

**EXPERIMENTO PILOTO DE
MOBILIZAÇÃO JUVENIL - PRODUTO 3.**

**MATERIAIS IMPRESSOS PARA DIFUSÃO DA
REFORMA AOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO**

Abril / 2000

APRESENTAÇÃO

Este produto é composto por materiais impressos para difusão da Reforma aos alunos do ensino médio do Colégio Estadual Central do Brasil, no Rio de Janeiro, e por materiais produzidos pelos próprios alunos.

A prática desenvolvida corresponde à sensibilização dos jovens para a construção coletiva de projetos com tratamento curricular, que vão ao encontro de seus interesses e que representam a cultura juvenil. É através da vivência dos princípios da Reforma que a sua implementação se dará de forma mais consciente e eficaz.

Semanalmente, há discussão com o grupo de alunos, professores e corpo diretivo da escola envolvido no processo de conhecimento do novo ensino médio.

A sensibilização foi iniciada com a análise de um fragmento de texto (anexo 1) sobre a importância da participação enquanto conquista e não enquanto tutela ou doação.

Ao serem discutidas as dimensões da participação, percebeu-se o interesse dos jovens em ouvir professores e Direção e a necessidade dos mesmos de tecer considerações críticas, especialmente com relação aos espaços que a escola lhes "oferece".

Naturalmente, a partir daí, as relações de trabalho foram abordadas, tendo o debate sido ampliado para questões como a associação entre "saber" e "poder" e o papel do professor e do aluno enquanto sujeitos do processo de construção do

conhecimento. Foi produzido, então, o texto *Projetos juvenis na nova escola de ensino médio*, que se encontra no anexo (2).

Em virtude da discussão do projeto escolar que a Direção do Colégio vinha procurando implementar, foi elaborado o texto *Projeto Escolar, Projeto Pedagógico e Projeto Juvenil: reconstruindo a escola de ensino médio* (anexo 3), com a intenção de dirimir dúvidas sobre a terminologia dos projetos.

O texto referente à Reforma do Ensino Médio (anexo 4) foi produzido respeitando-se a estrutura apresentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.

Ao se refletir sobre o papel do jovem na sociedade brasileira, capaz de apresentar propostas para a solução de problemas, de intervir de forma positiva na sociedade e de criticar, a questão do mercado de trabalho foi debatida. Quando da definição do primeiro projeto protagonizado pelos alunos (*INFOCENTRAL 2000*, anexo 5), esta preocupação se tornou evidente.

Outros projetos foram construídos pelos alunos, como o referente ao "RPG" (anexo 6) e o da "Festa Junina" (anexo 7), ambos buscando associar o lúdico e a alegria aos pressupostos preconizados para o ensino médio.

Os depoimentos redigidos e o desenho elaborado pelos jovens sobre a Reforma encontram-se também apresentados em anexo (8).

ANEXO 1.
PARTICIPAÇÃO É CONQUISTA

"Dizemos que **participação é conquista** para significar que é um processo (...) infindável, sempre se fazendo (...).

Não pode ser entendida como dádiva, porque não seria produto de conquista: dependeria da decisão do doador; **não pode ser entendida como concessão** porque seria uma forma de esconder, no lado dos dominantes, a necessidade de ceder; **não pode ser entendida como algo preexistente**, porque o espaço de participação não cai do céu por descuido".

Fragmento extraído do livro de Pedro Demo "Participação é conquista: noções de política social participativa". 4ªed., São Paulo: Cortez, 1999.

ANEXO 2

PROJETOS JUVENIS NA NOVA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO

Falar em projetos juvenis implica em refletir sobre a importância da participação dos alunos na construção do seu próprio conhecimento.

Quando nós, professores, reunimo-nos para construir o currículo da escola, muitas vezes não pensamos em *nossos* alunos e, sim, em construir um currículo para jovens hipotéticos de tal série. Com isso, corremos o risco de criar algo desvinculado da realidade de nossos alunos, que não verão sentido naquilo que estiverem aprendendo.

Portanto, para que o currículo seja comprometido com realidades concretas, é preciso que fique claro que ele sempre é um currículo *para* alguém, construído a partir *de alguém*. Logo, é preciso que "autor e destinatário coincidam ao convencionar o que é, *de fato*, importante" (Berticelli, 1998).

Percebemos que professor e aluno são peças-chave neste processo de construção curricular. Mas como inserir os alunos nesta discussão? Uma das alternativas é estimulá-los a conceber projetos, escolhendo as temáticas, definindo as etapas de execução e avaliando-as.

Projetos juvenis são, portanto, aqueles concebidos e executados pelos alunos. Cabe a nós, professores, acompanhar e avaliar todo o processo de construção e execução dos projetos, além de orientar os alunos no que for necessário.

Num primeiro momento, pela falta de experiência dos jovens em participar e poder sugerir temáticas para o desenvolvimento de projetos, a nossa orientação será, naturalmente, mais acentuada. Mas em breve os jovens já possuirão maior autonomia para selecionar o material da pesquisa, fazer entrevistas, registrar e participar da avaliação do projeto com desembaraço.

