneiro

Mônica Costa

Tatiana Tabak

Andrew Nevins

Rafo Barbosa

Ao Ciep Rui Frazão Soares, aos Diretores e funcionários

Aos Alunos

Aos voluntários da BEM

A Roda do engenho do Mato

RESUMO

O projeto trata-se de uma experiência de desenvolvimento de projeto realizada inicialmente com um grupo de alunos na escola Rui Frazão Soares através da oficina de projeto: Faça, Crie, Projete.

A oficina teve como principal objetivo desenvolver a ideia de resolução de problemas no ambiente escolar, promovendo relações de parceria e cooperação, aliadas ao desenvolvimento de certas competências, habilidades e capacidades nos alunos, adquiridas através da “experiência do fazer”, ou “experiência de projetar”, ideia defendida por diversos pesquisadores.

A conceitualização dessa oficina foi desenvolvida seguindo a corrente pedagógica de ensino por projeto, pois essa se apresenta como uma alternativa ao ensino tradicional, modelo que faz parte do projeto político-pedagógico da maior parte das escolas públicas no país.

Na oficina tivemos o desenvolvimento de um desafio real: promover uma mudança na escola, realizada pelos alunos, ideia proposta nesta oficina pelo tema “mudança no espaço”. Esse desafio se transformou na realização do projeto de montagem da biblioteca anexo aquela escola, que atualmente está em processo de reativação, desenvolvido e administrado por um grupo de voluntários moradores da região. O projeto BEM – Biblioteca Engenho do Mato pretende ser um ponto de leitura, cultura e lazer para o uso dos alunos e moradores da região, um projeto que irá beneficiar diretamente os alunos daquela escola.

Palavras-chave

Mudança; escola; processo, ensino por projeto; design em parceria

ABSTRACT/ SUMMARY

This project comprises the process of an initiative taken in developing a project with students at a school called Rui Frazão Soares (Niterói, Brazil) through a series of workshops called: Make, Create, Project.

The principal idea of the workshop was to develop the idea of problem-solving in the school environment, by promoting a spirit of cooperation and partnerships designed to develop the students' competencies and abilities, principally acquired via hands-on activities and 'creativity experiments' – educational strategies advocated by much recent research.

The concept underlying the workshop follows the pedagogical framework of education through projects, and as such constitutes an alternative to traditional classroom delivery, a model that is widespread in the political pedagogy in practice in public schools across Brazil.

In the workshop we worked through the development of a real-world challenge: promoting a change in the use of the physical space within the school itself: the students engaged in workshops and the process of conceptualizing "a transformed space". This challenge was realized through the course of the project as the assembly of a library annexed to the school, which is currently being rehabilitated through the efforts of a group of volunteer community members. The BEM (Biblioteca Engenho do Mato) Project aims to develop a space for culture, literacy, and recreation for use by students and residents in the neighborhood, a project that will directly benefit the students at this school.

Key-words

change; school; process; education through projects;
Mudança; escola; processo, ensino por projeto; design in partnership

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

- Contextualização . 8p
- Justificativa de relevância .11p
- Objetivos principais do projeto .12p
- Métodos, técnicas e estrutura do projeto .12p

PROPOSTA

- Motivação .14p
- A escolha do tema .14p
- Ensino por projeto algumas definições (e impressões) .15p

LEVANTAMENTO DE DADOS

- Pesquisa .20p
- Desenvolvimento de textos
 - > Breve relato sobre a educação no Brasil .23p
- Por que poderia ser útil a implementação dessa experiência na escola? .26p

DESENVOLVIMENTO

- Oficina Faça, Crie, Projete .30p
- Tematização da proposta de projeto a ser desenvolvida com os alunos .36p
- Uma ideia. Desenvolvimento de trabalho através de uma oficina .37p
- A aprendizagem ativa em oposição a uma recepção passiva .38p

EXECUÇÃO

- Forma de divulgação da oficina .42p
- Como a oficina se organiza .43p
- Sensibilização estética .44p
 - > 1º encontro .45p
 - > 2º encontro : Oficina de desenho .49p
 - > 3º encontro : Oficina de audiovisual .53p
- Início da experiência .57p
- Fase Observar .58p
- Fase Problematizar .61p
- Fase Pesquisar .63p
 - > Mudança de Estratégia .64p
- Fase Experimentar/ Prototipar .65p
- Fase Elaborar .68p
- Fase Realizar .69p
- Fase Avaliar/Distribuir .70p
- Pensando esse lugar novo BEM - Biblioteca Engenho do Mato - Considerações finais .71p
- Projeto de Montagem 3D BEM - Biblioteca do Engenho do mato .75p

RESULTADO FINAL

- Publicação “ Oficina de Projeto Faça, Crie, Projete” .78p

ANEXO

- .92p
- Referências .96p

INTRODUÇÃO

Contextualização

Como melhorar a educação no Brasil?

Como fazer os alunos se sentirem parte da escola? Por que os problemas estruturais nas escolas públicas sempre são citados quando os alunos falam de suas escolas? Por que ir para a escola às vezes se torna tão penoso para alguns alunos? Por que os projetos pedagógicos das escolas, muitas vezes, não tornam os alunos mais independentes e livres para desenvolver o seu aprendizado? Por que não deixar os alunos serem mais participativos nas tomadas de decisão na escola? Essas são somente algumas poucas perguntas que me nortearam ao desenvolver esse projeto. São questões que surgem no âmbito da discussão sobre a escola pública no Brasil de um modo geral.

As escolas são o primeiro contato das crianças na vivência social em comunidade. Muitas vezes observamos nas escolas uma aparente falta de cooperação entre professores, alunos e funcionários; essa escola reflete a sociedade em que vivemos e que construímos, onde as hierarquias falam mais alto que a cooperação entre os indivíduos. O próprio ambiente escolar é muitas vezes comparado a uma prisão, por seus portões altos, o sinal que marca o tempo, o uniforme e ainda a maneira com que alguns professores tratam seus alunos: à base de gritos e advertências, em uma tentativa de manter a ordem e a disciplina. Os problemas estruturais das escolas, muitas sem equipamentos, ou pior, com equipamentos que não estão à disposição dos alunos e uma sistemática desvalorização e não-capacitação de professores, completam o panorama de caos da escola pública em muitos estados e municípios do Brasil. E é neste ambiente em que muitos alunos tentam aperfeiçoar suas habilidades e ampliar seus conhecimentos.

Muitos teóricos defendem que as bases para a construção de uma sociedade mais justa se encontram na educação. Sendo assim, a escola me parece o ambiente propício para a introdução de mudanças que queremos e que se mostram necessárias dentro do nosso atual quadro político-social.

Nossa escola pública precisa de mudanças, inovação social, inovação em sua estrutura, e por que não falar de inovação no conceito de escola? O que significa para o aluno ir à escola? Qual é o papel da escola hoje no mundo contemporâneo?

A partir de uma motivação pessoal e de uma provocação iniciada pelo tema geral proposto este ano pela banca examinadora: UTOPIA, resolvi me lançar no campo da educação e da pedagogia para desenvolver este trabalho.

Diante disso, apresento meu trabalho, que tem como objetivo maior fomentar a discussão acerca da utilização da metodologia de ensino por projeto ou desenvolvimento de projeto dentro da escola pública como parte da formação do aluno contemporâneo.

Ao propor esta experiência eu desejava realizar um projeto na escola pública usando metodologias pedagógicas existentes e relacionando-as à prática (ou métodos) de desenvolvimento de projeto de design.

A ideia do uso de métodos de desenvolvimento de projeto pretende facilitar o desenvolvimento de qualquer projeto nas escolas, introduzindo o modo de pensar que designers utilizam para a realização de algo concreto.

A experiência de projeto relatada, pretende motivar professores, alunos e comunidade sobre a possibilidade de mudanças. Mudanças podem ser geradas por grupos de pessoas dispostas a realizar um trabalho de verdadeiro impacto na comunidade escolar e no seu entorno, reforçando o papel que a escola tem na construção de uma sociedade mais justa, democrática e que forma cidadãos preparados para futuro, cientes de seus direitos e deveres. A implementação de métodos de desenvolvimento de projeto já vem sendo discutida em diversas esferas, desenvolvida e aplicada em modelos pedagógicos de diferentes maneiras e em diferentes setores da sociedade. Porém ainda está um pouco distante da escola pública e de seus professores no Brasil de um modo geral, com exceção de alguns centros de excelência espalhados pelo país. Já é possível encontrar algumas iniciativas formais documentadas de experiências e programas que envolvem projetos de design aplicados à educação.

No campo do design, em que atuo, o assunto se mostra mais consolidado, com algumas publicações internacionais que falam da introdução do fazer como forma de aprendizado. O famoso “aprender fazendo” está presente em programas desenvolvidos em escolas, museus e centros infantis que trabalham em parceria com escolas no mundo todo.

O trabalho com projeto tende a envolver mais os alunos na aprendizagem, tornando-os mais atentos e dispostos a se envolver no processo de resolução de problemas. Funciona como um jogo, onde são traçados objetivos e, no decorrer do caminho, encontram-se outros desafios que os alunos devem resolver.

Espero com esse projeto poder difundir as ideias sobre ensino por projeto no Brasil, e como o designer pode se inserir no contexto da educação, ajudando a criar alternativas reais de mudanças atuando na difusão do conhecimento sobre como o designer pode contribuir na educação básica como método.

É possível explorar o desenvolvimento de projeto de uma maneira interessante para todos, descobrindo juntos uma nova maneira de aprender e experimentar a ideia de que podemos fazer algo acontecer.

Essa experiência, pode ser gratificante para alunos, professores e para a escola como instituição.

Justificativa de relevância

A relevância do projeto se dar sob diferentes aspectos :

- Primeiramente a oficina através desse trabalho, promover a difusão de ideias sobre outras formas de aprendizados, que não necessariamente, podem ser adquiridas pelo método expositivo que vigora na escola tradicional.
- O desenvolvimento da ideia de resolução de problemas no ambiente escolar possibilita que o aluno tenha acesso a um ensino criativo, ou seja onde é possível articular conhecimento para diferentes fins, não somente para a realização de uma tarefa.
- O projeto promove um tipo de ensino ajustado a sociedade contemporânea, fazendo com que os alunos lidem com questões complexas presente nesse mundo. Ao vivenciar processo de projeto, não há uma seqüências com processos únicos, não se trata de procedimentos lineares, nem previsíveis, uma experiência muito mais parecida com situações reais em nossas vidas.
- Sob o aspecto político-social a oficina foi pensada para que os alunos exponham suas ideias sob os tópicos de projeto e isso possibilita ao alunos exercer sua cidadania, pois ao discutir e falar sobre questões esse aluno promove o debate no entorno .
- Trabalha um tipo de pensamento usado por designers: o pensamento de análise e síntese. Ver o todo e resolver em partes.
- Esse projeto considera que essa oficina deve ser desenvolvida preferencialmente na escola pública.

Objetivos principais do projeto

Desde o início do projeto foi difícil para mim estabelecer quais eram os meus reais objetivos ao desenvolver esse projeto.

Eu tinha muitos focos de atuação, o que me fez usar uma grande parte do meu tempo na pesquisa. Ao fim esses objetivos se tornaram mas claros e parecem no desenvolvimento desse trabalho .

- A partir na minha motivação política como cidadã que questiona nosso modelo atual de educação e como profissional, eu busquei desenvolver um trabalho que tivesse um real impacto sobre a escola pública em que eu desenvolvi o trabalho, buscando contribuir de maneira significativa à sociedade com esse projeto.
- Provocar uma mudança real no espaço, através da construção de desafios desenvolvido em parceria com os alunos.
- Desenvolver a ideia de resolução de problemas em educação pode significar formação crítica e autonomia intelectual desses alunos.
- Fomentar a ideia de coopeção na escola pública.

Métodos, técnicas e estrutura do projeto

Foram vários os métodos e as técnicas utilizados na realização deste projeto.

Primeiramente a proposta foi estudada e logo em seguida me voltei para o desenvolvimento e pesquisa do tema, afim de formatar melhor a minha proposta e em seguida desenvolver a oficina.

Já com a ideia de oficina formatada passei a desenvolver material gráfico de apoio e desenvolver ideias para as atividades da oficina, sempre fazendo relatórios após os encontros. Esses relatos aparecem no texto do trabalho, quando eu descrevo como ocorreu a experiência.

Em seguida partimos para a desenvolvimento do desafio e um trabalho de produção foi necessário, para captar recursos para o desenvolvimento do projeto, além de uma visualização tridimensional do espaço.

Por último afim de divulgar melhor a ideia eu criei um livro, como uma espécie de documentação do projeto, onde apresento o projeto de forma mais sucinta, direcionado para diferentes públicos como professores. Muitos dos textos desenvolvidos para este livro estão presentes neste relatório de projeto.

Apresento esse livro como o resultado final do meu trabalho.

PROPOSTA

Motivação

Minha motivação ao desenvolver esse projeto vem da minha crescente vontade de trabalhar design e processos colaborativos.

Nos últimos tempos eu tenho trabalhado em projetos no campo da arte e cultura e em projetos que promovem desenvolvimento social como a realização de projetos para ONGs. Isso pode descrever o meu perfil profissional, que busca se aperfeiçoar e desenvolver conhecimentos na área, pensando sobre o papel do designer comprometido com o bem estar da sociedade. O desenvolvimento desse projeto me proporcionou um envolvimento maior com processos de design e educação onde a parceria e a busca por soluções em conjunto me faz acreditar que cada vez mais, nós, podemos desenvolver e aperfeiçoar nossas formas de colaboração no mundo, contribuindo para uma nova organização social.

O processo é lento e envolve mudança de cultura, ainda é preciso envolver diferentes setores da sociedades, mas não considero que seja algo que possa ser considerado impossível. Acredito que a profissão do designer pode ter um papel importante no desenvolvimento de ferramentas que contribuam cada vez mais para a colaboração dos povos, “desenhando juntos os modos de vida dos habitantes do planeta em sua maioria”.

A escolha do tema

Como educar usando o design, sistemas colaborativos e metodologias de desenvolvimento de projeto para a produção de conhecimento?

Essa foi uma pergunta que me fiz antes de me deparar com o conceito de **ensino por projeto**.

A ideia de escolher este subtema, veio depois que eu tinha entrado em contato, através da pesquisa com algumas modelos pedagógicos como: pedagogia libertária, método montessoriano, escola democrática, pedagogia crítica e método Paulo Freire,

Ensino por projeto, o subtema escolhido, direcionou os procedimentos conceituais na organização e desenvolvimento da oficina que foi criada para essa experiência na escola.

A relevância que o tema tem para o campo do design se dar na seguinte forma: o desenvolvimento de capacidades e habilidades que ensino por projeto objetiva desenvolver com os alunos seriam, as mesmas capacidades e habilidades que fazem parte da profissão do designer, como por exemplo a capacidade de lidar com múltiplas informações.

Com isso em mente continuei a pesquisa, alinha a ideia de que ensino por projeto iria me ajudar na concepção do trabalho que eu viria a desenvolver.

Ensino por projeto algumas definições (e impressões)

Ao começar a pesquisa sobre o uso da pedagogia de projeto, me deparei com alguns conceitos e definições que me chamaram a atenção para as semelhanças entre ela e a prática do design. Em vários momentos, pude perceber como a profissão de designer lida com várias práticas e habilidades que a pedagogia por projeto busca fomentar em sua aplicação. Questões como pesquisa, capacidade de lidar com diversas informações, criatividade, resolução de problemas e trabalho em equipe, são só alguns exemplos de associações que fui percebendo ao longo do processo de pesquisa.

Diante disso, segui com o trabalho/pesquisa, sempre associado à ideia que o ensino por projeto poderia me favorecer uma experiência prática dentro da realidade da escola pública. Seria possível trabalhar questões colocadas por alguns autores e confrontá-las com as dificuldades reais da prática, tanto de ensino, como de desenvolvimento de projeto.

Isso foi importante para que eu pudesse nortear o desenvolvimento do meu próprio projeto, me aproximando de uma definição mais clara da minha própria proposta.

Neste trabalho, não tenho a pretensão de desenvolver uma teoria ou método de trabalho sobre ensino por projeto, nem mesmo assumir definições rígidas sobre o assunto. Meu objetivo é mostrar alguns conceitos com os quais fui me deparando, que se provaram importantes para fundamentar melhor a experiência de projeto desenvolvida.

Alguns autores adotam as seguintes definições para o trabalho com projetos na escola: são projetos desenvolvidos por alunos em uma (ou mais) disciplina(s), no contexto escolar, sob a orientação do professor, e que têm por objetivo a aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de competências e habilidades específicas. Esses projetos são conduzidos de acordo com uma metodologia denominada “Metodologia de Projetos”, ou “Pedagogia de Projetos.” Moura e Barbosa, por exemplo, destacam que “os projetos de trabalho são executados pelos alunos sob a orientação do professor visando à aquisição de determinados conhecimentos, habilidades e valores” (MOURA & BARBOSA, 2006, p.12).

Destaco as 3 principais diferenças na organização escolar que diferencia a pedagogia por projeto da escola tradicional:

I. Professor orientador.

O professor deixa de ser o ponto central da aula. A figura do orador a frente é substituída pela figura do orientador que indica o melhor caminho no desenvolvimento do trabalho.