É importante destacar que os projetos não são extracurriculares, ou seja, as temáticas escolhidas deverão receber *tratamento curricular*. É desta forma que os alunos estarão tendo a oportunidade de participar da construção do seu currículo e do seu conhecimento.

E quais são as conquistas ao se estimular a participação dos alunos?

- a) Quando a responsabilidade é compartilhada, há comprometimento, o trabalho se torna mais atraente e há mais *alegria na escola*;
- b) A escolha da temática a ser desenvolvida no projeto, feita pelos alunos, promove seu crescimento individual e social, estimulando o saber ouvir, o saber argumentar e a solidariedade;
- c) As diferentes etapas de consecução do projeto vão incentivar a capacidade dos jovens de criar, de pesquisar e de sistematizar o estudo;
- d) A avaliação permanente e a auto-avaliação ao longo de todo o processo de construção do projeto vão permitir ao professor a identificação das diferenças quanto ao nível de interesse, dificuldades e potencialidades de cada um dos alunos mais facilmente, pois estarão exercitando como enfrentar e superar dificuldades.

Sabemos que alguns colegas ainda se fundamentam na pedagogia centrada no professor, aquela do "eu mando, o aluno obedece". Mas sabemos também que, quando o centro é a relação professor-aluno, um e outro "são vistos, cada qual, como possuidores de uma bagagem diferente; resgatam-se a importância do convívio, a autoridade do saber do professor, bem como a experiência do aluno e a sua capacidade de construir conhecimento - que é função da escola proporcionar-lhe. Não se atribui um saber absoluto a qualquer das partes" (Silva, 1999).

Logo, devemos refletir sobre as relações de trabalho que existem na escola. Caso sejam autoritárias e fragmentadas, devem ser repensadas. Criar espaços para discussão coletiva e *transformar* a escola em local de prazer e alegria devem ser objetivos comuns a todos os agentes da escola.

A divisão de responsabilidades, a decisão e o comprometimento coletivos alimentam a *formação de cidadãos*

efetivamente capazes de intervir na construção de uma sociedade mais justa. E não é este, fundamentalmente, o papel da escola?

Referências bibliográficas:

BERTICELLI, Ireno A. "Currículo: Tendências e Filosofia" In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). *O currículo nos limiares do contemporâneo*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

GANDIM, Danilo e GANDIM, Luís Armando. *Temas para um projeto político-pedagógico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

OLIVEIRA, Inês Barbosa de (org.). *A democracia no cotidiano da escola*. Rio de Janeiro: DP&A: SEPE, 1999.

SILVA, Elzamir G. e Tunes, Elizabeth. *Abolindo mocinhos e bandidos: o professor, o ensinar e o aprender*. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1999.

VEIGA, Ilma Passos A. (org.). *Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível*. Campinas, SP: Papirus, 1995 (Coleção Magistério: formação e trabalho pedagógico).

ANEXO 3.

PROJETO ESCOLAR, PROJETO PEDAGÓGICO, PROJETO JUVENIL: RECONSTRUINDO A ESCOLA DE ENSINO MÉDIO

Projetos são instrumentos para transformar idéias em ação, em prática. Portanto, implicam na escolha de possibilidades que envolvem valores e ideais (não há neutralidade quando se faz opções).

O projeto escolar é o instrumento para transformar as idéias que todos os interessados no aprimoramento da escola possuem, em ação. Ou seja, professores, alunos, direção, técnicos, pais e funcionários devem se reunir para discutir coletivamente as futuras realizações da e na escola. Devem, portanto, planejar e definir o rumo e a vocação da escola.

Ao discutir o projeto escolar, a comunidade deve estar atenta a princípios como os da igualdade e qualidade (igualdade de condições para acesso e permanência na escola, além da garantia da qualidade para todos), da gestão democrática (através dela, o poder é socializado e com a prática da participação coletiva a autonomia da própria escola é estimulada).

Além da autonomia, o princípio da liberdade fundamenta a gestão democrática. Deve haver liberdade na escola para aprender, ensinar, pesquisar; para divulgar saberes definidos coletivamente; e para aprimorar a relação entre administradores, professores, funcionários e alunos.

Finalmente, a valorização do magistério é outro princípio que deve estar presente na discussão do projeto escolar através da busca de caminhos para a formação continuada dos profissionais e para o aprimoramento das condições de trabalho.

A pesquisadora Ilma P. A. Veiga destaca os seguintes elementos como essenciais para a discussão do projeto escolar: as finalidades da escola, a estrutura de sua organização, o currículo, o tempo escolar, o processo de decisão, as relações de trabalho e a avaliação.

Portanto, o projeto escolar é o projeto global da escola através do qual são definidos, de forma coletiva, o tipo de cidadão e o tipo de sociedade que se deseja construir. Logo, é importante que se conheça o contexto escolar, e que a vocação da escola esteja clara para todos.