II. Aprendizagem desenvolvimento de habilidades específicas.

Ao se deparar com um problema, ou algo que precisa ser resolvido, o aluno entra em contato com uma série de questões desconhecidas. Ao tentar resolvê-las, determinadas habilidades, experiências e conhecimento são adquiridos pela experiência real da ação. Este é um conceito defendido por Kilpatrick (1951). Para desenvolver o seu conceito de projeto, ele se apoiou na teoria da experiência desenvolvida por Dewey(1938). Trata de aprendizado que foge do conteúdo estabelecido por currículos.

III. Execução pelos alunos

Não existe ensino e sim aprendizagem. Ao olharmos a educação sob essa perspectiva, podemos dizer que a parte mais importante em uma sala de aula é de fato, o aluno, pois esse é o agente que desenvolve a ação de aprender. Sendo assim, nada mais justo que os alunos executarem, em parceria com o professor, os projetos de trabalho, afim de que eles próprios possam desenvolver suas habilidade futuras. Freinet(1924), na década de 30, propôs a valorização do trabalho e da atividade em grupo. Visava estimular a cooperação, a iniciativa e a participação através de atividades que estimulam a livre expressão infantil, a cooperação e a pesquisa do meio. Ele também destacou quatro características que concorrem para um bom projeto didático: “uma atividade motivada por meio de uma conseqüente intenção; um plano de trabalho, de preferência manual; a característica que implica uma diversidade globalizada de ensino; e a que, num ambiente natural, realizada completamente pelos alunos, permite exercitar virtudes ligadas à liberdade de ação e essenciais à manutenção e ao desenvolvimento da democracia” (OLIVEIRA, 2006).

Essa realização do fazer traz poder ao aluno, que se depara com possibilidades reais de realizar algo, contribuir com sua opinião, desenvolver sua auto-estima e dar sentido ao aprendizado. Surge assim um outro tipo de cidadão, aquele que pratica a ação e que de fato se torna um ser crítico aos acontecimentos a sua volta.

Na publicação editada pelo Ministério da Educação, Integração das Tecnologias na Educação, destaco um parágrafo no capítulo 1, “Tecnologia, Currículo e Projeto”, sobre o uso da pedagogia por projeto na escola:

“Na pedagogia de projetos, é necessário ‘ter coragem de romper com as limitações do cotidiano, muitas vezes auto-impostas’ (Almeida e Fonseca Júnior, 2000, p. 22) e ‘delinear um percurso possível que pode levar a outros, não imaginados a priori’ (Freire e Prado, 1999, p. 113). Mas, para isso é fundamental repensar as potencialidades de aprendizagem dos alunos para a investigação de problemáticas que possam ser significativas para eles e repensar o papel do professor nessa perspectiva pedagógica, integrando as diferentes mídias e outros recursos existentes no contexto da escola..” (MEC, 2005)

Me orientando sob essa visão, proponho esse debate, em que a ação de projetar pode promover mudanças tanto na motivação dos alunos, quanto na postura que professores da escola pública assumem diante de seus alunos.

Esses professores podem e devem acreditar que seus alunos têm muitas capacidades, e que precisam exercitá-las e descobrir por eles mesmos suas potencialidades. Essas potencialidades não podem ser medidas com provas, como sugerem Freire e Prado (1999) ao afirmarem que “o processo de projetar implica analisar o presente como fonte de possibilidades futuras”.

LEVANTAMENTO DE DADOS

PESQUISA

Minha principal forma de pesquisa se deu através da busca de informações sobre modelos pedagógicos, investigação de projetos e realização de textos e leitura de artigos pesquisados. Foi investido um grande tempo no levantamento sobre essas informações, que terminaram me influenciando na idealização final desse projeto.

Foram pesquisados :

- Modelos pedagógicos não tradicionais como método montessoriano, escola democrática, pedagogia crítica, Paulo Freire.
- Escola da Ponte
- pedagogia do oprimido,
- Instrumentalização x não instrumentalização nos métodos de ensino.
- Busca de ideias sobre a pedagogia libertária, (Escola Nova, Escola Democrática)

Termos pesquisados -

Community engagement strategies, designthink, método hermenêutica, prática urbana criativa, metodologia de projeto, design em parceria, prática urbana criativa.... entre outros .

Pesquisa de projetos:

Foram pesquisados diversos projetos, aqui apresento aqueles pelos quais eu dediquei mais tempo investigando seus métodos.

Instituto Buck

O Instituto Buck oferece treinamento e um manual para orientar professores do ensino fundamental e médio na incorporação do ensino com abordagem de projeto ao currículo. O site também contém recursos e pesquisa sobre a eficiência do EAP (ensino aplicado a projeto).



<http://www.bie.org/>

Fundação Autodesk

Em uma síntese abrangente, o Dr. John W. Thomas examina a base de pesquisa para o ensino com abordagem de projeto. A Editora da Fundação Autodesk também patrocina a rede de EAP (ensino com abordagem de projeto) e publica histórias de sucesso da PBL (Project Based Learning).

Fundação Educacional George Lucas

A GLEF (pelas iniciais em inglês) apresenta um resumo da pesquisa de ensino com abordagem de projeto, junto com uma galeria de exemplos de projetos (nas versões impressa e em vídeo). São os idealizadores do site edutopia.org, que contém diversos projetos e iniciativas em educação baseados em ensino por projeto (project-based learning).



www.edutopia.org*

[Challenge 2000 Multimedia Project] Projeto Multimídia: Ensino com Abordagem de Projeto e Multimídia

Projeto custeado pelo governo norte-americano e que vigorou de 1996 a 2001, é descrito em detalhes e explicado num contexto mais amplo de uma iniciativa de reforma escolar sistêmica no Vale do Silício. O site contém uma grande variedade de recursos, incluindo estratégias de implementação e exemplos de projetos premiados.

Aprendendo com projetos - PROINFO

Publicação do Programa Nacional de Informação na Educação do MEC, que contém orientações para a elaboração de projetos na escola, incluindo as novas tecnologias da informação e das telecomunicações.

Design for change

O Design for Change trata-se de um movimento global iniciado na Índia cujo objetivo é oferecer às crianças a oportunidade de atuar para transformar a realidade que as rodeia. As crianças são convidadas a expressar suas inquietações, a imaginar como resolvê-las e a colocar isso em prática.



<http://www.dfcbrasil.com.br/>

<http://www.dfcworld.com/>

Fantasy Design

Trata-se de um projeto educacional de design europeu que dar suport ao aprendizados usando métodos de design na educação formal e informal. Crianças e adolescentes são designer que trabalham na sua localidade explorando as barreiras geográficas através de diferentes linguagens, em projetos de design atuando com seu próprio ambiente. O projeto tem suas ações coordenadas pelos Museum Design Helsinki através do “Children in community” coorganizados pelos Museu “ Design Museum Gent (Bélgica), University College Sealand (Dinamarca) e Museu Nacional de Artes Decorativas (Madrid/Espanha).



<http://www.fantasydesign.org/fd/>

Breve relato sobre a educação no Brasil

O Brasil precisa ter um verdadeiro e engajado debate sobre os rumos da educação no País. Os rankings que mostram o desenvolvimento da educação no mundo como UNESCO e PISA mostram como nos posicionamos nas últimas posições atrás de outros países na América Latina como Argentina e Chile (fonte: PISA 2009). A questão é urgente. Nossa história nos mostra como educação de qualidade de fato, nunca foi amplamente discutida, e como modelos educacionais adotados não estabeleceram mudanças sociais de base. As mudanças que de fato atualmente ocorreram se concentram novamente nas universidades, não permitindo que todos tivessem chances iguais de ingresso nas mesmas, apesar das ações afirmativas conquistadas como; as cotas, o Prouni e a construção de novas universidades.

É preciso voltar os olhares para a educação de base e não repetirmos os mesmos fardos da nossa própria história como comenta MEDEIROS: “Após a independência do Brasil em 1822, dois planos foram elaborados na assembleia legislativa, um para a educação geral da população e outro para a criação de universidades. O plano que obteve maior sucesso e urgência nos debates foi aquela que contemplava os legisladores que representavam a elite da sociedade, interessada na formação acadêmica de seus próprios filhos. Com isso, foram criadas as universidades em São Paulo e em Olinda.” (SAVIANI apud MEDEIROS 1999). “Também a formação para o trabalho, seja na agricultura, seja na indústria, foi negligenciada. A economia agrícola-exportadora foi escravista até o fim do século XIX e a abolição, em 1888, expôs os recém-libertos, sem preparação adequada, às contingências de um mercado de trabalho restrito e logo após relativamente suprido, principalmente depois da chegada dos imigrantes europeus, melhor equipados tecnicamente para as tarefas” (EISEMBERG, apud MEDEIROS, 1999).

Como expõe MEDEIROS, “no período republicano duas correntes políticas vigoram no quadro político no Brasil - Liberais e Positivistas – que criticavam o sistema educacional vigente, que não proporcionava fundamento técnico para o trabalho livre (não-escravo). A doutrina liberal, que visava enriquecer o país economicamente, defendiam uma educação técnica e industrial para o conjunto da população, como sendo a condição primordial para desenvolvimento industrial do país. Os positivistas, entretanto, acabaram por liderar o cenário político e educacional no Brasil. Eles reformaram a educação geral, estabelecendo o desenho

geométrico como disciplina nas escolas primárias e secundárias, com o objetivo de desenvolver a “mentecientífica” nos estudantes tendo como objetivos estabelecer o raciocínio científico na escola. O Positivismo, por razões filosóficas, supervaloriza a ciência a ponto de considerá-la perfeita e acabada; simplesmente pronta para ser ensinada, mas não a ser pesquisada, pois já adquirira forma final. Este modelo não se mostrou como sendo o melhor a ser seguido, pois, sem orientação, os professores retomaram a antiga prática da cópia. [BARBOSA apud MEDEIROS, 1999].

Em decorrência dessa herança positivista nossos alicerces educacionais ficaram fundados na memorização e na reprodução de fórmulas, mais do que no aprendizado efetivo, baseado na investigação, no projeto, ou no desenvolvimento dos processos de inovação tecnológica.

Em decorrência desse e de outros fatos políticos temos hoje uma educação que não pode ser considerada como a educação de qualidade considerando que o país que se posiciona como sendo a 7ª economia do mundo em 2013.

Dando um salto no tempo, podemos falar de modelos educacionais engajados e comprometidos com políticas sociais no Brasil. Nos anos 60, surge Paulo Freire, criador de um “sistema de alfabetização de adultos”, importante no Brasil, re-experimentado no Chile e depois na Guiné-Bissau. Paulo Freire com a Pedagogia da Libertação tem influenciado nossa educação e seus textos são referência para educadores espalhados pelo mundo.

Paulo Freire fez parte e também foi influenciado por movimentos que vem sendo construído e disseminado desde o final do século XIX, na Europa, e no Brasil, a partir de 1920, mais fortemente na década de 30.

Esses movimentos como método Montessori, escola moderna, escola democrática, educação libertária, são importantes de serem citadas pois delas surgem modelos de educação que se espalham por todo o mundo e onde começa as pesquisas e práticas de educação por projeto.

Abaixo destaco um trecho de um trabalho de mestrado que resume o desenvolvimento do trabalho com projeto na pedagogia e suas influências acadêmicas .

“A Escola Nova destacou-se por sua reação à educação tradicional baseada na transmissão de conteúdos descontextualizados, sem significado para a vida dos alunos. De certa forma, foi a partir desse modelo de escola que se abriram os caminhos para uma proposta de ensino por projetos.

Pode-se apontar que, já no século XVIII, com Pestalozzi [1746-1827] e Fröebel [1782-1851], encontram-se os precursores da Escola Nova, porém alguns teóricos delimitam com Rousseau no seu livro Emilio, o começo do ideário desse movimento. Mas há um consenso de que os

seus principais precursores foram os educadores Ovide Decroly, na França, que criou os “Centros de Interesse”; Maria Montessori, na Itália; John Dewey, nos Estados Unidos, que preconizou a sala de aula como uma “comunidade em miniatura”; William Kilpatrick, discípulo de Dewey, que, no início do século XX, propõe um trabalho integrado com Projetos; Celestin Freinet, na França, que protagonizou a Pedagogia de Projetos, entendendo que a criança deve compreender o mundo com certo rigor de pensamento, por meio de um trabalho de pesquisa reflexiva.” (OLIVEIRA, 2006).

Por que poderia ser útil a implementação dessa experiência na escola ?

A nossa escola pública além de passar por diversos problemas estruturais que dificultam o trabalho do professor, sofre cada vez mais com a falta de projetos que valorizem a emancipação intelectual do aluno da escola pública.

Nossa escola pública precisa de novos modelos, novas experiências e o professor pode ter mais autonomia nos seus processos de ensino, o que facilitaria os avanços e a adoção de métodos e processos educacionais inovadores. É preciso se apropriar das redes de ações e das ferramentas dispostas, para que o aluno cresça de forma plena e atinja melhores resultados. Porém é preciso incentivo tanto dos professores quando da escola, a mudança também pode partir de dentro de cada instituição, somos células que fazem o corpo funcionar .

Ao tornar o aluno parte do processo temos como objetivo que ele se sinta parte do todo. A criação de um ambiente democrático se constrói ao destruímos as amarras hierárquicas às quais a escola no Brasil ainda é presa. Dar a verdadeira liberdade ao aluno de escolher o seu próprio caminho, e desenvolver suas próprias habilidades é o anseio maior que move este projeto.

A escola pública é um lugar maravilhoso que pode ser a base para uma experiência rica não em resultados (quantitativos), mas em mudanças que ocorram no processo de aprendizado do aluno.

Cada vez mais o professor é “penalizado” e responsabilizado pelo desenvolvimento do aluno, pois nele é concentrado todo o saber, e ele quem domina o conhecimento, é quem pode transferi-lo, e assim, o que ele ensina se sobrepõe à construção do conhecimento pelo aluno. Podemos considerar que “A autoridade do professor é uma consequência da natureza do cultural ... Na realidade professor e alunos estão todos engajados na hierarquia da cultura, mas em diferentes planos e distâncias diferentes.” (SNYDERS, 1988, pág. 224 apud OLIVEIRA).

Devemos repensar se de fato este deve ser o papel do professor, e se a instrumentalização no ensino é o caminho para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e que o conhecimento não esteja baseada em hierarquias.

Se a escola deixar de ser a única responsável pela aquisição do conhecimento, ela poderá passar a indicar os caminhos que o aluno deva percorrer para isso.

A tecnologia na educação hoje é vista como uma aliada neste processo de aquisição de conhecimento, e por que não, falar de um processo de acesso e criação de cultura. A interconectividade da rede é a responsável pela construção de conhecimentos coletivos e esses conhecimentos são construídos através da argumentação, da inteligência (da raiz leg - do verbo latim lego,- ere, quer dizer juntar ou conectar) e da

pesquisa. O próprio brinquedo lego é um bom exemplo de como conectar pequenas partes pode gerar algo criativo e novo.

O professor através da experiência de projetar pode fomentar e educar seus alunos a fim de que eles próprios se familiarizem com essas experiências e possam construir seu próprio repertório intelectual.

A inteligência é o mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, como tal, implica a construção contínua de novas estruturas. São essas novas estruturas que a escola pública deve repensar. O seu papel pode ser o de fomento a novas experiências. "...Os regimes democráticos nutrem-se da mudança, são flexíveis e inquietos, e por isso mesmo exigem do homem tais características". (FREIRE in LUDWIG, 1998). Assim a educação deve ser um intento constante de mudar de atitude, de substituir hábitos antigos de passividade por novos hábitos de participação e ingerência requeridos pelo contexto de transividade.

A prática do PROJETO pode ser considerada com uma tentativa pedagógica que pode ajudar no real fortalecimento de conceitos acerca do que significa ir a escola.

Destaco aqui alguns papéis da escola e como a prática de projeto pode vir a ajudar no fortalecimento desses papéis.

Construção do coletivo: o trabalho em projeto pode demandar a criação de equipes e a distribuição de papéis importantes para a construção do todo, as atividades de grupo devem ser tidas como atividades colaborativas e, quando necessário, dar espaço para o trabalho individual.

Aquisição de conhecimento: Em projeto pode ser entendido como sendo parte da pesquisa e da construção dos resultados. Considero neste trabalho/pesquisa que o conhecimento não necessariamente se dará pela aquisição de conteúdo. O conhecimento se dá na relação sujeito-objeto-realidade e pela ação do educando sobre o objeto de estudo, com a mediação do professor. O trabalho em projeto é uma maneira de motivar para a aprendizagem, envolvendo o aluno em um processo criativo que pode se tornar divertido e gratificante. É preciso haver troca para se estabelecer uma aprendizagem efetiva.

Formação e cidadania: No desenvolver dos temas e ao discuti-los de forma aberta incluindo os alunos nas escolhas do que projetar. Trabalhamos o exercício de cidadania, pois o aluno ao falar começa a expressar sua opinião e se envolver no processo coletivo de desenvolvimento de algo concreto.

O exercício da crítica, do diálogo, da avaliação, da mudança e da abordagem de problemas por diferentes ângulos, são questões a serem trabalhadas e ponderadas no processo de ensino por projeto. "Quan-

to mais cedo nos convenceremos de que o ensino não é tarefa mecânica, mas uma arte liberal que exige criação, melhor será. Muitas coisas estão dependendo disso. A civilização, em progresso, está subordinada à educação, para que se permita à escola que continue no seu mister, com processos rudes e empíricos. O ensino precisa ser arte mais elevada, baseada na liberdade das artes, ciência e da filosofia. Só a esse ensino é que a sociedade pode confiar a sua continuidade” (KILPATRICK, 1967, pág. 87).