No projeto pedagógico está contida a proposta de desenvolvimento curricular, que é o modo como se organizarão os conhecimentos. Deve também ser discutido de forma coletiva e interdisciplinar, pois a definição das competências que deverão ser desenvolvidas e a seleção dos conteúdos que serão trabalhados refletem a ideologia e o referencial teórico dos que participam da discussão.

O currículo expressa uma cultura, caracteriza-se como programa de formação e abrange tudo o que é abordado na sala de aula. "O currículo sempre é construído *para* alguém, construído a partir *de* alguém".¹ Daí serem professores e alunos figuras importantes nessa construção.

Mas a concepção do currículo deve ser realizada com seus alunos e não com alunos hipotéticos. Por isso a necessidade de todo currículo ser, também, contextualizado com a realidade e com os anseios de cada escola, do bairro, cidade e estado onde ela está inserida, relacionando este localismo à realidade nacional e internacional.

Projetos juvenis são aqueles sugeridos e executados pelos alunos. Eles são parte do projeto escolar e do projeto pedagógico. Isto porque o projeto escolar deve garantir espaço para projetos concebidos pelos jovens, que vão ser desenvolvidos através do projeto pedagógico (curricular).

É claro que tais projetos, inseridos na proposta curricular da escola, serão orientados pelos professores quanto à sua formatação, acompanhamento e avaliação. A concepção e a definição da

¹ Berticelli, Ireno ^a - "Currículo: Tendências e Filosofia" In: Costa, Marisa Vorraber (org.) - *O Currículo nos limiares do contemporâneo* - Rio de Janeiro: DP&A, 1998, p. 166.

temática do projeto é que devem partir dos alunos que, junto com os professores, são sujeitos do processo de ensino e aprendizagem.

Deve-se apostar na qualidade da resposta dos jovens. Para isso, é importante que eles estejam representados nos fóruns de discussão da escola, que só têm a crescer com esta prática.

No tocante à conquista da escola que amplia a participação dos seus alunos, algumas reflexões devem ser destacadas:

- a) Quando a responsabilidade é compartilhada, há comprometimento, o trabalho se torna mais atraente e há mais alegria na escola;
- b) A escolha da temática a ser desenvolvida no projeto, feita pelos alunos, promove seu crescimento individual e social, estimulando o saber ouvir, o saber argumentar e a solidariedade;
- c) As diferentes etapas de consecução do projeto vão incentivar a capacidade dos jovens de criar, de pesquisar e construir o conhecimento significativo e de sistematizar o estudo;
- d) A avaliação permanente e a auto-avaliação ao longo de todo o processo de construção do projeto vão permitir a identificação das diferenças quanto ao nível de interesse, dificuldades e potencialidades de cada um dos alunos mais facilmente, que estarão exercitando como enfrentar e superar dificuldades.

Uma última reflexão deve ser ressaltada: em sua maioria, as escolas mantêm em seu interior relações fragmentadas e autoritárias. E quando se discute que escola temos e que escola queremos construir, quando se amplia o espaço de participação de todos os agentes interessados na reconstrução da escola, as relações de trabalho estão sendo reformuladas.

A divisão de responsabilidades, a decisão e o comprometimento coletivos alimentam a formação de cidadãos

efetivamente capazes de intervir na construção de uma sociedade mais justa. E não é este, fundamentalmente, o papel da escola?

Referências bibliográficas:

COSTA, Marisa Vorraber (org.). *O Currículo nos limiares do contemporâneo*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

GANDIM, Danilo e Gandim, Luís Armando. *Temas para um projeto político-pedagógico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

VEIGA, Ilma Passos A. (org.). *Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível*. Campinas, SP: Papirus, 1995 (Coleção Magistério: Formação e trabalho pedagógico).

ANEXO 4.
GERÊNCIA DE MOBILIZAÇÃO JUVENIL –
COLÉGIO ESTADUAL CENTRAL DO BRASIL:
NOVO ENSINO MÉDIO BRASILEIRO: UMA CONSTRUÇÃO
COLETIVA.

Adolescentes e jovens vivenciam transformações afetivas, intelectuais e orgânicas próprias de sua faixa etária, situada entre a infância e a vida adulta.

Estas transformações são compartilhadas também na escola, onde o jovem passa grande parte do seu tempo convivendo e se relacionando, interagindo com pessoas diferentes, desenvolvendo sua criatividade e confrontando-se consigo mesmo.

E que escola de Ensino Médio queremos construir, numa época de mudanças aceleradas, que exige conhecimentos e formas de intervenção na sociedade cada vez mais complexos?

Escola e projeto pedagógico.

Para construir a escola que desejamos devemos, inicialmente, conquistar espaços para *discussões coletivas*, onde alunos, professores, diretores e demais segmentos envolvidos no processo educacional estarão mais próximos, voltados para o mesmo objetivo: tornar a escola um lugar de aprendizagem cada vez mais significativo e prazeroso.