Dentro dessas perspectivas a experiência de se trabalhar com projetos propõe um envolvimento do alunos e professores com questões reais de pesquisa e desenvolvimento. Pretende discutir questões entre educação e projeto, explorar métodos de ensino criativos em que o aluno se torne agente no processo de aprendizado e ensino, avançando e contribuindo para o projeto de uma escola ideal e utópica.



Estes entre outros textos foram desenvolvidos e aplicados em uma cartilha que posteriormente foi apresentada aos diretores da escola, em que busquei parceria.

DESENVOLVIMENTO

Oficina faça, Crie, projete
Um relato sobre uma experiência de desenvolvimento
de projeto na escola pública.

Estudo de caso na Escola Rui Frazão Soares.

Motivada pela ideia de mudança e diante do desafio que é trabalhar no ambiente escolar, o uso de metodologias de ensino por projeto me faz imaginar, pensar e tentar construir possibilidades de desenvolvimento de projeto como uma maneira de renovar as relações estabelecidas entre professor e aluno dentro da instituição. Como apresentado no capítulo sobre ensino por projeto, a ideia de contextualizar o aprendizado e trabalhar o conceito de resolução de problemas, associado ao desenvolvimento do caráter coletivo do aprendizado no ambiente escolar me pareceu uma ideia fascinante de inovação possível dentro da escola pública.

A partir do levantamento de escolas, iniciativas de ensino e pesquisas que utilizam metodologias e desenvolvem “ensino por projeto”, pude perceber algumas características das escolas públicas dentro e fora do país, que me permitiu compreender e construir outros pontos de vista acerca da educação pública no Brasil.

Diante dessas diversas variáveis que colocaram possibilidades e limitações no desenvolvimento do meu trabalho, eu resolvi encarar meu projeto como um experimento pedagógico, sem metas definidas e conceituá-lo pensando a partir de mim: “como **EU poderia aplicar uma ideia de ensino por projeto na escola**”? Essa decisão me deu mais liberdade para não fechar em um primeiro momento as possibilidades de projeto com as quais eu viria me deparar no decorrer do processo.

Neste experimento, objetivei trabalhar questões como auto-iniciativa, auto avaliação, valorização das relações interpessoais de solidariedade e de cooperação, reconhecimento do caráter coletivo dos processos de construção do conhecimento, desenvolvimento da identidade, da autonomia intelectual e social dos alunos. Será que a escola pública acredita nesses valores? Com essas questões em mente, estabeleci desafios que me colocaram diante do resultado final desse trabalho. São eles: como EU posso melhorar a escola pública com o meu projeto? Será que uma pessoa de fato pode fazer uma mudança ocorrer?

Não uma pessoa, mas um coletivo de pessoas motivadas por objetivos em comum. Neste momento, fui buscar alguns caminhos possíveis para a realização de um trabalho que pudesse lidar com questões reais de desenvolvimento, alinhados a uma vontade de desenvolver uma experiência em coletivo no ambiente escolar.

Todo projeto, incluindo os de design, tem uma organização própria e direcionamentos próprios, assim como na educação, toda experiência educativa é singular. Importante para a realização de ambos é a necessidade de definir parâmetros para o seu direcionamento.

Para organizar meu trabalho, busquei alguns conceitos expressos no livro Organização do Currículo por Projetos de Trabalho (HERNANDEZ e VENTURA, 1998). O livro relata a implementação e a organização do ensino, através do uso dos “projetos de trabalho”, além de narrar o trabalho desenvolvido por um conjunto de professores na escola Pompeu Fabra, na Espanha, dando ênfase à experiência de ensino naquela escola sob a perspectiva do “projeto”.

O que me chamou a atenção nesse livro foi a maneira em que a mudança ocorreu naquela escola. O ponto de partida na movimentação daquele grupo de professores foi justamente a necessidade de mudança. Esta mudança foi promovida por um grupo de professores dispostos a discutir e reavaliar suas próprias práticas.

Foi importante para o desenvolvimento da minha própria experiência/projeto destacar os conteúdos conceituais e procedimentais possíveis de serem desenvolvidos, criar um clima de envolvimento e interesse do grupo, e planejar etapas do projeto indicando fontes de informação.

Este conjunto de fatores está destacado nos 3 capítulos seguintes :

- I. Os objetivos de ensino (que devem ser definidos pelo professor);
- II. As características do grupo que irá realizar o trabalho;
- III. Os conteúdos específicos do tema (que devem ser discutidos com os alunos).

I. Os objetivos de ensino

Esses objetivos foram definidos de acordo com as circunstâncias em que o projeto ocorreu. Minha formação não é em Educação. Porém há uma abordagem cada vez mais crescente de projetos de design que propõe uma aproximação na relação com o “público” de seus projetos. Torna-se uma vontade e uma necessidade contemporânea de designers estabelecer um maior envolvimento entre pessoas no desenvolvimento de soluções coletivas para determinados “problemas”. Há um desejo crescente desses profissionais em buscar entender quais saberes do ensino e da prática do design que podem ser aplicados à Educação. Quais são as formas de entender do designer que poderiam ser úteis à educação básica?

Algumas pesquisas como Design in General Education, além de diversos projetos e livros como Design Thinking for Educators (IDEO, 2012), Fantasy Design (Design Museum Gent, 2011), ou ainda projetos como Design for Change. são alguns exemplos de realizações que desenvolvem pesquisa, aproximando questões entre design e educação.

Há uma crescente pesquisa argumentando que as habilidades inerentes ao desenvolvimento de projeto de design favoreceriam um ensino ajustado à sociedade contemporânea. As capacidades que possuímos e lidamos na nossa profissão seriam capacidades essenciais para a formação plena do cidadão do futuro:

Capacidade de mobilizar diversos recursos cognitivos; organização do trabalho individual ou em grupo; disposição para trabalhar em equipe; raciocínio independente; aptidão para transferir conhecimentos de uma área para outra; poder de argumentação e de comunicação de ideias. (MEDEIROS, 1999, p. 4)

Estes são alguns exemplos de como as capacidades associadas à profissão do designer poderiam contribuir na educação básica. Dentre essas capacidades, a resolução de problemas, que é um tema diversas vezes explicitado em textos sobre ensino por projeto, me parece ser o maior ponto de encontro entre as áreas.

Em educação, fala-se em tornar os alunos aptos a resolverem problemas como forma de prepará-los para lidar com situações reais. Espera-se que esses alunos tenham a capacidade de rearticular conhecimentos adquiridos. Esta seria a melhor contribuição da escola para o aluno do mundo contemporâneo. A resolução de problemas estaria dentro de uma ideia contemporânea de escola que lida com o desenvolvimento de competências, habilidades e capacidades. O acúmulo de conhecimento dentro do ambiente escolar pode não ser mais suficiente para a formação do indivíduo, até porque não conseguiremos prever quais saberes serão relevantes para os alunos no futuro (TABAK, 2012).

No mundo contemporâneo, em que a quantidade de informação disponível nas diversas mídias só cresce, o acúmulo de conhecimento pelo método expositivo não será suficiente para prender a atenção dos alunos e de fato fazê-los se desenvolverem da melhor forma possível. O desenvolvimento dessa experiência de ensino deveria ultrapassar a aquisição de informações e se tornar instrumento para a construção de novos conhecimentos. Com isso, torna-se claro que o meu objetivo não é trabalhar com aquisição de novos saberes, mas sim, com o desenvolvimento do pensamento sobre resolução de problemas no ambiente escolar. Neste trabalho desenvolvido por mim, é natural que eu proponha estabelecer como meus objetivos de ensino questões que perpassam a minha própria prática. Desenvolver a ideia de resolução de problema se tornou o meu principal objetivo de ensino, pois nele caberia qualquer tema que nós viéssemos a trabalhar no decorrer do processo projetual.

II. Características do grupo

Uma primeira formação do grupo foi composta por alunos da escola pública na faixa etária entre 12 e 15 anos, o que compreende alunos matriculados no 8º ou 9º ano. Esse perfil de aluno primeiramente foi escolhido pois trata-se de um grupo que ainda não ingressou no Ensino Médio, mas já possui o censo de responsabilidade e comprometimento que o projeto viria a necessitar.

Neste primeiro momento, eu não conhecia o meu grupo de trabalho, portanto, eu apenas contei com informações coletadas na minha pesquisa. Na pesquisa, eu me deparava com informações de toda natureza como por exemplo :

“lidar com alunos da escola pública é lidar com uma escola em sua maioria marcada pelo fracasso e pela evasão de uma parte significativa dos seus alunos, que são marginalizados pelo insucesso, por privações constantes e pela baixa auto-estima resultante da exclusão escolar e da social. Muitos desses alunos são vítimas de seus pais, professores e, sobretudo, das condições de pobreza em que muitos vivem.”

Ao considerar esses aspectos da realidade de alguns alunos, exposta por esses pesquisadores, procurei não me paralisar pelas possibilidades de fracasso na realização do trabalho. Elas existiam, mas acredito que esse tipo de desmotivação não contribui para o processo de mudança que eu viria a propor para um determinado grupo de alunos. Como afirmou Freire [1982], “eu me transformo ao transformar, eu sou feito pela história ao fazê-la.”

Para o desenvolvimento do trabalho, eu também estaria em contato com professores e possivelmente diretores das escolas. Eu deveria ser muito clara sobre o tipo de trabalho que eu iria propor para esses profissionais, de modo que eu não atrapalhasse o fluxo de trabalho e não me colocasse em uma posição de professor, pois esse não era o meu objetivo nesta experiência.

O trabalho foi pensado para ser desenvolvido em qualquer escola pública, considerando suas limitações tanto técnicas quanto estruturais. A partir dessa limitação, a experiência foi conduzida para não contar necessariamente com tecnologia, caso não houvesse, dispondo do que fosse permitido na escola. Todos os materiais e equipamentos empregados eu já possuía, ou poderiam ser adquiridos facilmente.

III. Os conteúdos específicos do tema (que deve ser discutido com os alunos);

Ao iniciar o desenvolvimento do meu próprio projeto, algumas possibilidades foram descartadas pelas limitações encontradas no decorrer do processo. Inicialmente eu desejava trabalhar em parceria com um professor que já desenvolvesse algum trabalho de cunho criativo com seus alunos, o que não foi possível. A partir dessa limitação de projeto, partimos para um outro tipo de organização do trabalho que não seria conduzida por um professor.

Uma das maneiras de conduzir o ensino por projeto é que podemos iniciar o trabalho partindo da concepção de um desafio, este desafio pode ser considerado como um nexos condutor do projeto. Hernandez & Ventura (1998) chamam a formulação do desafio de “questão condutora”. A mesma ideia é utilizada por designers que empregam o termo “problema-desafio”, citado em diversas ocasiões de projeto desenvolvido por designers.

O “desafio” não precisa, ao início do projeto, estar totalmente definido. Para começar, precisamos ter um tema que pode ser lançado, por exemplo, através da construção de algumas perguntas lançadas pelo professor. Essas questões podem ser debatidas junto aos alunos, possibilitando assim um processo de troca de experiências e construção do desafio em parceria entre aluno e professor.

Projetos surgem a partir de problemas. No ambiente escolar, existe o objetivo de ensino do professor. É possível transformar o objetivo de ensino do professor (os conteúdos de uma matéria, por exemplo) em um problema a ser resolvido? A resposta encontrada foi: sim, podemos transformar esses objetivos de ensino em um desafio que irá con-

duzir todo o processo de aprendizado pela realização do projeto. O que muda é o modo de encarar um conteúdo a ser ensinado para o aluno; esse conteúdo se torna pesquisa, fazendo com que o aluno transforme as informações coletadas em conteúdo para sua própria pesquisa.

Ensino por projeto pode ser aplicado em diferentes disciplinas, e permite que os objetivos do professor possam ultrapassar os conteúdos de suas disciplinas específicas, tornando o processo de ensino-aprendizado muito mais dinâmico. Ao aprender por projeto, a lógica do aprendizado se inverte. Não aplicamos o conhecimento para um determinado fim; objetivamos um fim e aplicamos conhecimento.

Faz parte da natureza humana planejar ações, e o uso da metodologia na escola vem da ideia de que os alunos precisam aplicar o conhecimento que recebem no mundo real. Mas o mundo está em constante transformação e o conhecimento precisa ser aplicado com finalidades cada vez mais específicas ou seja, já não basta mais o aluno ser um receptor de conteúdo, ele precisa saber articular esses conhecimentos em diferentes campos de atuação. Isso é o que lhes será cobrado no futuro.

Dentro de sala de aula, podemos exemplificar que o problema para um determinado professor seja o de “ensinar sobre tipos de solos”. Esse professor poderia começar sua aula conversando com os alunos sobre o que eles sabem sobre solo, tentando usar exemplos próximos a eles. Um exemplo seria perguntar sobre a diferença de jogar futebol em um campo de grama e outro de terra. A partir disso, começariam a surgir questões para a construção da pergunta desafio. A pergunta desafio nesse exemplo citado poderia ser “por que existem tipos de solo diferentes no mundo?” Essa questão passaria a ser, então, uma primeira definição preliminar do problema-desafio. O desafio pode ser considerado como condutor do projeto e sua proposta é direcionar a realização deste projeto.

Ao desenvolver este projeto, eu não poderia seguir com o trabalho como em uma sala de aula, eu não tinha motivação nem estava preparada para conduzir o projeto seguindo as mesmas motivações de um professor de Geografia, por exemplo.

Tentei desenvolver com esses alunos o conceito de resolução de problema, algo que eu tinha definido como meu principal objetivo de ensino. Desse modo, os meus conteúdos do tema foram definidos de acordo com os meus objetivos de ensino. São conteúdos necessários para realizarmos o projeto a ser definido com os alunos, além de buscar desenvolver com esses alunos as habilidades e capacidades que seriam vivenciadas ao longo do trabalho.

Tematização da proposta de projeto a ser desenvolvida com os alunos

A escolha do tema para o desenvolvimento do projeto como em outros momentos de realização dessa experiência/projeto também foi influenciada pelo modo de condução da proposta.

A necessidade de mudança nas relações entre alunos e professores na escola; o processo de mudança realizado por nós mesmos; a co-criação; o desenvolvimento da colaboração no ambiente escolar; as constantes queixas dos alunos da escola pública sobre o estado físico das instalações da escola. Estes foram alguns dos fatores que me influenciaram a definir como tema geral do projeto a “mudança no espaço”. O processo de mudança perpassa todo discurso metodológico do meu projeto, aliado à ideia de transformação. Quais são as características de uma real transformação no ambiente escolar ?

Esse tema foi pensado para ser usado como uma grande metáfora social, que poderia ilustrar como cada um de nós pode transformar seu espaço, imaginando, interagindo, planejando e fazendo esse espaço ser desenvolvido a partir de uma motivação coletiva no processo de mudança. Meu objetivo ao propor este tema era o desenvolvimento do processo motivacional do aluno, tornando-o ser ativo na transformação da escola, pensando “sim, eu posso propor e fazer parte da mudança da minha escola.”

Ensino por projeto é uma proposta de mudança estrutural que pode ser introduzida na escola, e uma estratégia de desenvolvimento de projeto utilizada por mim nessa experiência, que pode ser replicada como processo. A proposta do tema parte de mim, por acreditar que podemos fazer processos dentro da escola acontecerem de formas diferente. Uma mudança física, mesmo que em um pequeno lugar já nos traz outra percepção do espaço, através dessa proposta eu vim desenvolvendo o trabalho.

Espaço, mudança, transformação, ocupação, território, conforto, cidade, bairro, pertencimento, questionamento, autonomia, colaboração, mobilização, planejamento. Foram conceitos discutidos com os alunos ligados ao tema principal do projeto que foi definido como “**mudança no espaço**”.

Uma ideia.

Desenvolvimento de trabalho através de uma oficina

A partir da definição dos meus objetivos, antes de iniciar a experiência de projeto na escola, foi necessário definir a forma pela qual eu iria desenvolver este trabalho. Assim, cheguei ao meu 2º desafio: como chegar a um método de desenvolvimento que poderia ser aplicado por qualquer professor com seus alunos na realização de um projeto ?

Neste momento, eu tinha a ideia de realizar um projeto que pudesse ser repetido por outro professor, até me dar conta de que projetos não podem ser repetidos, assim como experiências de ensino também não. O processo é fluido; o contexto, as pessoas, o tempo e os problemas são outros. O que vale é a experiência de desenvolvimento.

Tomei a decisão de realizar uma oficina em uma escola pública, me preocupado em documentar todo processo e focar na ideia de que se tratava de uma experiência pedagógica, onde deveria haver envolvimento por parte desses alunos. Eu realmente estava interessada em saber, como os alunos viam a escola, e em como seria esse processo de introdução de projeto na escola.

Para realizar essa oficina, busquei parceria em uma escola do meu bairro, iniciando o projeto no CIEP Rui Frazão Soares, onde fui muito bem recebida tanto pela direção, quanto pelos funcionários e alunos daquela escola.