Qual a "vocação" da escola? Em que contexto ela está inserida? Quais os anseios dos alunos? Que competências e conhecimentos deverão ser desenvolvidos através da proposta curricular da escola? Quais serão suas formas de avaliar? Que projetos escolares poderão ser desenvolvidos?

Buscando responder a estas e a outras indagações relativas à escola que temos e a que queremos ter, estaremos definindo o projeto pedagógico da escola, que lhe dará identidade e será um instrumento da construção de sua autonomia.

E que diretrizes pedagógicas foram estabelecidas para o novo Ensino Médio brasileiro?

Diretrizes pedagógicas do novo Ensino Médio.

1. Identidade, diversidade e autonomia.

A escola de Ensino Médio no Brasil viveu, ao longo do tempo, apenas como etapa intermediária entre o ensino fundamental e o superior, sem a definição, portanto, de uma identidade própria, o que gerou uma "padronização desqualificada" das escolas brasileiras.

Por isso, a proposta, hoje, é a de que se substitua essa padronização desqualificada do ensino por uma "diversificação com qualidade". Ou seja, a partir do momento em que cada escola define a sua vocação e seu projeto pedagógico, ela cria a sua **identidade**, sabe qual é o seu propósito enquanto formadora de jovens que possuem histórias de vida diferentes.

No processo de discussão coletiva para a construção de sua identidade, é fundamental que a escola considere o contexto no qual está inserida e que reconheça a **diversidade** existente em função das características do meio social e da clientela que atende.

É importante destacar que essa diversidade não é sinônimo de fragmentação. Significa, acima de tudo, a aplicação de tratamento diferenciado, adequado às características pessoais dos alunos, para que se alcance a igualdade no final do processo. "A diversidade da escola média é necessária para contemplar as desigualdades nos pontos de partida de seu alunado, que requerem diferenças de tratamento como forma mais eficaz de garantir a todos um patamar comum nos pontos de chegada"².

O resultado desse respeito à diversidade para o alcance da igualdade e da construção coletiva do projeto pedagógico é a conquista da **autonomia da escola**. Agora, os órgãos centrais formulam as diretrizes da política educacional e assessoram sua implementação, mas quem formula seu projeto pedagógico é a própria escola.

² Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio - Parecer CEB/CNE nº 15/98 in *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio: Bases legais / MEC - Brasília: MEC / SEMTEC, 1999, pp. 120-21*

2. Um currículo voltado para as competências básicas.

O Ensino Médio busca garantir uma sólida educação básica, visando proporcionar aos alunos condições essenciais para sua inserção no mundo do trabalho, para atuação na vida enquanto cidadão pleno e, ainda, promover os meios para que continuem aprendendo.

Para atingir estes objetivos, a escola precisa proporcionar algo além dos conhecimentos que ensina: precisa *dar sentido* aos conhecimentos, relacionando-os à prática, através da **construção de competências**. Isto significa que os estudantes do ensino médio deverão ser capazes de *mobilizar os conhecimentos que possuem*, respondendo às necessidades cotidianas da melhor forma possível.

Quando um conhecimento assimilado é mobilizado e aplicado em novas situações do cotidiano, ele é recriado, ampliado, levando os jovens a "aprender a aprender", ou seja, fornecendo-lhes os *meios* para continuar aprendendo.

É para essa perspectiva que o currículo do ensino médio deve estar voltado: para a construção de competências e não apenas para a transmissão de saberes, muitas vezes sem significado quando não vinculados com a prática.

3. Interdisciplinaridade e Contextualização.

Sendo o conhecimento um elemento integrador, mantenedor de diálogo permanente com outros conhecimentos, as disciplinas existem somente para efeitos didáticos: elas são recortes dos conhecimentos: Por isso, não devem receber tratamento estanque.

É importante ressaltar que mesmo buscando a integração, o conhecimento *especializado* é valorizado: a **interdisciplinaridade** não dispensa o que é específico de cada disciplina, mas procura perceber conexões com os diferentes saberes na busca de explicações.

Através da **contextualização**, a aprendizagem se torna mais significativa, já que aquela prevê a associação da aprendizagem com experiências da vida cotidiana. Com isso, a escola irá trabalhar de forma mais concreta, realizando a ponte necessária entre a teoria e a prática,

recomendada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9.394/1996).

"A interdisciplinaridade e contextualização foram propostas como princípios pedagógicos estruturadores do currículo para atender ao que a lei estabelece quanto às competências de:

- *Vincular a educação ao mundo do trabalho e à prática social;*
- *Compreender os significados;*
- *Preparar-se para o trabalho e o exercício da cidadania;*
- *Ter autonomia intelectual e pensamento crítico;*
- *Ter flexibilidade para adaptar-se a novas condições de ocupação;*
- *Compreender os fundamentos científicos e tecnológicos dos processos produtivos;*
- *Relacionar a teoria com a prática."*²

4. Base Nacional Comum e Parte Diversificada.

Além de buscar a interdisciplinaridade e a contextualização, o currículo deve ser construído *"com uma Base Nacional Comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela"*.³

Deve-se ressaltar que o currículo deve ser implementado como um todo, não há "divisão" ou distanciamento entre a Base Nacional Comum e a Parte Diversificada. Esta última preserva a autonomia da escola através da construção do seu projeto pedagógico, em sintonia com o currículo definido.