A proposta era que a oficina durasse 3 meses, se apresentando como uma oficina de desenvolvimento de projeto, que tinha como objetivo projetar algo que os alunos quisessem. Esse levantamento do que projetar seria feito durante a oficina e eu propunha o desenvolvimento do projeto do início ao fim construído de forma colaborativa com os alunos. As atividades foram iniciadas no dia 10 de setembro, com previsão de finalização no dia 21 de novembro e aconteceram no espaço da escola inicialmente no horário de 13h às 15h com os alunos da parte da manhã, na sala de arte/projetos disponibilizada pela escola. Todo o material usado na oficina foi oferecido por mim para a realização do projeto.

Algumas perguntas usadas na construção do desafio foram: por que há mudanças no espaço? O que é preciso para que ocorra uma mudança? O que significa mudar? Como eu me sinto quando chego no espaço da escola? Me sinto parte desse espaço? O que eu poderia mudar na minha escola?

A aprendizagem ativa em oposição a uma recepção passiva Mas por que uma oficina ?

O trabalho por projeto ou ensino por projeto é considerado uma alternativa de aproximação do aluno ao aprendizado seguindo a ideia do “aprender fazendo”. Essa ideia é difundida por pedagogos que seguem a linha de pesquisa defendida por Dewey. Somos curiosos, e lidar com algo que de fato desenvolve nossas capacidades cognitivas, como a resolução de um problema, é algo de fundamental importância e poderia ser considerado como um dos principais objetivos da escola.

As disciplinas projetuais lidam com a ação, com a pesquisa, com a busca por formas, com a resolução de problemas, com a argumentação, com o pensamento crítico, com processos multifásicos e não lineares, o que permite interações e aprendizados constantes. Trabalhamos com a análise de conhecimento e propostas de soluções. Nossa aproximação com o campo da ciência vem por meio da busca por esse conhecimento necessário para um determinado fim.

Gui Bonsiepe (2011), no livro *Design, Cultura e Sociedade*, defende uma aproximação das disciplinas projetuais ao campo da ciência, não como uma forma de transformar design em ciência, mas como uma tentativa de incorporar a formação da competência projetual nas estruturas acadêmicas.

“Enquanto as ciências enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição, as disciplinas de design o enxergam sob perspectiva do projeto... podemos imaginar que, no futuro, o ensino do projeto será uma disciplina básica para todas as disciplinas científicas...”
(BONSIEPE, 2011, pag 19) .

Bonsiepe também afirma como a incorporação dessas disciplinas pode ser um processo lento, visto que “as ações de ministérios de educação e cultura são muito limitadas pelo peso das tradições acadêmicas e da burocracia... assim, as instituições inovadoras serão criadas e provavelmente fora do sistema educacional formal” (BONSIEPE, 2011). Fora do Brasil, já existem instituições inovadoras que desenvolvem essas aproximações entre as disciplinas projetuais e educação . Cito duas dessas iniciativas:

Fantasy Design, é um projeto educacional que trabalha em parceria com museus europeus, dando suporte ao aprendizado usando design, além de promover o uso de métodos de design na educação e no aprendizado informal.

Cooper-Hewitt Design Center (Harlem, Nova York), entre outros grandes projetos de pesquisa, oferece aulas de design dentro das salas de aula localizadas na cidade de Nova York gratuitamente.

Portanto, não seria uma especulação vazia dizer que, na escola, poderíamos começar a enxergar sob a perspectiva do projeto, no seu desenvolvimento através de alguma disciplina, ou ainda, na forma de cursos livres, visto que já há uma corrente dentro da Pedagogia que acredita que a experiência de projeto pode desenvolver os alunos, aprimorando suas capacidades, competências e habilidades através da experiência de projeto.

Esse é um estudo que merece ser levado em consideração por professores que desejam ampliar suas prática na escola, testemunhar uma real experiência de aplicação de conhecimento.

No meu projeto, essa argumentação, surgiu na forma da criação da oficina “Faça, Crie, Projete”. Eu estava buscando entender como eu poderia promover essa experiência, considerando a busca de um desafio real de transformação no espaço, em parceria com os alunos, e buscando promover a ideia de introdução de uma visão projetual dentro da escola.

... a utopia revolucionária tende ao dinâmico e não ao estático, ao vivo e não ao morto; ao futuro como desafio à criatividade humana e não ao futuro como repetição do presente; ao amor como libertação e não como posse patológica; à emoção da vida e não às frias abstrações; à comunhão e não ao gregarismo; ao diálogo e não ao mutismo; à práxis e não à ordem e à lei, como mitos; aos seres humanos que se organizam criticamente para ação e não à organização deles para a passividade; à linguagem criadora e comunicativa e não aos “slogans” domesticadores, aos valores que se encarnam e não aos mitos que se impõem.

[FREIRE, 1981]

EXECUÇÃO

Forma de divulgação da oficina

Depois de entrar em contato com a direção da escola eu precisei entrar em contato com os alunos para formar uma turma. Durante uma semana eu passei em todas as salas do 8º e 9º ano convidando os alunos a participarem da oficina.



Partido gráfico

Esse foi um dos primeiros teste de identidade desenvolvido para a oficina. Após esse teste resolvi seguir como um desenhos manuais como ideia gráfica para todos os materiais de apoio realizados.

Como a oficina se organiza

A oficina foi organizada em dois blocos . O primeiro bloco eu chamei de “sensibilização estética”, foram três encontros, onde tivemos a oportunidade de nos conhecermos melhor e conversar sobre projeto. O segundo bloco eu chamei de “fazendo a mudança”. Esse foi dividido em 8 etapas, que correspondem às etapas de desenvolvimento. São elas:

SENSIBILIZAÇÃO
ESTÉTICA



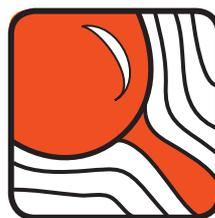
FAZENDO A
MUDANÇA



OBSERVAR



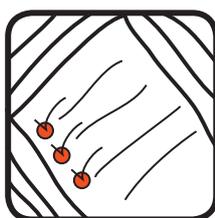
PROBLEMATIZAR



PESQUISAR



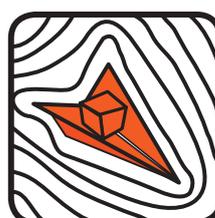
EXPERIMENTAR/
PROTOTIPAR



ELABORAR



REALIZAR



AVALIAR/
DISTRIBUIR



Sensibilização estética

A fase inicial do projeto foi uma etapa para os alunos começarem a se adaptar à ideia de projeto e para que eu pudesse conhecê-los melhor. Esse momento inicial em design thinking é chamado por alguns designers de imersão; é uma forma de aproximação do designer à 'situação-problema' a ser analisada, é um período onde se observa a situação sob diversas perspectivas e pontos de vistas.

Para quem nunca teve contato com esse tipo de experiência pode ser um pouco difícil a compreensão da total dimensão do que estamos tentando desenvolver. É interessante e desejável ter um primeiro contato com conceitos que o desenvolvimento de projeto trás, além de desenvolver a criatividade e entrar em contato com novas formas de pensar.

Os 3 primeiros encontros, foram um espaço para a construção de um ambiente de colaboração, de apresentação de conceitos e de alguns materiais sobre projeto. Esse processo foi feito através da realização de atividades, oficina de áudio visual e oficina de desenho.

1º encontro:

Começamos a atividade se exercitando: movendo o corpo, se esticando e alongando. Isso ajudou a quebrar o gelo da primeira sessão. Os encontros podem ser divertidos, o que ajuda na aproximação do grupo.

O exercício no início dos encontros ajuda na oxigenação e ativação do nosso cérebro. O ato de alongar libera endorfinas através dos músculos, hormônios neurotransmissores que são responsáveis pela sensação de bem-estar. A serotonina, também é liberada nesse processo, o que ajuda a ativar a memória e a dar mais disposição ao corpo. Atividades criativas necessitam desse tipo estímulos.

No encontro, fizemos um alongamento de 15 minutos e falei um pouco sobre os benefícios de se realizar essa atividade antes de começarmos uma tarefa em que precisássemos pensar. Essa atividade foi realizada durante os encontros seguintes, sempre nos primeiros minutos da oficina.

Durante a atividade, eles falaram muito, rindo e fazendo brincadeiras, que é algo muito natural, já que estávamos tentando construir um ambiente de descontração. Isso não significou uma perda de controle sobre aquele grupo, procurei agir de maneira natural e continuei a atividade. Eles aos poucos foram prestando atenção na minha voz e corrigiam a postura quando eu sinalizava e falava o porquê da postura não estar correta. Em nenhum momento chamei a atenção deles, apenas segui com a atividade, mantendo o fluxo da conversa, procurando manter um ambiente descontraído. A rigidez da escola tradicional não é algo que pretendemos fomentar nesta oficina.

Nos dividimos em 3 grupos de 2 pessoas e começamos a atividade Ready, Set, Design. Nesta atividade, os participantes devem representar uma ideia gerada a partir de um desafio, usando os materiais disponíveis para representar suas ideias. É entregue aos alunos um pequeno saco de papel que contém, além dos materiais propostos, um desafio escrito em um pedaço de papel.

Em um primeiro momento, foi exposto aos alunos como seria a atividade e apresentei as regras do jogo:

- Construir uma ideia criativa com os materiais propostos;
- os materiais poderiam ser trocados entre os grupos;
- era permitida a ajuda entre grupos, mas era necessário prestar atenção ao desenvolvimento do seu grupo;
- não desenvolver a primeira ideia que surgir;
- fazer uma lista de ideias, depois partir para construí-las; apresentar no final sua ideia e dizer por que a escolheu.

Nos primeiros 5 minutos da atividade, eles deveriam escrever qual eram as suas principais ideias, e em seguida, partir para a construção de um pequeno protótipo, usando os materiais disponíveis no saquinho. O desafio proposto foi: como seria meu mundo ideal?

Eles reclamaram sobre o pouco tempo que eles tinham, mas anotaram algumas sentenças. Acho que por questões de afinidade, três pessoas trabalharam sozinhas e somente duas pessoas trabalharam em grupo, totalizando três protótipos e um quarto não terminado.

A atividade estava correndo bem para a maioria, apesar deles reclamarem sobre o tempo proposto. Eu os encorajei a continuar a atividade tentando adequar-se ao tempo, mas que evitassem se preocupar demais com essa limitação. Um dos meninos que estava trabalhando sozinho perguntou se podia desistir, mas foi estimulado pelos outros grupos a continuar. Mesmo assim, ele não terminou de prototipar sua ideia.

A maioria dos participantes desenvolveram ideias ecológicas. Uma das meninas construiu uma fazenda com algumas cercas e árvores. Ao apresentar sua ideia falou que no seu mundo ideal, deveria haver mais fazendas do que cidades, pois as cidades poluíam muito. Outra menina falou que no seu mundo ideal, as casas deveriam ter mais flores. Balões poderiam ser usados para transportar as pessoas. Um quarto grupo composto por uma dupla também realizou uma fábrica verde, com uma rua iluminada pelas placas solares da fábrica.

Esse último protótipo construído se desenvolveu muito bem dentro da proposta da atividade, sem muitas dúvidas por parte da dupla. Ao final, comentei sobre as intenções daquela atividade. Conversamos sobre alguns conceitos em projeto como:

- Características do fazer: intenção, perseverança, saída do campo das ideias para o real, envolvimento no trabalho, imaginação e realização de algo real.
- Recurso de material limitado. Eles só podiam usar os materiais contidos dentro da embalagem de papel, ou seja, devemos pensar de forma responsável quando utilizamos os material ao fazer algo.
- Planejamento: pensar e depois criar.
- Trabalho em equipe e a importância da colaboração.
- Pensar e realizar uma ideia a partir de um desafio.

Objetivo do encontro

O principal objetivo da tarefa era construir um protótipo de uma ideia, a partir dos materiais disponíveis. Ao conversar com os alunos sobre o objetivo do nosso encontro, eu utilizei exemplos vivenciados na realização da própria atividade, contextualizando e exemplificando para os alunos o porquê daquela dinâmica. Um exemplo do que ocorreu foi que o grupo que realizou o trabalho em grupo se saiu melhor em termos de rapidez e concretização da ideia em relação aos demais, permitindo que eu falasse sobre a importância de se trabalhar coletivamente. Chamei a atenção também para a importância de se colocar as ideias em prática saindo da teorização sobre o que é ideal. Usei o exemplo do menino que desistiu no meio, pois não estava conseguindo realizar o protótipo, mas também não se permitiu mudar de ideia.

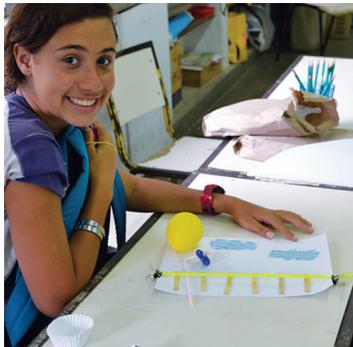
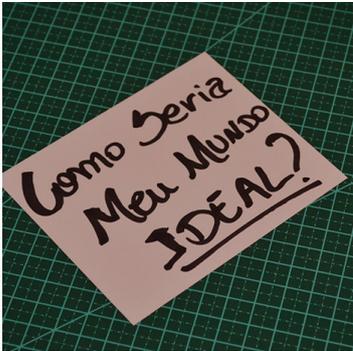
Impressões

Os jovens parecem estar contaminados com a ideia de sustentabilidade, porém, não sei dizer se é pelo fato da escola trabalhar sistematicamente o tema, por estar situada aos pés da Serra da Tiririca em Niterói, ou ainda, se o tema sustentabilidade aparece mais nas ruas do bairro. Naquele momento, imaginei que sustentabilidade poderia ser um bom tema a ser trabalhado posteriormente.

Ao final do encontro, todos ficaram muito interessados em uma bicicleta dobrável que eu uso para ir até a escola. Aproveitei a oportunidade para falar um pouco mais sobre projeto de design. Disse que aquele era um projeto de design, e quando se tratava somente de uma ideia, precisava atingir alguns requisitos. Perguntei aos alunos qual era a ideia que os designers queriam atingir quando fizeram aquele projeto. Eles me responderam que :

- precisava ser fácil de guardar;
- precisava ser portátil;
- precisava ser usada por qualquer pessoa;
- era para ser usada na cidade, então precisava entrar nos ônibus;
- precisava ser resistente e fácil de montar e desmontar.

A ideia sobre o que é um projeto de designer eles certamente assimilaram. Usar um elemento de interesse deles sempre é algo interessante; no caso, um objeto de contato com esses alunos, algo que faz parte da sua realidade, como a bicicleta que é o principal meio de transporte deles até a escola. Professores também podem usar objetos para tematizar o assunto de uma aula. Isso torna a aula mais dinâmica, menos maçante e aumenta as chances dessa aula ser lembrada posteriormente pelo aluno.



2º encontro : Oficina de desenho

Neste encontro, foram apresentados aos alunos alguns temas relacionados à prática do desenho. Falamos nesse encontro sobre desenho como representação, representação real e representação imaginária, desenho como narrativa e desenho como linguagem. Esse encontro foi realizado por meio de uma apresentação em slide onde eu exibi alguns desenhos e comentei sobre os aspectos da imagem, de acordo com os tópicos acima.

Trouxe também alguns livros para eles observarem. Um de charges, um de ilustração e outro com as litografias de Salvador Dalí. Em seguida, passei um vídeo que foi o resultado de um projeto de graduação realizado por Fernanda Groeters, aluna da ESDI, chamado Gramática Visual, que falava sobre proporção e como a matemática está presente nos objetos do cotidiano. Após a apresentação, fizemos um exercício de desenho de observação. Foi proposto que desenhássemos um objeto da sala, e escolhemos uma cadeira.

Propus que cada um de nós nos sentássemos em volta da mesa, de modo que cada estudante estivesse olhando a cadeira de um ponto de vista diferente. Comentei com eles sobre pontos de vista, e como a posição pela qual olhamos os objetos, influencia na maneira que vamos representar o objeto.

Diferentes pontos de vista causam diferentes maneiras de olhar um mesmo problema. Todo esse processo foi bastante tranquilo, apesar de constantemente os alunos falarem que não sabiam desenhar, mesmo eu lhes dizendo que isso não importava, pois desenhar, como muitas coisas em nossas vidas, é somente uma questão de treino e aprimoramento do olhar, é uma questão técnica. Eu não estava exigindo desses alunos rigor e perfeição do traço. Eu queria exercitar com eles outras questões, que vão além do desenhar em si. Após esse momento, nos dirigimos para fora da sala e fomos para frente da escola. Propus que eles escolhessem um ponto de vista, sentassem e desenhassem o que estavam vendo.

Ao retornar para a sala, eu comentei que existem diferentes formas no mundo e é importante aprendermos a observá-las, prestar a atenção no que se encontra a nossa volta. Ao final, como tínhamos mais algum tempo, pedi para eles se sentarem um de frente para o outro e fazerem desenhos do rosto de quem estava em sua frente. Eles deveriam observar como era o formato do rosto, da boca e cabelo. Foi um exercício de percepção do outro: Como eu vejo o outro que está na minha frente?

Objetivo do encontro

Neste encontro, foi abordado principalmente o treino do olhar e da percepção das formas. Como vemos uma determinada imagem e como a representamos? Para o desenvolvimento de um projeto, ter um olhar diferenciado para o mundo, observando suas formas, cores e texturas pode trazer uma outra percepção da realidade, é isso que um designer busca ao tentar expressar suas ideias da melhor forma possível através dos desenhos.