Observe - com base no disposto no Art. 26 da LDB - duas das determinações das Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Médio com relação à parte diversificada:

- "A parte diversificada poderá ser desenvolvida por meio de projetos e estudos focalizados em problemas selecionados pela equipe escolar, de forma que eles sejam organicamente integrados

² Diretrizes Curriculares Nacionais In op. cit. p. 161.

³ Lei nº 9.394/96, Art. 26 In op. cit. p. 35.

ao currículo, superando definitivamente a concepção do projeto como atividade "extra" curricular;

- Sempre que assim permitirem os recursos humanos e materiais dos estabelecimentos escolares, os alunos deverão ter a possibilidade de escolher os estudos, projetos, cursos ou atividades da parte diversificada, de modo a incentivar a inserção do educando na construção de seu próprio currículo;"⁴

5. Formação geral e preparação básica para o trabalho.

É essencial estar atento para o seguinte: a LDB não associa a Base Nacional Comum com a formação geral do aluno e a parte diversificada com a preparação básica para o trabalho.

Trabalhar tanto conteúdos e competências gerais que permitam ao aluno inserir-se no mundo do trabalho quanto aqueles fundamentais para o exercício de uma profissão técnica fazem parte da *preparação geral para o trabalho* apontada pela LDB. Desenvolver noções gerais sobre o valor e o papel do trabalho seria exemplo do primeiro caso, e o conhecimento de História para técnico de turismo exemplificaria a contribuição para o exercício de uma profissão técnica.

Não há, portanto, dissociação entre a preparação geral para o trabalho e a formação geral do educando, tanto para a Base Nacional Comum como para a parte diversificada, estando todos os conteúdos curriculares voltados para o contexto do trabalho.

O tempo destinado à formação profissional dependerá da maior ou menor proximidade das disciplinas cursadas no Ensino Médio com a habilitação específica que se queira alcançar. Disciplinas já contempladas no Ensino Médio, consideradas fundamentais para cursos específicos, poderão ser aproveitadas.

O Art. 5º do Decreto 2208/97, que regulamenta a Educação Profissional, afirma que: "*A educação profissional terá organização curricular própria e independente do ensino médio, podendo ser oferecida de forma concomitante ou seqüencial a este*" (contudo, sem

⁴ Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio In op. cit. pp. 150-51.

ocupar o tempo de duração mínima do ensino médio previsto pela LDB, que é de, no mínimo, 2400 horas distribuídas em 3 anos).

Portanto, apesar de articuladas, tanto a educação básica do ensino médio quanto a profissional de nível técnico mantêm finalidades específicas.

6. Organização curricular.

O conhecimento escolar está dividido em três Áreas, no desenho curricular do Ensino Médio: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias e Ciências Humanas e suas Tecnologias.

A organização do currículo em áreas, além de enfatizar a concepção interdisciplinar proposta - sem eliminar as disciplinas - articula com as tecnologias, tão presentes em nosso cotidiano.

Naturalmente que todas essas mudanças no Ensino Médio foram fundamentadas por princípios. Mas quais foram eles?

Fundamentos estéticos, políticos e éticos do novo Ensino Médio.

Os valores que inspiraram a LDB correspondem à sensibilidade, à igualdade e à identidade.

O novo ensino médio irá incentivar, através da **estética da sensibilidade**, a criatividade, o estar aberto ao novo, à afetividade e à leveza, buscando tornar mais prazeroso, alegre e lúdico também o espaço da escola, muitas vezes tão austero. Ainda, a estética da sensibilidade, além de princípio inspirador, é *atitude* que gera flexibilidade nas relações.

A política da igualdade vai se expressar na "*busca da equidade no acesso à educação, ao emprego, à saúde, ao meio ambiente saudável e a outros benefícios sociais, e no combate a todas as formas de preconceito e discriminação*", através de "*condutas de participação e solidariedade, respeito e senso de responsabilidade, pelo outro e pelo público*".⁵

⁵ Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio In op. cit. pp. 112-13.

Construir identidades pelo "*desenvolvimento da sensibilidade e pelo reconhecimento do direito à igualdade a fim de que orientem suas condutas por valores que respondam às exigências do seu tempo*"⁶: este é o objetivo da **ética da identidade**, visando formar pessoas autônomas, portanto solidárias e responsáveis.

Agora, sem dúvidas, vamos criar?

1. Que relações você estabeleceria entre o **INFOCENTRAL 2000** e a parte diversificada do currículo?
2. Qual seria a "vocação" do Central do Brasil?
3. Com relação à Reforma, o que mais sensibilizou você?
4. Que tal transformar o texto em charges, citações, histórias em quadrinhos, redações e depoimentos?

⁶ _____ p. 115.

ANEXO 5.
INFOCENTRAL 2000.

RESUMO DO PROJETO

1. Qual a finalidade do Projeto?

Tornar a informática um importante instrumento para a comunidade discente do Central do Brasil.

2. Quem somos nós?

Um grupo de estudantes do ensino médio com algum conhecimento de informática, que quer se especializar na área de projetos ligados à informática educativa.

3. O que oferecemos?

Um grande projeto de informática que permitirá, a alunos do Central e de outras escolas públicas, o acesso aos conhecimentos básicos de informática, aprimorando-os para o mercado de trabalho e tendo sempre em vista a ampliação de sua cultura geral.

4. Quais serão os participantes?

Todo o Central do Brasil, dos diferentes turnos e ainda membros da comunidade que poderão atuar como colaboradores ou serem beneficiados por esse projeto.

5. Qual a expectativa de pessoas atendidas pelo Projeto?

O Projeto visa atender inicialmente 560 usuários, incluindo comunidade interna e externa. Vale lembrar que o tempo destinado aos projetos especiais não está incluído nesta expectativa de atendimento, o que acrescentaria mais 140 alunos.

INTRODUÇÃO

Às portas do século XXI, o homem percebe que a informação passa a ser fundamental para a sua sobrevivência. O processo de globalização e a revolução da informática tornaram o homem, de certo modo, refém da informação atualizada. Por esta razão, há uma necessidade cada vez maior de dominarmos esta ferramenta chamada computador.

No mundo de hoje, a informática passa a ser básica para o desenvolvimento de várias profissões. Além disso, a sua utilização na escola passa a ser vista, cada vez mais, como necessária para o bom desenvolvimento do trabalho escolar.

Por outro lado, a informática auxilia no processo de integração das pessoas, da comunidade, enfim, das diferentes culturas espalhadas pelo mundo.

Particularmente no ambiente escolar, observamos que a informática pode tornar as relações professor-aluno e aluno-aluno mais próximas e produtivas, uma vez que através da informática as pessoas poderão estabelecer relações que ultrapassam os muros da escola.

Por estas e outras razões, entendemos que a criação de um projeto baseado na informática torna-se muito importante para o Colégio Estadual Central do Brasil, porque através da informática poderemos desenvolver processos que possibilitem um maior enriquecimento cultural dos alunos.

JUSTIFICATIVA

Preocupados com a necessidade de dominar esta ferramenta chamada computador, os alunos do Central do Brasil resolveram criar o projeto InfoCentral Geração 2000, para ampliar cada vez mais os nossos conhecimentos, de forma a aprimorar nosso futuro profissional.

O domínio da informática possibilitará a qualificação para um mercado cada vez mais exigente, sem perder de vista a utilização da informática no cotidiano escolar.

Através dessa ferramenta, poderemos construir desde uma simples "Homepage" do Central do Brasil, até uma complexa biblioteca virtual.

Trata-se, portanto, de um projeto que não visa à construção de uma simples sala de informática, mas sim à transformação do ensino em um processo mais prazeroso, dinâmico, construtivo e útil, não apenas à comunidade escolar, mas sim à toda comunidade.

OBJETIVOS:

- ✓ Familiarizar o aluno do Colégio Central do Brasil com o uso do computador.
- ✓ Despertar o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na escola através da informática.
- ✓ Dinamizar o ensino das diferentes disciplinas através do uso sistemático da informática.

OPERACIONALIZAÇÃO

As ações desenvolvidas serão concretizadas através da busca de parcerias e do empenho do MEC.

A escola oferecerá como contrapartida:

- ✓ uma sala de 40m²;
- ✓ instalação elétrica adequada para a implantação dos computadores;
- ✓ acesso à Internet (o Estado já dispõe de um provedor, que poderá ser utilizado pelo Colégio);
- ✓ climatização da sala (a escola comprará um ar condicionado de 12000 btus);
- ✓ manutenção dos equipamentos;
- ✓ mesas adequadas para os computadores;
- ✓ equipe de instrutores e monitores;
- ✓ material didático: apostilas fornecidas pelo Colégio.

ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

1ª) Implantação do Centro de Informática no Colégio Estadual Central do Brasil - Março de 2000;

- 2ª) Divulgação e organização dos horários para os alunos se familiarizarem com a utilização da informática no colégio - Março de 2000;
- 3ª) Início dos cursos: turmas de iniciação à informática - Abril de 2000;
- 4ª) Criação de um grupo de trabalho Central Plugado na Internet, visando desenvolver uma "Homepage" para a divulgação das ações desenvolvidas no Colégio Estadual Central do Brasil – Abril de 2000;
- 5ª) Criação do Jornal Virtual InfoCentral, visando ampliar a cultura geral do Colégio Estadual Central do Brasil - Agosto de 2000;
- 6ª) Criação da Biblioteca Virtual em parceria com o corpo docente do Colégio e de Bibliotecas diversas - Setembro de 2000.