Começamos a trabalhar nesse encontro o senso estético dos alunos, que foram encorajados a desenhar, nesse primeiro momento, com os traços que sabem. A partir disso, mostrei que existem diferentes tipos de estilo de desenho, mas o importante é representar uma ideia, ou seja o aspecto comunicativo da imagem.

Impressões

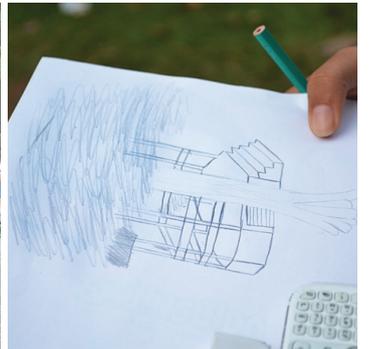
Ao falar sobre o que é desenho, eu me alonguei demais, o que causou um ‘chateamento coletivo’ dos alunos ao final. Falei de vários aspectos sobre os quais eles não estavam acostumados a ouvir. O objetivo não era esse e acho que eu errei neste ponto, pois queria que fosse divertido para eles.

No contexto geral do encontro, eles aparentaram ter gostado, apesar dessa impressão negativa que tive ao final da apresentação. Na hora de fazer os desenhos, entre alguns deles há um constante “não consigo” ou “não sei fazer”, até que tentam e produzem um bom desenho.

Existem muitos problema de auto-estima entre alguns alunos, e acredito que a escola contribui muito para esse processo de desestímulo coletivo.

Na hora de sair da sala, sempre há uma dispersão, algo aceitável, e voltar para um momento de concentração não é imediato, mas ele vem logo em seguida, é preciso apenas dar tempo para isso. Após eu passar a proposta para eles, cada um achou o seu lugar para desenhar e se concentraram no que estavam fazendo, sem eu precisar pedir. Eu somente dei a atividade e cada um foi realizá-la da sua melhor maneira. Outro fato importante desse relato foi que dois alunos que não estavam querendo desenhar me pediram minha câmera e ficaram tirando fotos dos outros alunos que estavam desenhando. Isso foi muito bom, pois a iniciativa partiu deles de querer realizar a atividade de outra forma.

Eu fico imaginando que adolescentes querem mostrar as coisas que eles estão fazendo, faz parte do crescimento e da auto-afirmação. Não cabe aos professores ficarem lhes dizendo o que eles têm que fazer e sim, descobrir o que lhes chama a atenção. A tecnologia pode ser um modo de trazê-los para perto das atividades, usando seu celulares para tal. Cabe a nós descobrir o que lhes interessa e para isso, basta perguntar e ter criatividade para conectar assuntos de natureza diversas com os objetivos de ensino.



Fotos da oficina de desenho



Fotos da oficina de desenho

3º encontro : Oficina de audiovisual

Nesse encontro, eu tinha planejado as atividades como sendo um início do nosso processo de desenvolvimento do projeto na oficina. Eu tinha preparado, de acordo com o meu primeiro planejamento, duas atividades. A primeira era 'O que as palavras significam' e a segunda, um workshop de vídeo, cujo maior objetivo era trabalhar a argumentação deles e explorar possíveis temas para o projeto futuro.

Nesse encontro, somente três alunas compareceram. Esperei mas tempo e ao perceber que ninguém mais viria, decidi conversar com as meninas e perguntar sobre a escola. Em um determinado momento, uma das meninas tirou um boné da bolsa e isso me chamou a atenção, pois, achei o boné bonito. Logo em seguida, elas estavam me dizendo que não podiam usar o boné na escola e achavam isso errado. Nisso começou a nossa fase de argumentação e desenvolvimento de uma ideia para um vídeo. Pedi para que elas escrevessem no papel os argumentos que elas estavam comentando. Enquanto uma das meninas falava, a outra escrevia em uma folha algumas sentenças. Algumas das frases escritas foram:

“ – O boné é para ser usado na cabeça e não dentro da mochila.”

“ – Eu não sei o que é feito com os bonés depois que eles vão para a secretaria.”

“ – O boné não atrapalha o meu rendimento na escola”

“ – O boné é para dar um estilo, uniforme deixa todo mundo igual e eu não gosto.”

“ –Eu não sei por que não pode usar boné na escola, só sei que não pode.”

Após esse momento, eu expus para elas que existem algumas características nos filmes que diferenciam o gênero dos filmes. Falei que um filme pode ser uma ficção, um documentário jornalístico, ou uma comédia, comentando sobre as características de cada gênero. As alunas me disseram que preferiam fazer um documentário.

Após essa conversa, fomos para o pátio da escola e começamos a entrevista com os alunos que lá estavam, perguntando sobre o que eles achavam sobre a proibição do boné. Após algumas conversas, os problemas da escola começaram a aparecer na fala dos alunos. Problemas que estão presentes na maioria das escolas do nosso país. Diversas questões foram citadas: a falta de quadra para jogar futebol, falta de passeio, falta de mesa para sentar no pátio, falta de respeito, comida ruim, falta de lugar para ler, falta, falta, falta... Qual seria a motivação desses alunos de ir à escola, sendo que eles só têm a percepção de que na sua escola faltam coisas?

O vídeo gravado possui muitas críticas a escola, apesar de em vários momentos, eu pedi para eles comentarem sobre os pontos positivos daquela escola. Eu me impressionei quando eles me falaram que gostavam do espaço da escola, pois esse é bastante amplo. O projeto CIEP é um projeto de um dos maiores arquitetos do Brasil, Oscar Niemeyer. Seus projetos possuem a característica de serem constituídos com grandes espaços de circulação, influenciado pelo movimento modernista do qual esse arquiteto fez parte.

No vídeo uma das meninas fala: “ah, aqui não tem passeio, não tem educação direito, só porrada todo dia.” Eu pergunto a ela: “Mas por que não tem educação direito?” Outra menina me responde: “porque os alunos não respeitam as prioridades dos professores.” O problema da educação é o fato dos alunos não obedecerem seus professores? Quais seriam as prioridades desses professores?

Para mim, a pergunta correta deveria ser: “qual é a prioridade dos alunos?” Quem pergunta quais são as prioridades desses alunos, sem considerar *a priori* que eles não têm opiniões claras sobre a escola que querem? O exercício da democracia nas escolas deve ser algo que faça parte da prática cotidiana dessa escola. Esses alunos reclamaram sucessivamente sobre como algo que lhes é cobrado na escola não se reflete na prática de alguns professores, citando por exemplo, a maneira de se vestir de alguns professores. Cobram com rigidez a adequação ao uniforme, mas ao mesmo tempo, não respeitam os limites de padronização de sua própria roupa.

A primeira virtude expressa no livro *As Virtudes do Educador* (FREIRE, 1982) diz respeito ao discurso e à prática do professor: ser coerente entre o que se diz e o que se faz. “Não posso proclamar minha opção por uma sociedade mais justa, participativa e, ao mesmo tempo, desprezar um aluno que faz críticas a mim enquanto professor (Freire, 1982)”.

Neste vídeo, também apareceu pela primeira vez a opinião dos alunos sobre a biblioteca. Uma das meninas, ao expressar o que podia ter na escola falou: “...não tem nem biblioteca nesse colégio, a que tinha, está lá toda quebrada” e me chamou para ir ver a biblioteca, me dizendo por que ela sente falta de uma biblioteca. “Eu mesmo gosto de ler, mas não dá para entrar aqui e ler nada, está tudo quebrado”.

Os alunos questionaram também o fato de ter um laboratório de informática na escola em que eles não podem entrar sozinhos. É possível usar somente com os professores, o que limita muito o tempo usando o computador. Muitos deles falaram que não têm internet em casa e a escola seria um dos poucos lugares que daria para ter acesso a internet.

Objetivo do encontro

Nosso objetivo era trabalhar o desenvolvimento do senso crítico e exposição de ideias, além de começar a pensar em que tipo de mudanças os alunos queriam e necessitavam em sua escola. Naquele momento, estávamos também em busca de um desafio para o desenvolvimento do nosso projeto. O vídeo me pareceu uma boa oportunidade de ouvir o que aqueles alunos gostariam de falar.

Entender o porquê de certas leis e ordens conversando entre si, perguntando e tentando descobrir entre eles mesmos respostas para determinada questão é um ótimo exercício de debate. Foi o que aconteceu durante o tempo em que estávamos filmando. Gerou-se uma movimentação muito interessante e espontânea em torno do assunto debatido.

Os alunos me parecem bastantes críticos no que diz respeito à qualidade de sua escola. Parece ser unânime entre eles a ideia de que a escola é ruim, e que não tem a infra-estrutura que atenda de forma satisfatória as exigências dos alunos. Mas é sempre importante salientar que todos se sentem desestimulados, tanto alunos quanto professores. A importância de se discutir em grupo, e de se pensar junto soluções para a escola é o mais importante a se discutir. O que podemos fazer para melhorar a escola ?

O objetivo da atividade, inicialmente, foi finalizar e editar o vídeo para mostrar à diretora da escola, mas as meninas ao final se sentiram intimidadas e envergonhadas, preferindo não continuar com o vídeo, que a princípio, se chamava “A polêmica do boné”.

Impressões

O que poderia ser diferente na escola?

Foi interessante notar como o questionamento sobre o uso do boné na escola imediatamente se transformou em um questionamento sobre a própria escola. A proibição pela proibição é algo vivido por esses alunos constantemente; não se sabe e não se discute o porquê dessas proibições. Por outro lado, existem os problemas da escola; é uma escola lembrada pelos alunos como uma escola em que falta algo. Como os alunos podem respeitar tamanha contradição?

Somente lhes cobram posturas e padrões de comportamento, e por outro lado, a escola não lhes oferece nem o número real de aulas que deveria. Essa escola está refletindo o papel do estado em nossas vidas, um estado repressor, que só cobra com a lei e a força, mas não oferece as contra-partidas de uma sociedade justa, com benefícios e direitos que a população geral carece.

Estamos, nesse momento, vivenciando o papel do estado violento e contraditório. Serviços básicos nos são negados, o estado apenas se mostra através do controle e da manutenção da ordem. Eu entendi que eles viam a proibição do boné também como um problema da escola, já que ao falar sobre essa proibição veio à tona um conjunto de críticas a esse lugar.

O boné foi o início de uma discussão sobre as proibições que existem na escola. Será que essas proibições têm fundamentos reais, concretos e justificáveis?



Imagens do video gravado pelos alunos

Início da experiência

Fazendo a mudança [fases do projeto]

A oficina foi organizada em “etapas de projeto”, influenciado pelo modo organizacional pelo qual se desenvolve projeto em processo de design. O importante ao se trabalhar por etapas é entender que projetos acontecem em processo. E a passagem por esse processo foi o que busquei explicitar para os alunos. Nessas etapas, eu busquei articular os objetivos ensino com os conteúdos do tema. Isso gerou um quantidade enorme de informações que não estão explicitadas aqui. A seguir, apresento um relato de informações que foram relevantes para o desenvolvimento final do projeto.



OBSERVAR

Nesta fase, o objetivo principal é coletar informações. Essas informações podem vir de maneiras diversas, através de conversas, questionário, ou usando-se um quadro e colando post-its em torno do desafio. O importante, ao vivenciar essa etapa, é tentar manter o foco no desafio proposto, buscando observar as possíveis variantes em torno do problema.

A principal tarefa nessa fase foi tentar descobrir o que a maioria dos alunos gostaria de mudar em sua escola. Nós vínhamos nos reunindo como grupo, conversando desde o bloco anterior, “sensibilização estética”, sobre como era a escola. Após a realização do vídeo “A polêmica do Boné”, percebi que os alunos tinham realmente muitas reclamações sobre a estrutura tanto física como organizacional da escola. Para saber se realmente todos os alunos da escola pensavam daquela maneira, buscamos realizar uma atividade que englobasse o máximo de alunos da escola. Ao final, desenvolvemos a atividade no pátio principal, convidando outros alunos para participarem.

Utilizamos como estratégia a realização de 4 cartazes cada um com uma frase que deveria ser completada com uma resposta escrita em um post-it. As frases foram:

NA MINHA ESCOLA TEM ...

NA MINHA ESCOLA NÃO TEM ...

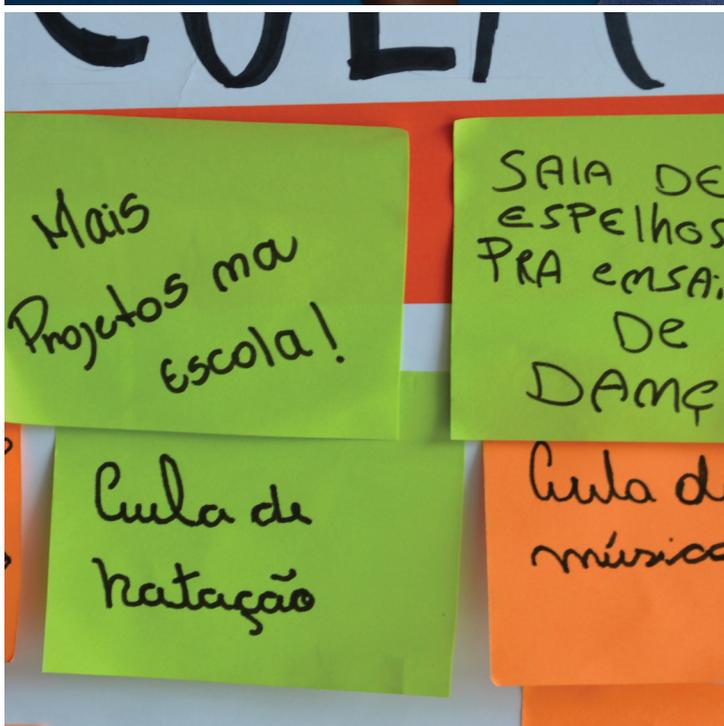


qualidade”, “professores mais interessados no rendimento dos alunos”, “condições melhores para os estudantes”, “a lei que foi feita para os alunos tem que ser para os diretores.”

É preciso haver também uma mudança de cultura, dentro das escolas, a avaliação das práticas e condutas deve ser algo permanente entre os docentes. O exercício do diálogo é algo permanente que precisa ser valorizado no ambiente escolar.

A ideia dessa atividade é de que é necessário reconhecer os problemas e, a partir disso, buscar a melhor solução, considerando sempre as limitações. Os alunos realmente sentem-se desacreditados, e não acham realmente que algo pode mudar. Há muita revolta externalizada de diversas formas nesse ambiente escolar, há raiva para todo lado, e falta emoção na escola entre os processos de ensino e aprendizado. Professores querem ser escutados por seus alunos mas ...

Professor você escuta seus alunos ?



Imagens dos alunos realizando a atividade



PROBLEMATIZAR

A fase de problematização pode ser caracterizada como uma fase de discussão sobre os dados coletados e sobre o tema proposto. Nessa fase, pode ser definido a pergunta-desafio que vai conduzir o processo do projeto.

Nessa fase, conversamos sobre o que os alunos escreveram nos post-its.

Após esse momento, alguns alunos escolheram alguns post-its que eles acharam mais importantes de destacar. Reunimos esses post-its e falamos sobre possibilidades de ideias para resolver os problemas propostos.

Nessa etapa, também definimos nosso problema-desafio de projeto, de acordo com o tema definido no início da experiência de projeto.

Que mudanças os alunos podem realizar na escola?

Como realizar um espaço que seja dos alunos, confortável, e que sua opinião seja levada em conta, um espaço construído com nossas ideias ?

Impressões

Foi muito difícil que os alunos entendessem qual era o meu objetivo na realização da atividade. Após esse momento de escolha dos post-its, houve um grande silêncio, pois eles não conseguiam fazer conexões entre os que foram selecionados. Tentamos reagrupar de diversas maneiras, até que eles começaram a dizer ideias soltas que, aos poucos, fomos lapidando. Eu, de modo paralelo à oficina, vinha conversando com um grupo de voluntários de um projeto que acontece desde fevereiro de 2013 na praça em frente à escola chamado de Roda Cultural. Esse grupo conseguiu, junto a direção da Escola, a permissão de ocupação de um espaço que era a biblioteca da escola, propondo um projeto de reativação do espaço.

Este espaço tinha permanecido fechado durante 10 anos. Houve uma grande identificação da minha parte com esse grupo de pessoas, pois nós partimos dos mesmo princípios para realizar o projeto naquela escola. Ambos tínhamos como motivação a promoção da mudança para propor projetos na escola. Muitos dos pedidos dos alunos expressos no cartaz eram também desejos de realização desse grupo, previstos como plano futuros .

Ao conversar com alguns dos poucos alunos que ainda estavam comparecendo aos encontros, resolvi propor a realização do projeto dentro de um projeto maior que é a reabertura da biblioteca. A definição do nosso desafio levou em consideração essa parceria entre a oficina e a biblioteca.



post-it escolhidos pelos alunos

Ao final, propomos a montagem desse espaço como um espaço criativo, construído de forma colaborativa, uma ideia alinhada ao pensamento dos voluntários que já estavam realizando o trabalho de reativação.

A ideia é que juntos possamos ajudar a desenvolver o projeto desse espaço que está em construção, a Biblioteca, tornando-a um ponto de referência de arte, cultura e conscientização social, um local que pode permanecer para toda a comunidade.



PESQUISAR

Nessa fase nós buscamos e organizamos as informações sobre o que seria necessário para a realização do desafio.

Nesse momento, eu já não tinha mais um grupo de trabalho regular. Avalio que isso ocorreu por diversas questões, entre elas :

- Os alunos se reuniam comigo em um horário alternativo ao da aula. Estávamos nos encontrando sempre às 13 horas, ou seja, alguns deles não iam pra casa e às vezes, ficavam sem almoçar.
- A escola entrou em um período de greve e muitos dos dias marcados para o nosso encontro ficaram restrito aos dias que eles ficavam na escola. Isso limitou os nossos encontros.
- Esses momentos como grupo se tornaram cada vez mais difíceis, pois eles passaram a ser liberados mais cedo, mas em horários irregulares, de modo que eu não sabia qual era o melhor horário para encontrá-los, pois eles eram de turmas diferentes.
- Depois desse período, houve um natural desestímulo por parte dos alunos, que nos levou a não continuar com os encontros como um grupo fixo.

Mudança de Estratégia

A partir do momento em que eu já não tinha mais um grupo, comecei a pensar nas possibilidades que eu tinha. Confesso que considerei algumas vezes desistir do trabalho, já que as condições não estavam favoráveis.

Porém, ao reavaliar minha reais motivações de ir realizar um trabalho naquela escola, percebi que desistir seria a opção de fato mais fácil. Pelo envolvimento que passei a ter com aqueles alunos, eu já vinha identificando alguns grupos dentro da escola, como os desenhistas, os dançarinos de passinho, a galera que gosta de ficar na porta da escola, os meninos que gostam de fazer pixações nas paredes, grupos em potencial para se realizar um projeto.

Após esse momento de reavaliação, resolvi que eu iria trabalhar com realização do projeto de modo que qualquer um que se aproximasse pudesse participar das atividades. Por um lado, eu já não conseguia aplicar os objetivos que eu tinha estabelecido para o projeto, mas por outro, eu passei a envolver um número maior de pessoas, o que não paralisava totalmente as atividades, pois era só eu chegar e realizar o trabalho com aqueles que estivessem interessados.

Como o desafio já estava estabelecido, resolvi que eu mesma tocaria a organização do trabalho já que eu tinha um propósito maior: fazer a montagem do espaço da biblioteca.

Na fase “problematizar”, os alunos já tinham escolhidos os principais post-its, e falado sobre algumas ideias para o espaço. Abaixo seguem algumas dessas ideias geradas:

- Espaço dos quadrinhos, um lugar especial para leitura de quadrinho com pufe e uma estante só de quadrinhos.
- Leitura no jardim: que tal ter banquinhos no gramado?
- Cineclube de quinta.
- Desenhos nas paredes e no teto por que não?
Vamos pensar em quais desenhos os alunos querem?
- Cadeiras e mesas renovadas por nós mesmos, com a nossa cara.
- Parede “põe tua marca”: um lugar para deixar nossa marca.

Cada uma dessas ideia tem uma história baseada na experiência que tive com esses alunos. As ideias foram geradas de forma espontânea, em conversas individuais e coletivas. Mas elas são somente ideias que para a sua real concretização estavam sujeitas a variáveis que independem da minha ação individual. Eu não sei dizer se de fato a experiência deu certo, mas o que ficou foi uma motivação de ajudar um grupo de pessoas que estava realizando esse trabalho de mobilização, que, de fato, se consolidava em algo positivo para aqueles alunos, uma real modificação do espaço, a mudança de um lugar.



EXPERIMENTAR/ PROTOTIPAR

Nessa fase, há um grande movimento de começar a viabilizar e prototipar as ideias pensadas; é uma forma de tornar tangível uma ideia, saindo de uma idealização abstrata e partindo para o real. O protótipo não precisa necessariamente ser a representação final do projeto, mas ele propicia validações necessárias que apontam para o melhor caminho em determinadas situações.

Para continuar desenvolvendo o trabalho de realização e montagem do espaço, alinhada à ideia de construção em parceria, eu continuei realizando algumas oficinas, buscando desenvolver as ideias estabelecidas na fase anterior.

Oficina Monstro da Estante

Desenhamos diversos personagens que serão posteriormente aplicados a parede. Passamos a desenvolver as atividades dentro do espaço da biblioteca. Foi importante para que os alunos olhassem para aquele espaço de um outro modo, sentindo-se pertencidos àquele espaço e possivelmente concretizando a ideia que aquele espaço de fato pertence a eles.

Desenhos desenvolvidos pelos alunos



Alunos na oficina realizada dentro da biblioteca



Oficina cadeiras com a nossa cara

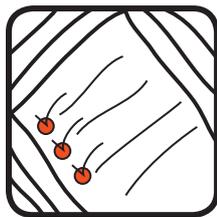
A ideia principal era que os alunos desenhassem olhos, boca e nariz, que seriam reproduzidos nas cadeiras reais, usando diversas técnicas, entre elas o estêncil.

Depois que já tínhamos uma quantidade de desenhos razoável, eu pedi para que os alunos escolhessem um dos desenhos e partirmos para a prototipação dessa cadeira.

Ao realizarmos esse primeiro teste de pintura, pudemos perceber quais eram os procedimentos manuais necessário para realizar a pintura em série de todas as cadeiras, além de quantificar o material necessário para a pintura de todas elas.

Prototipagem/ transformando as cadeiras em personagens





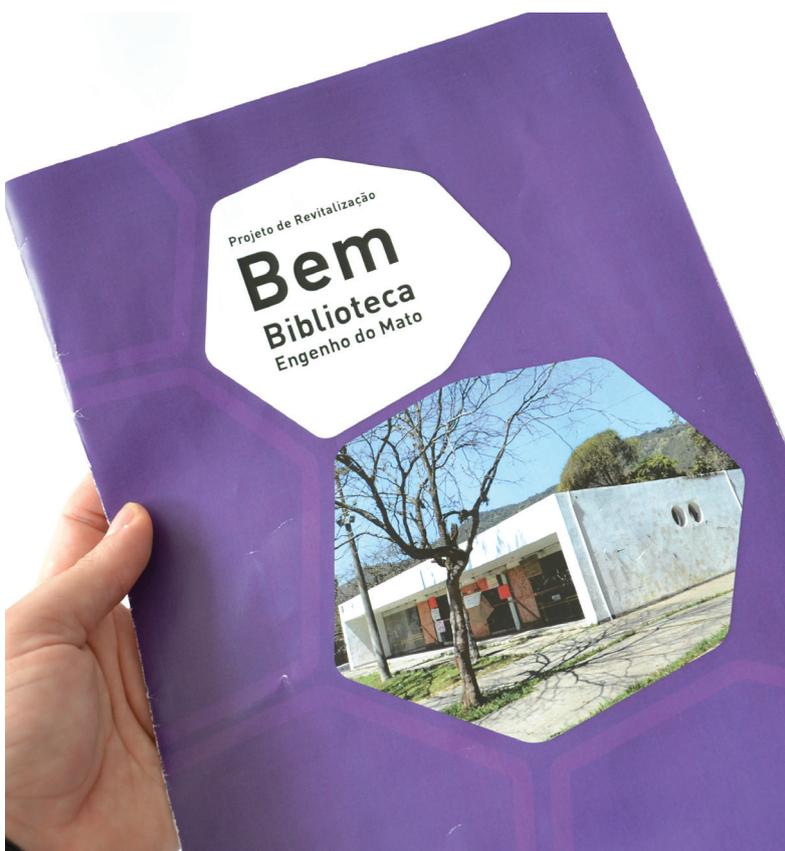
ELABORAR

Nessa fase, busca-se levantar todos os procedimentos necessários para a realização das ideias, pensar no plano de ação em que será desenvolvido a parte final do projeto de montagem do espaço.

Depois da realização das atividades com os alunos, foi necessário capitalizar recursos para uma possível realização de todos os projetos. O processo todo foi pensando para acontecer de forma horizontal, envolvendo a comunidade, estratégia também seguida pelo grupo de voluntários da Biblioteca.

Produzimos um folder com um breve resumo do projeto da biblioteca, contendo fotos da oficina realizada pelo projeto que venho desenvolvendo na escola, fotos do mutirão realizados dentro do espaço da biblioteca no início da ocupação do espaço pela Roda, e ainda, fotos dos eventos realizados que acontecem na praça do Engenho do Mato.

Com esse folder em mãos, fomos até lojas e comércios no entorno do bairro pedir materiais para o desenvolvimento da montagem do espaço. Acredito que isso deu credibilidade para o projeto de revitalização, fazendo que os comerciantes tivessem mais confiança em apoiar esse projeto como um todo. Todo o material para a realização da montagem até o presente momento foi conseguido através da doação de lojas de materiais de construção do entorno.





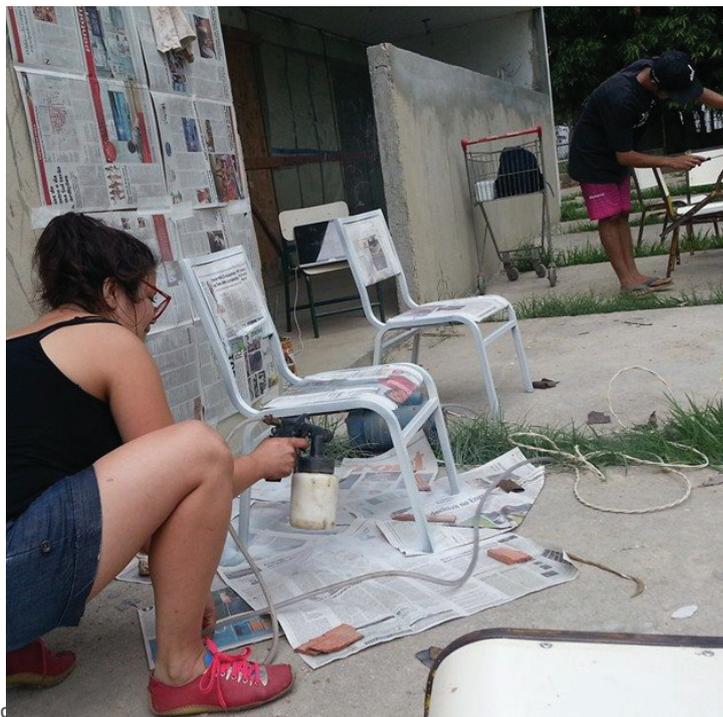
REALIZAR

Essa é uma fase em que todo o planejamento é realizado e onde, de fato, as ideias começam a ser colocadas em prática.

A estratégia utilizada para a construção do espaço foi a realização de mutirão, uma estratégia já seguida pelo grupo que tocava o projeto de reativação.

Como as obras na biblioteca ainda estão acontecendo, só foi possível realizarmos até o momento de finalização desse projeto um mutirão de pintura das cadeiras.

imagens do primeiro mutirão de pintura





AVALIAR/
DISTRIBUIR

Nesta última fase, é preciso mostrar o trabalho desenvolvido, criando uma documentação, que pode ser usada para saber como o projeto se desenvolveu além de gerar possíveis avaliações tanto negativas, quanto positivas sobre o processo.

A realização dessa publicação faz parte desta fase. É uma maneira de fazer o projeto ser visto como iniciativa positiva, possível de ser realizada por outros grupo.

A divulgação através das redes sociais também foi outra estratégia de divulgação das ações que vieram ocorrendo em torno da reativação da biblioteca.

Pensando esse lugar novo
BEM - Biblioteca Engenho do Mato
Considerações finais

Uma biblioteca comunitária construída de forma colaborativa, a reativação de um espaço que estava inativo há mais de 10 anos. É o que propõe o projeto de reativação da biblioteca, projeto proposto pelo coletivo Roda Cultural do Engenho do Mato e voluntários.

Ao desenvolver meu projeto de oficina na escola, eu e os alunos e fomos avaliando, nos limites da escola, possíveis mudanças que poderiam ocorrer naquele espaço. A biblioteca para mim, naquele primeiro momento, e mesmo antes, quando eu só passava por aquele lugar, já me parecia um lugar que merecia algum tipo de intervenção. Me causava uma verdadeira angústia ver um espaço com tanto potencial como aquele, abandonado.

Em paralelo à realização da oficina, eu fotografei o local e busquei saber mais informações sobre o espaço, chegando a ter uma conversa com a diretora da escola, a quem fui perguntar se já existia algum plano ou projeto para aquele espaço. Ela me falou que existia um grupo que estava com um projeto de reativação do lugar e me encorajou a conhecer os articuladores do projeto de reativação.

A partir do meu primeiro encontro com dois integrantes daquele grupo, houve uma grande empatia da minha parte pela ideia que eles estavam desenvolvendo e pela sintonia conceitual com o meu projeto. Eu propunha a mudança em um espaço qualquer, esse grupo propunha modificação do espaço antigo da biblioteca através da ocupação e re-significação do lugar, transformando-o em um possível centro cultural com atividades para os alunos daquela escola e comunidade.

Minhas conversas com esse grupo, nesse primeiro momento, giraram em torno das motivações e das ideias futuras para o espaço, pois esse grupo, até o momento de finalização desse projeto, não conta com apoio institucional oferecido por meio de leis de incentivo. Isso me preocupava, pelas possibilidades de continuidade do projeto.

A história do projeto BEM começou mas ou menos assim: a Roda Cultural do Engenho do Mato estabeleceu uma parceria com a direção da escola em que eu estava realizando também a experiência de projeto com a oficina “faça crie e projete”. Eles obtiveram a permissão para administrar aquele espaço em troca, a direção da escola está pagando e administrando a reforma estrutural da biblioteca, como por exemplo, troca dos vidros quebrados, fechamento de janelas para evitar arrombamentos, além de consertos elétricos e hidráulicos.

A Roda e voluntários vêm promovendo movimentações em torno da reabertura, com o objetivo de chamar a atenção sobre a importância da ação coletiva no local. As atividades desenvolvidas nos mutirões comunitários são divulgadas em cartazes, no Facebook e no YouTube.

Nestes encontros, já aconteceram apresentações acústicas, batalha de passinho, batalha temática de MC's, cine-debate, pintura, apresentação de DJ, elaboração de cartazes, distribuição de material educativo para leitura e filmagem para edição de um possível documentário. Com isso, os voluntários buscam conquistar o apoio de novas pessoas interessadas em ajudar e de moradores que entendem a ação como positiva para toda a comunidade.

É uma iniciativa que acontece de forma totalmente horizontal, pois trata-se de um grupo que se reuniu em torno de um objetivo comum, um projeto que pode ter um real impacto no território da cidade de Niterói. O processo de gentrificação da cidade, iniciado pelas obras no estado em decorrência dos grandes eventos esportivos, vêm causando diversas modificações nas cidades, transformando espaços, mas nem sempre atendem às demandas sociais de fato necessárias para a maioria da população.

Especificamente no caso da região oceânica de Niterói, houve um processo intenso de valorização de imóveis, além de um grande número de pessoas se mudando para a região. É possível ver um crescimento exponencial do mercado imobiliário em torno da construção de condomínios fechados, shopping e restaurantes.

Mas ainda há a falta de opções alternativas de lazer, cultura, e educação. Espaços democráticos como uma alternativa às únicas opções de fato gratuitas que o bairro oferece, como por exemplo, a praça, um espaço aberto usado como quadra, a praia e a floresta, esse dois últimos, locais ecológicos que são explorados de forma especulativa.

A ideia de reativar um espaço como este envolve o trabalho dos voluntários e da comunidade representada por pessoas que acreditam e percebem a importância desse projeto. Essa também é a minha motivação enquanto cidadã e enquanto profissional; o pensamento de desenvolver esse projeto de oficinas na escola partiu de uma postura e uma vontade minha como designer de realizar um trabalho que não tivesse o seu uso limitado somente para uma parte economicamente ativa da população.

A partir dessa oportunidade de projeto, que é o projeto de reabertura da biblioteca, somamos o desafio proposto na oficina “mudança no espaço” e ainda a constante queixa dos alunos de não ter um lugar para ficar quando não tem aula. Resultou no que foi considerado por mim uma situação de máxima conexão entre os projetos, fazendo com que eu me compromettesse com esse grupo através da oficina a desenvolver um projeto de montagem do espaço, utilizando o princípio da colaboração, que é algo que eu já vinha trabalhando com os alunos.

Propus que eles considerassem as ideias dos alunos na montagem desse espaço novo, a BEM. Sendo assim, o meu projeto passou a ser

uma espécie de subprojeto desenvolvido como parte do projeto maior de reabertura da biblioteca.

Minha parceria com esse grupo de deu na forma de estabelecer uma parceria real, oferecendo meu conhecimento profissional e minha força de trabalho para que este projeto pudesse se desenvolver da melhor forma possível. Isso me levou nesses últimos dois meses de projeto a me dedicar também como voluntária desse projeto, realizando o desafio estabelecido na oficina.

Me utilizo de um termo apresentado por Gui Bonsiepe (2011), emprestado do filósofo Edward Said: o termo “humanismo projetual” seria o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos. Esse humanismo projetual foi considerado por mim como uma postura ética profissional e uma postura de resistência com motivações políticas frente à lógica de mercado estabelecida no Brasil e no mundo.