ORÇAMENTO

Considerando que um computador de porte médio custa cerca de R\$ 2.500,00; considerando que o Colégio necessita de pelo menos 10 computadores para desenvolver o Projeto, verificamos que o orçamento ficaria em torno de R\$ 25.000,00.

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Visando não sobrecarregar o parceiro, sugerimos o seguinte cronograma de desembolso:

Janeiro de 2000 - 5 computadores: R\$ 12.500,00

Março de 2000 - 5 computadores: R\$ 12.500,00

RECURSOS HUMANOS:

O Colégio dispõe de profissionais competentes para orientar os alunos no desenvolvimento do Projeto:

Instrutores:

Aline dos Santos Hygino: programadora visual, trabalhando na Diretoria de Informática da UERJ - Cursos de Windows, Word, Corel Draw, Photo Shop, Page Maker, 3D Studio, entre outros.

Roberta Farias Carreira: programadora; cursos de Windows, Word, Excel, entre outros.

Rosa Maria Ferrão: conhecimentos em Informática: Windows, Word, Excel e outros.

Monitores:

Ronald Rene Michel: conhecimentos em Informática: Windows, Word, Excel, Power Point, entre outros.

Vanessa Vieira da Silva Dantas, Aline Cristian Pinheiro da Silveira, Carlos Alberto da Silva Costa, Daniele Souza Cunha, Marcos de Araújo, Camel Silva de Oliveira e Rafael dos Santos Leal: conhecimentos básicos de Informática.

DIVULGAÇÃO:

Divulgação interna: avisos, murais, cartazes, "folders", panfletos, palestras, entre outros.

Divulgação externa: rádio e jornais de bairro, lâminas, cartazes, "folders", entre outros.

EXPECTATIVA DE ATENDIMENTO:

Considerando que o nosso cálculo está baseado na utilização de 10 computadores, que o colégio funciona de 7h às 22h e que a sala de informática estará disponível durante o horário já mencionado, esperamos atingir, semanalmente, o número de, pelo menos, 560 usuários, sendo que as sextas-feiras seriam dedicadas ao trabalho do Grupo de Projetos Especiais (GPE).

O atendimento poderá ser visualizado com mais clareza através do quadro abaixo:

Turmas referentes ao 1º e 2º turnos

Tempos	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
1º	T1	T6	T1	T6	GPE	GPE
2º	T2	T7	T2	T7	GPE	GPE
3º	T3	T8	T3	T8	GPE	GPE
4º	T4	T9	T4	T9	GPE	GPE
5º	T5	T10	T5	T10	GPE	GPE

Turmas referentes ao 3º turno

Tempos	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
1º	T1	T6	T1	T6	GPE	GPE
2º	T2	T7	T2	T7	GPE	GPE
3º	T3	T8	T3	T8	GPE	GPE
4º	T4	T9	T4	T9	GPE	GPE

AVALIAÇÃO

Será realizada através de pesquisa de opinião envolvendo a comunidade interna e a externa.

O instrumento utilizado será um questionário, distribuído primeiramente no colégio, envolvendo pelo menos 60% dos alunos. Além disso, o mesmo questionário será lançado na Internet para que outras pessoas possam oferecer críticas e sugestões para a melhoria do Projeto.

O processo de avaliação terá início três meses após a implantação do Projeto.

AGRADECIMENTO:

A todos que contribuíram para a chegada desse momento.

ALUNOS:

Aline Cristian P. da Silveira/Turma 1101

Camel S. de Oliveira/Turma 3212

Carlos Alberto da S. Costa/Turma 1204

Daniele Souza Cunha/Turma 2209

Danielle da S. Oliveira/Turma 3212

Elizabeth V. do Amaral/Turma 1203

Parcos Q. Natal R. de Araújo/Turma 2209

Rafael dos S. Leal/Turma 1204

Ronald Rene Michel/Turma 1203

Vanessa V. da Silva Dantas/Turma 1206

DIREÇÃO: Rosângela Moreira da Silva, Sônia Maria Ferreira Fazenda e Gilsa Maria melo Ferreira.

ANEXO 6.

REFORMA DO ENSINO MÉDIO & RPG.

"Para se chegar à Reforma do Ensino Médio devemos refletir sobre certos conceitos, como a identidade, por exemplo.

De acordo com as Diretrizes Pedagógicas do novo Ensino Médio, a identidade dessa etapa de ensino, antes marcada por uma 'padronização desqualificada', busca hoje a diversificação com qualidade.

O Ensino Médio era somente uma etapa entre o ensino Fundamental e o Superior, ficando sem uma identidade própria. Mas a partir do momento em que a escola define sua vocação e seu projeto pedagógico, cria sua identidade e passa a formar jovens.

Num jogo de RPG, criar uma identidade para o seu personagem é fundamental. Assim como todos nós temos nosso próprio modo de pensar e agir, esses personagens também terão, embora não precisem necessariamente ter a mesma identidade do jogador.

Além disso, faz parte desse jogo de estratégia buscar soluções para os problemas, assim como estimular a concentração e a criatividade.