Não precisamos estar reféns do estado que não representa os interesses da população. É possível criarmos novas formas de organização social, novas alternativas, que não passam necessariamente pela tutela do estado. Realizando a oficina na escola, me baseei em ensino por projeto como uma forma de introduzir o pensamento sob a ótica de projeto nos alunos, trazendo uma experiência real de mudança, proposta pelo tema “mudança no espaço”. Ao trabalhar nessas frentes, percebo que a minha real intenção ao desenvolver esse projeto foi causar uma mobilização nesse lugar, uma mobilização que foi realizada em parceria com o esse grupo de trabalho, idealizadores do projeto BEM.

O trabalho na oficina veio a se transformar nesse projeto de montagem, que passou a ser um desafio real do meu projeto de graduação a partir das minhas escolhas de projeto. Não posso dizer que foi um processo de fácil desenvolvimento. O trabalho em parceria sempre envolve problemas, é difícil em certos momentos chegar a acordos no desenvolvimento. Mas essas questões também fazem parte da ação de projetar. Até esse processo da busca por acordos pode ser algo de fato trabalhado em sala de aula, ou na escola como exercício de diálogo.

Durante a experiência ouve interferências diretas realizadas por mim o que causou alguns desvio de rota na proposição inicial do trabalho que foi realizar um projeto com a total participação dos alunos do início ao final do processo com uma possível replicabilidade.

Por exemplo apesar de conversarmos em grupo a decisão final de trabalhar em parceria com o projeto BEM foi minha, pois a princípio parecia ser uma boa oportunidade de projeto trabalhar em parceria com uma ação que já acontecia naquele território, aliados a minha vontade de

realizar um trabalho que tivesse um resultado prático. Porém a relação com esse grupo de trabalho se tornou um pouco ruidosa na fase final do projeto, em parte acredito que pela minha interferência direta em um grupo do qual eu não fazia parte e talvez pela falta de tempo e pela falta de conversas mais aprofundadas com esse grupo, afim de alinhar conceitos e fazer com que esse grupo entendesse que eu estava realizando uma experiência de trabalho/projeto.

Sob vários aspectos acredito que essa parceria e a decisão de realizar um trabalho prático pode não ter sido das mais acertadas já que o tempo disponível de projeto não foi o suficiente para se realizar um trabalho de montagem agregando todos os fatores que eventualmente não dependiam diretamente de mim, o que pode ser considerado ruim pois eu tinha um tempo limitado de projeto.

A questão da participação, um ponto de pesquisa do projeto pode em um primeiro momento se considerado como não satisfatório, já que eu foi possível continuar com os alunos no início ao fim do projeto. Mas as variáveis são muito grandes, 3 meses de projeto não é nada diante de uma mudança de cultura que é o trabalho em verdadeira parceria. Fica a minha impressão de que para se realizar um trabalho com verdadeira parceria é preciso tempo e desenvolver em pequenas ações a ideia de trabalho em conjunto até se chegar a um grande projeto onde envolva a todos em um mesmo objetivo.

O trabalho na biblioteca pode continuar, após o término desse projeto, é o meu desejo, mas esta continuação não depende somente da minha vontade.

Meu objetivo em documentar desta forma o trabalho foi para que no futuro, ele possa ser replicado de modo que a mudança no espaço também venha a acontecer em outras escolas. Não existe nas escolas públicas lugar pensado somente para os alunos ficarem, usado como um espaço de convivência com jogos ou livros a disposição. Minha ideia para um próximo projeto é propor a construção de espaços de forma colaborativa, transformando essa construção em processo de projeto junto com os alunos, realizados na forma de oficina estimulando a colaboração entre os participantes. A realização deste projeto de graduação foi importante para testa métodos e maneiras de lidar com esses alunos, mas talvez tenha faltado uma sistematização no desenvolvimento de material de apoio pedagógico, o que pode ser melhor desenvolvido em uma possível continuação do projeto.

Aqui ficaram expostas minhas primeiras impressões e as possibilidades que vejo de mudança, diante de tantos problemas envolvidos na educação pública .

Somos células que fazem o corpo funcionar, cada escola faz parte desse grande corpo que é a nossa sociedade. Não podemos deixar que os problemas da Educação no Brasil sejam maiores que a nossa vontade de mudar. Fazer a minha parte e até mais que isso, foi e ainda é o que me motiva.

Projeto de Montagem 3D BEM - Biblioteca do Engenho do mato

A proposta de montagem do espaço considerou projetos de fácil construção, se referenciando em projeto DIY. De modo que eu mesmo com a ajuda dos voluntário poderíamos construir o espaço sugerido.

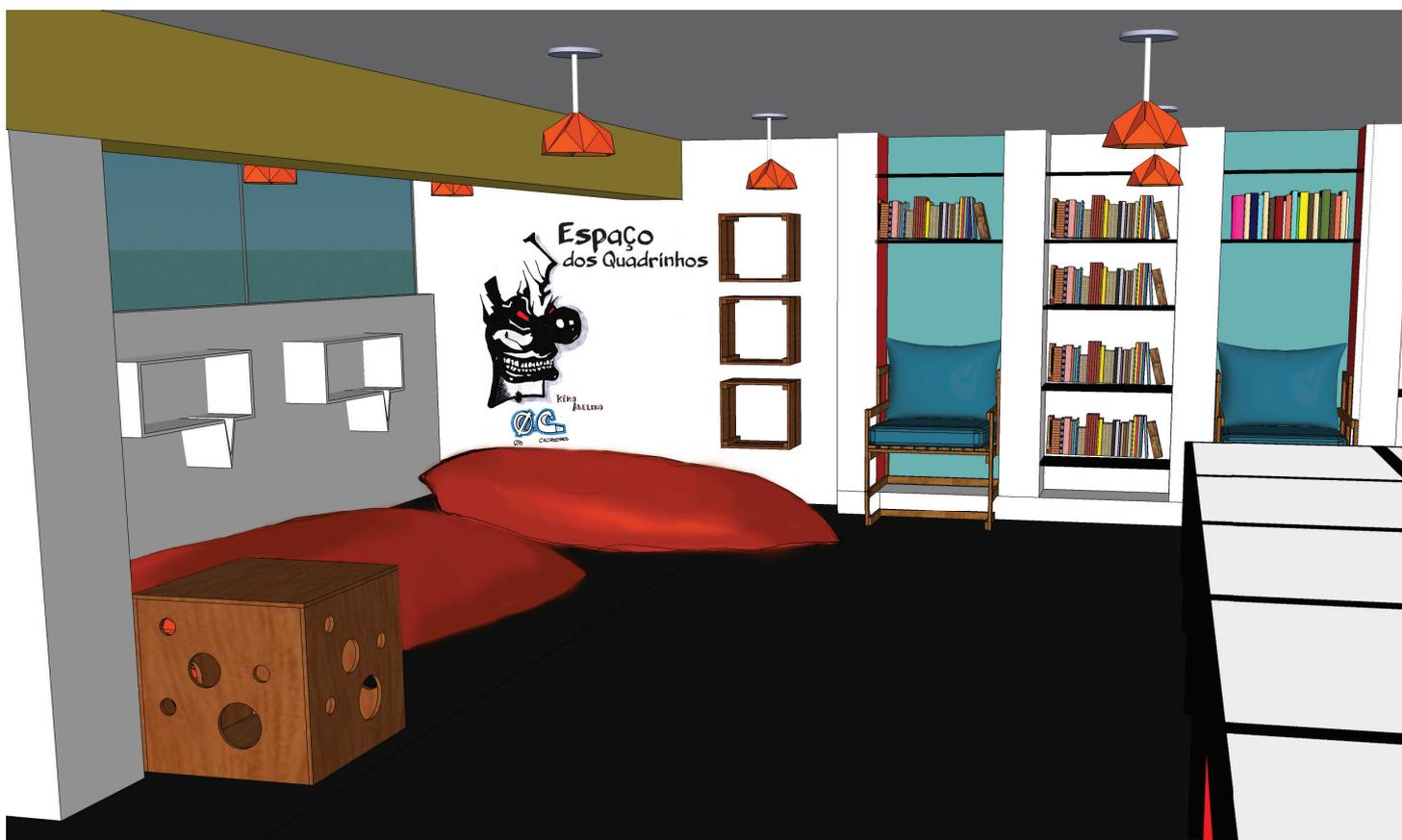


imagem da fachada da Biblioteca



Imagem interna do espaço atualmente em obras



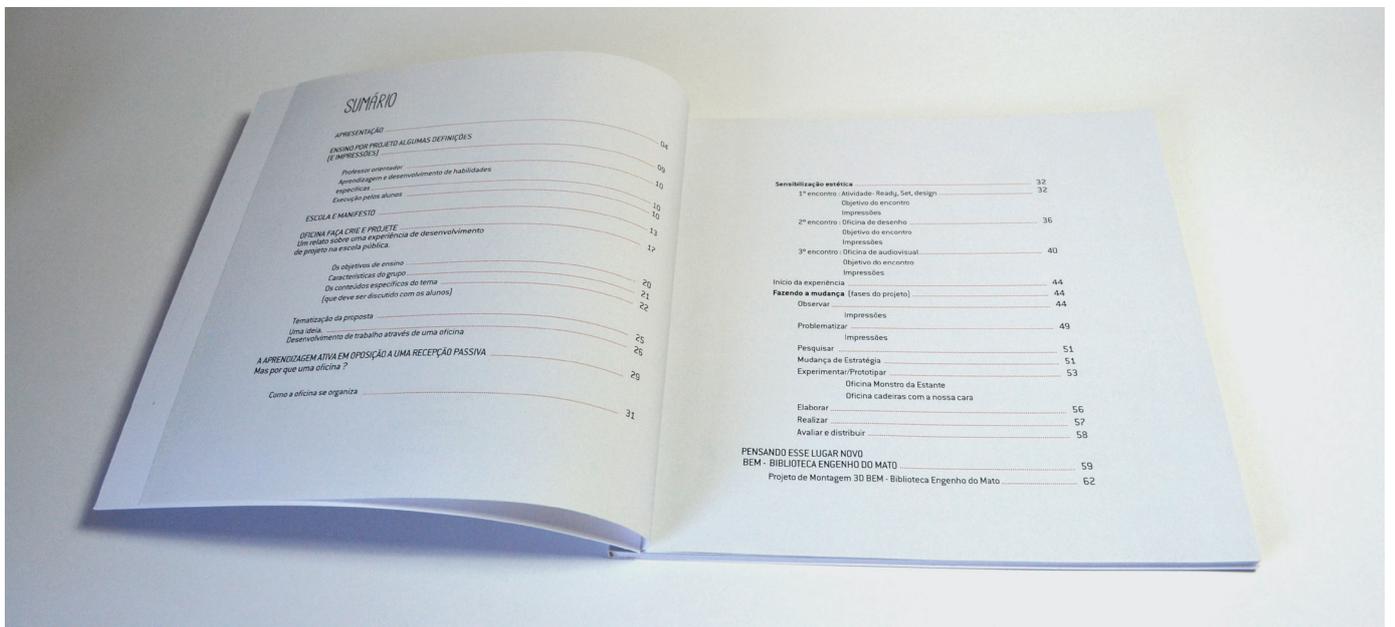
Teste com projeção dos desenhos dos alunos na parede. Vamos usar essa técnica para reproduzir os desenhos em escala.

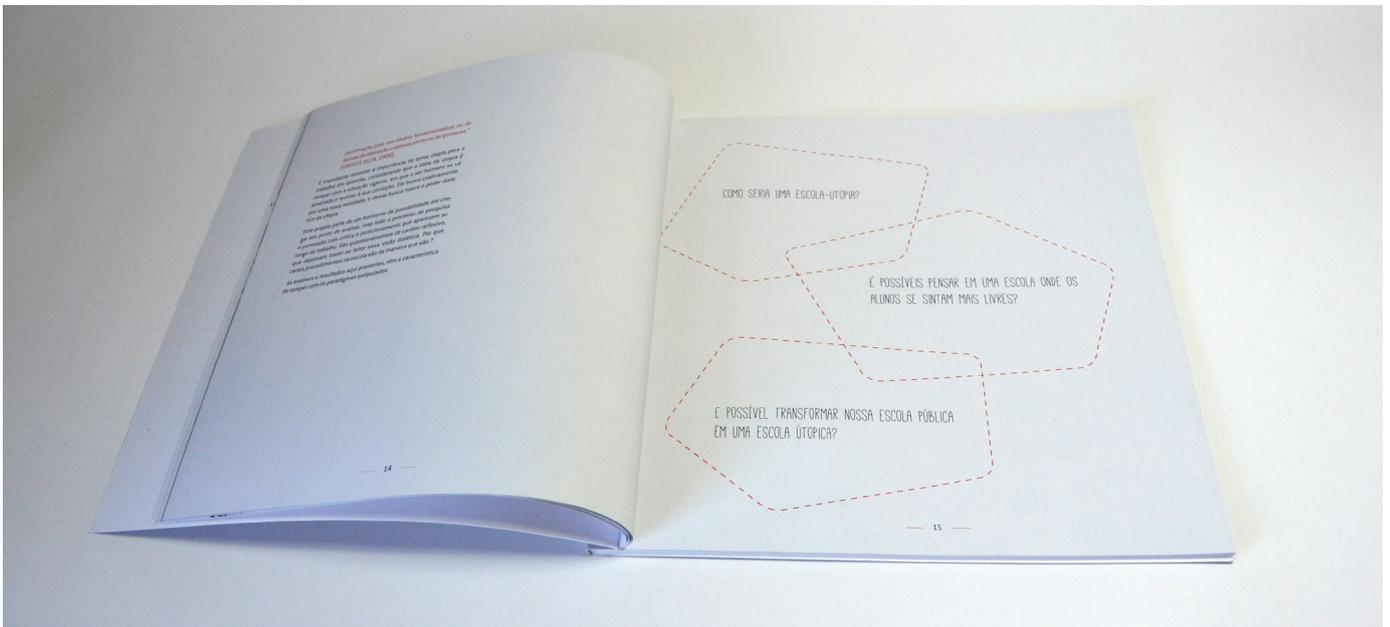
RESULTADO FINAL

A oficina foi documentada e os resultados finais além de serem relatados nesse relatório também são mostrados nesta publicação que apresento como resultado final do meu trabalho.

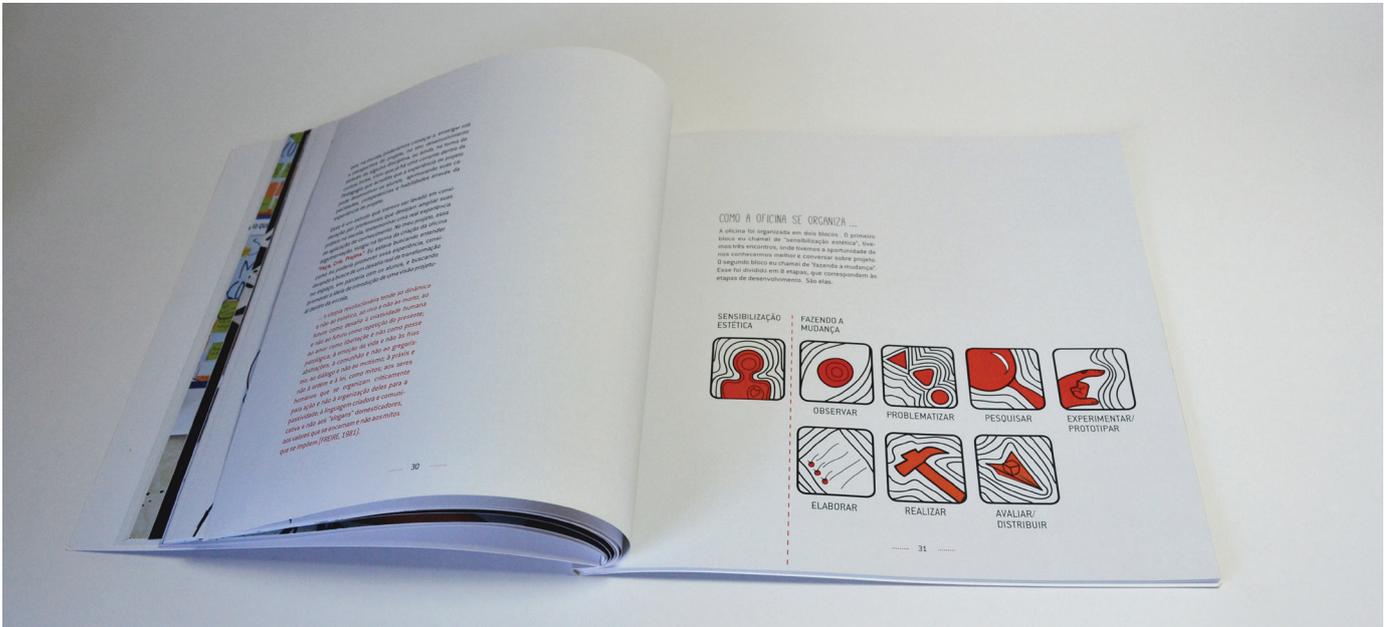
Essa publicação é direcionada a professores e outros interessados em saber como a oficina aconteceu, uma documentação de projeto mais sucinta que pode ser apresentado para outros que desejarem se inspirar ou ainda repedir a oficina.

No CD anexo a esse relatório é possível ter acesso a publicação no formato PDF.

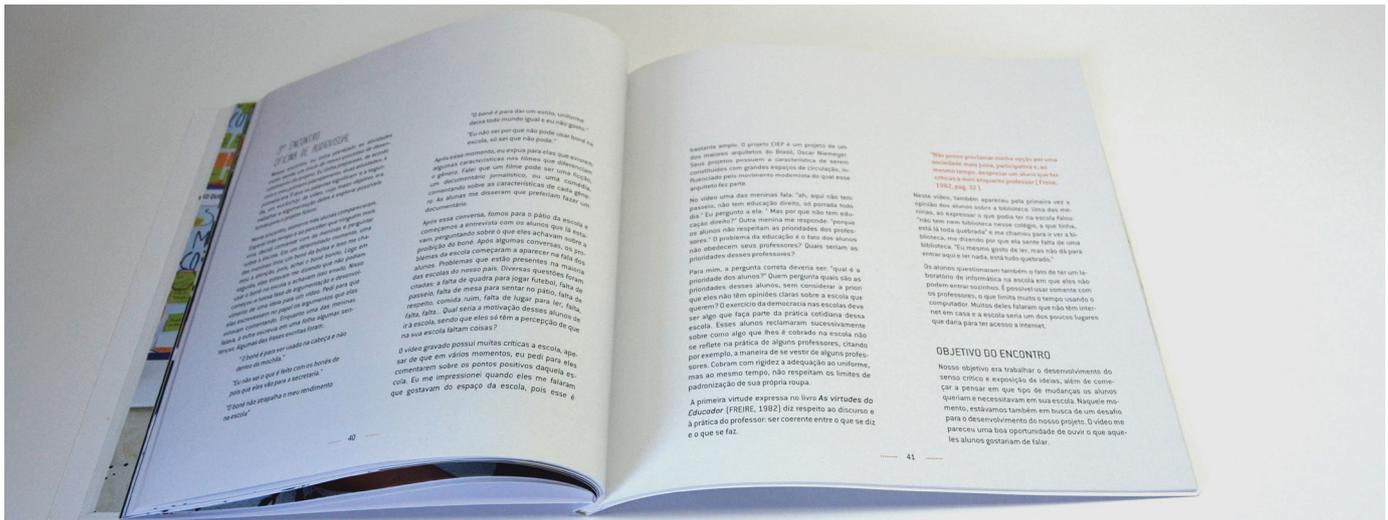
















ANEXOS

Fases do projeto
OBSERVAR

NA MINHA ESCOLA TEM ...

NA MINHA ESCOLA NÃO TEM ...



EU SONHO QUE NA MINHA ESCOLA ...

EU ACHO IMPORTANTE QUE NA MINHA ESCOLA



A BIBLIOTECA pode ser ...

- Uma área de lazer para professores e alunos
- O anexo traseiro, antiga Casa Social é um ótimo espaço onde pode ocorrer vários cursos. Incluindo aulas de dança e espaço de ensaio para o passinho!
- Um **espaço de discussão** para alunos e professores sobre a escola que queremos.
- Pode ter WIFI aberto para o uso dos alunos
- Um espaço bonito onde os alunos se sintam bem em estarem ali.
- Pode melhorar o rendimento dos alunos pois eles teriam um espaço para **estudar, ler e usar internet**
- Um ponto de **cultura e arte** para todos na comunidade.

COMO REALIZAR OS DESEJOS DOS ALUNOS NESTA ESCOLA?

OK, MAS COMO REALIZAR TUDO ISSO?

Com a sua ajuda e a participação dos alunos, acredite, você pode fazer a diferença neste exato momento.

A BIBLIOTECA PODERIA SER O LUGAR QUE AGREGARIA ALGUNS DOS DESEJOS DESSES ALUNOS?

OK, MAS QUEM ESTÁ BANCANDO ISSO?

A resposta é: Eu, você e TODOS que acreditarem nessa ideia e doarem o que têm para doar para esse espaço, queremos SUA FORÇA DE TRABALHO E SUA CRIATIVIDADE.

COMO ESTÁ ACONTECENDO ...

A Roda Cultural do Engenho do Mato puxou a ideia e está organizando as atividades e cuidando para que o espaço de fato volte a funcionar! São os primeiros entusiastas dessa ideia!

A direção Escola Rui Frazão está realizando obras necessárias para funcionarmos.

Alguns voluntários estudantes se agregaram a equipe e estão fazendo o que for necessário para essa ideia não morrer. **Afinal uma andorinha só não faz verão.**

A RODA CULTURAL DO ENGENHO DO MATO

É um grupo de pessoas que desenvolve um trabalho de valorização da cultura e atividades culturais, oficinas, jogos e batalhas de Rap na praça do Bairro.

A Roda acontece desde março desse ano e pretende ser um ponto de cultura de referência na cidade de Niterói.

ATIVIDADE REALIZADA COM OS ALUNOS DA MANHÃ

Nisso objetivo era descobrir que os alunos queriam para suas escolas, expressando suas opiniões discutindo sobre este lugar que eles frequentam diariamente. Uma maneira de perceber o que os alunos **deixa escola** necessitam e quais são suas necessidades.

A oficina está coletando ideias dos alunos. A partir de novembro começaremos a pôr nossas ideias em prática.

SÓ PARA TER O GOSTINHO OLHIA AS IDEIAS QUE JÁ TEMOS:

- **Espaço dos quadinhos**
- Leitura no jardim (que tal termos banquinhos no gramado?)
- Cineclube de quinta
- **Desenhos nas paredes**, e no teto pq não? Vamos pensar em quais desenhos vc querem?
- **Cadeiras e mesas renovadas** por nós mesmos, com a nossa cara!
- Parede **"põe tua marca"** Um lugar para deixar nossa marca.

MAS OS ALUNOS E COMUNIDADE CONSEGUEM FAZER TUDO ISSO? SIM, é onde eu entro nessa história MUITO PRAZER sou Fisicista designer, podemos fazer nossas ideias saírem do papel. Deixa eu te engajar nessa ideia!

OFICINA: FAÇA, CRIE, PROJETE!

O que já aconteceu

SENSIBILIZAÇÃO ESTÉTICA Aulas de desenho, de vídeo e atividades que nos façam desenvolver nosso lado criativo



O principal objetivo foi apresentar para os alunos o que é projetar. Construímos uma pequena maquete que representou nossa cidade. Ideal a partir de um desafio usando material efêmero.
O que significa fazer algo partindo de uma ideia ?

1º ENCONTRO



Neste encontro foi abordado principalmente a questão do olhar e de como percebemos as formas. Como vemos uma determinada imagem e como a representamos?

2º ENCONTRO



Neste terceiro encontro o principal estímulo foi a visão crítica sobre algum(s) fatos da escola.
Eles gravaram depoimentos de outros alunos sobre a proibição do uso de Boné e sobre algum problemas da escola.

3º ENCONTRO

FASES DO PROJETO

Organizamos as etapas em fases, pois isso nos ajuda a saber em qual momento do projeto nos estamos.

OBSERVAR

Nesta fase nós observamos o que os alunos tinham a dizer!

Depois da realização do vídeo a polêmica do Boné (que está em fase de edição), percebi que os alunos tinham muitas reclamações da escola.

Apresentamos aqui algumas soluções para os problemas citados na escola.

PROBLEMATIZAR

ESTAMOS AQUI !!!

Aqui vamos buscar referências para as ideias que vamos realizar. Como realizar um espaço que seja dos alunos e que sua opinião seja levada em conta ?
Um ideia é que juntos possamos desenvolver o projeto desse espaço que está em construção, a Biblioteca tomando o um ponto de referência de arte, cultura e conscientização social !

ELABORAR

Pensar em como podemos fazer tudo ocorrer bem no nosso projeto, além de reunir ajuda para as próximas fases.

Mão na Massa !!!
E chegou a hora de levantar as mangas e fazer acontecer nossas ideias

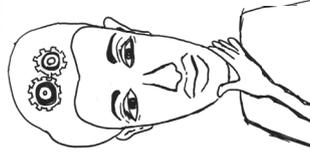
REALIZAR

Foi produtivo nossa experiência? podemos fazer um vídeo e falar para todos como nosso projeto deu certo. Vamos espalhar essa ideia !

PEQUENAS IDEIAS

Vamos realizar protótipos das ideias !!!
Protótipo é um teste para observarmos se realmente nossas ideias iram funcionar.

PROTOTIPAR



TEMOS EM MENTE !
Valorização de relações interpessoais de respeito, cooperação, autonomia, auto avaliação, do saber coletivo na construção de conhecimento, autonomia intelectual e social.
Problematização de que a biblioteca pode desenvolver os alunos.

Nesta oficina o projeto a ser desenvolvido partirá das ideias propostas pelos alunos. Nosso desafio é **“Que mudanças os alunos podem realizar na escola ?”**
Já começamos a trabalhar ! Aqui está exposto um pouco do nosso processo.

ESTAMOS DESENVOLVENDO ESTE PROJETO AO LONGO DE 3 MESES, AO FINAL TEREMOS UM ESPAÇO INCRÍVEL! VOCÊ DÚVIDA ?

**O QUE VOCÊ
QUER PARA SUA
ESCOLA ?**



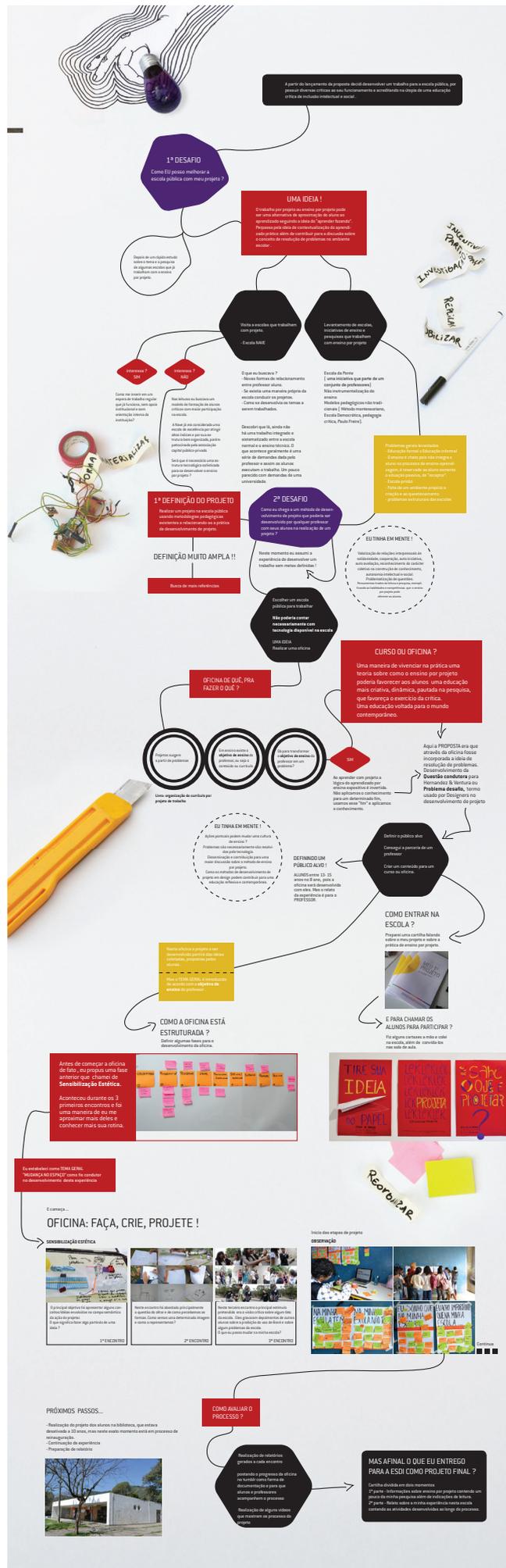
MANDA O PAPO RETO



+ VISÃO

= MUDANÇA

Material gráfico de apoio realizado durante a oficina, apresentados em escala reduzida.



Referências

- BARBOSA, A.; MOURA, D. G.; BARBOSA, E.F. 2004. "Inclusão das tecnologias de informação e comunicação na educação através de projetos." In: Anais do Congresso anual de tecnologia da informação. CATI: São Paulo.
- BONSIEPE, Gul. *Design Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.
- FREIRE, Paulo. *Virtudes do Educador*. Belo Horizonte: Vereda, 1982.
- _____. Ação cultural para a liberdade. 6ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982
- _____. A importância do ato de ler. 45ª ed. São Paulo: Cortez, 2003b.
- FREIRE, Fernanda Maria Pereira, PRADO, Maria Elízabette Brisola Brito. Projeto Pedagógico: pano de fundo para escolha de um software educacional, In. O Computador na Sociedade do Conhecimento - organizado por José Armando Valente - Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.
- MEDEIROS, Ligia M. S. 2001. "Argumentos em favor do desenho projetual na educação." In: NAVEIRO Ricardo; OLIVEIRA, Vanderli (org). O projeto de engenharia, arquitetura e desenho industrial: conceitos, reflexões, aplicações e formação profissional. Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora: Juiz de Fora
- MEDEIROS, Ligia M. S. 1990. *Towards Design Awareness in Brazil: design education in primary and secondary schools as a means of promoting design awareness in Brazilian society*, Dissertação (Mestrado em artes), London, University of London, Institute of Education, Department of Art and Design.
- MOURA, Dácio Guimarães; BARBOSA, Eduardo F. 2006. *Trabalhando com Projetos – Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais*. Petrópolis-RJ: Editora Vozes.
- OLIVEIRA, Cacilda Lages. 2006. "A Metodologia de Projetos como recurso de ensino e aprendizagem na Educação Básica." In: Significados e contribuições da afetividade, no contexto da Metodologia de Projetos, na Educação Básica. Dissertação (Mestrado) – CEFET – MG: Belo Horizonte.
- PAPANEK, V.; R.B. Fuller. 1972. *Design for the Real World*: Thames and Hudson.
- PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. 2005. "Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações" In: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J.M. (org). *Integração das Tecnologias na Educação/ Salto para o futuro*. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância.
- SILVA, S. R. ; GROSS, R. 2006. "Utopia como dimensão ético-política da educação". In: II Seminário Nacional de Filosofia da Educação -Conferências, 2006, Santa Maria. : Universidade Federal de Santa Maria. v. 1. p. 1-11.
- SOUZA, Pedro L. P. 2000. *Notas para uma história do design*. 2. ed. Rio de Janeiro: ZAB.
- SNYDERS apud OLIVEIRA, Cacilda Lages. 2006. "A Metodologia de Projetos como recurso de ensino e aprendizagem na Educação Básica." In: Significados e contribuições da afetividade, no contexto da Metodologia de Projetos, na Educação Básica.. Dissertação (Mestrado) – CEFET – MG: Belo Horizonte.
- KILPATRICK, Willian Heard. 1967. *Educação para uma civilização em mudança* . 5. ed. São Paulo: Melhoramentos.
- TABAK, Tatiana. 2012. "(não) Resolução de (não) problemas: contribuições do Design para os anseios da Educação em um mundo complexo". Dissertação (mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro.
- HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. 1998. *A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Referências da internet

<http://porvir.org/porpensar/dissecando-ensino-superior-ate-2018/20130429>

<http://www.inf.ufsc.br/jfedla/mec/livro04.pdf>

<http://thaudois.blogspot.com.br/2007/08/historia-da-metodologia-do-projeto.html>

Reportagens

<http://globotv.globo.com/rede-globo/fantastico/v/>

<tecnologia-invade-sala-de-aula-da-rocinha-e-muda-processo-de-aprendizado/2438497>

[Acessado em 04.05 e em 07.06. Reportagem sobre a escola GENTE na rocinha]

<http://oglobo.globo.com/educacaonossa-educacao-hoje-castradora-elimina-lideres-diz-filoso-fa-987873535878261>

[Acessado em 07.08. Reportagem sobre educação]

http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2012/11/121127_educacao_ranking_eiu_jp.shtm

[Acessado em 15.06. Ranking do Brasil no PISA]

<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0126.html>

[Acessado em 22.07. Notícias sobre educação pública]

<http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/sept09/vol67/num01/Why-Creativity-Now%C2%A2-A-Conversation-with-Sir-Ken-Robinson.aspx>

[Acessado em 14.04. Reportagem com Ken Robinson]

<http://www.theguardian.com/education/2009/feb/10/teaching-sats>

[Acessado em 14.04. Reportagem com Ken Robinson falando que mentes criativas necessitam de alimentação]

Videos

<http://www.youtube.com/watch?v=1HUJQlduYzk>

[Acessado em 09.06. Professor Bernard Charlot falando sobre a não existência do fracasso escolar]

<http://www.youtube.com/watch?v=I1A40GiVK30>

[Acessado em 22.06. Ken Robinson falando sobre educar o coração e mente]

<http://www.ted.com/topics/education>

http://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley.html

[Acessado em 24.06.]

http://www.ted.com/playlists/24/re_imagining_school.html

[Acessado em 22.06. Série de videos que debatem sobre os futuros possíveis da escola]

<http://www.ted.com/tedx/events/6102>

Projetos

http://www.aliancapelainfancia.org.br/alianca_brasil_pilares.php#

<http://www.instituteofplay.org/about/>

<http://www.khanacademy.org>

<http://www.legozoom.com/>

<http://one.laptop.org/>

www.edutopia.org

http://pblmm.k12.ca.us/PBLGuide/MMrubric.htm*

<http://www.bie.org>

http://web.archive.org/web/20030812124529/www.k12reform.org/foundation/pbl/research/*