PROJETO RPG NA ESCOLA

Justificativa

Levando-se em conta a Reforma do Ensino Médio, os alunos do Colégio Estadual Central do Brasil acreditam que é possível promover a interdisciplinaridade e a contextualização de forma lúdica, através de um jogo. Isso levará também à integração de estudantes, professores e direção.

Objetivo geral

Criar um jogo de RPG no qual as estratégias da aventura perpassem todas as disciplinas. RPG, ou "Role Playng Game", é

uma expressão americana que poderia ser traduzida como Jogo de Interpretação de Personagens e pode ser comparado ao teatro e a jogos de estratégia.

Objetivo específico

Criar uma aventura onde uma caravana tenha que partir de Piratininga com destino à capitania de São Vicente, distante cerca de 250Km, transportando especiarias e couros. Essa carga deverá ser entregue em São Vicente, quando termina a aventura. O período máximo de viagem é de 3 meses e a época é 1650.

Planejamento

O jogo constará de 10 personagens, sendo 7 jogadores, 1 mestre e 2 personagens não jogadores.

As equipes deverão planejar e criar uma estratégia para melhor alcançarem seus objetivos. A ação vai se desenvolvendo a medida em que os personagens tomam decisões, e os rumos da aventura se modificam a cada ato dos jogadores. É o Mestre (e muitas vezes o rolar de um dado) quem determina se os jogadores foram felizes ou não em suas decisões.

O jogo deve constar de uma ficha com os personagens e suas características e uma planilha de controle contendo informações da caravana, equipamentos, enigmas e mapas, quando for o caso.

Personagens

Mestre: cria a história, conduz e cria situações adversas que os grupos poderão sofrer ou não, de acordo com a estratégia escolhida.

Martins: personagem não jogador. Poderá dar apoio ao Mestre.

Guilherme: guerreiro branco (português).

Lumumba: homem liberto (ex-escravo), negro, feiticeiro de ferro e fogo (alquimista).

Garcia: ladrão, branco, homem livre.

Wagner: branco (português), ladrão.

Jesuíta: branco, meia idade (50 anos).

Pajé: curandeiro (alquimista), índio. Tem o conhecimento de mitos e lendas da terra.

Rastreador: mestiço, guia, pessoa de diversos costumes, conhece a região, seus atalhos e perigos.

Metas

Acreditamos poder integrar as diversas disciplinas com algumas sugestões de foco temático, como as abaixo mencionadas, que estão sendo apresentadas aos professores.

Matemática: distâncias e pesos.

Literatura, Arte e Filosofia: movimentos literários, artísticos e filosóficos do século XVII.

Língua Portuguesa: linguagem e suas variações, dialetos, interpretação de textos.

Língua Estrangeira: está ligada a cada personagem, pois nem todos são do mesmo país.

Sociologia: comunidades étnicas e suas culturas.

História: a própria História do Brasil e a conjuntura social, política, econômica e cultural do século XVII.

Geografia: hidrografia, vegetação e relevo (mapas).

Biologia: fauna e flora da região.

Química: Alquimia.

Física e Educação Física: sistema de alavancas, qualidades físicas, força, velocidade, entre outras".

LEANDRO GARRIDO

TURMA 2207

ANEXO 7.
PROJETO FESTA JUNINA COLÉGIO ESTADUAL
CENTRAL DO BRASIL.

Justificativa

Aproveitando as comemorações dos 500 Anos do Descobrimento do Brasil nós, alunos do C.E.C.B., pretendemos abordar a nossa história através da cultura popular.

Será organizada uma festa "julina" no dia 01/07/2000, envolvendo a comunidade docente, discente e amigos.

No momento em que o país se preocupa com o Novo Ensino Médio, esta é uma oportunidade para trabalharmos a Reforma através da integração das diversas disciplinas, contextualizando as diversas Áreas.

Objetivos:

- . Pesquisar sobre a cultura popular brasileira através das manifestações folclóricas de algumas regiões do país.
- . Envolver os professores das diversas disciplinas, para que desenvolvam os temas a serem abordados de forma contextualizada.
- . Buscar parcerias e apoio com o comércio local.
- . Buscar parceira com a prefeitura, através do empréstimo de barracas.

Metas (apresentadas aos professores):

- . Envolver a Matemática através, por exemplo, da montagem das barracas: área a ser ocupada, tamanho e quantidade das barracas; quantidade de pessoas envolvidas etc.
- . Com a Geografia, por exemplo: as comidas típicas de cada região, levando em conta a agricultura básica. Essas comidas serão vendidas nas barracas.
- . Com a História, 500 Anos de Brasil.
- . Sociologia: cultura popular x cultura erudita x indústria cultural, por exemplo.

- . Literatura/Português: lendas e linguagem regional.
- . Artes: roupa, adereços (Bumba-meu-boi itinerante).
- . Educação Física: danças folclóricas, motricidade.
- . Física: número de decibéis do som, eletricidade para iluminar a festa.
- . Química: composição das comidas, condimentos.

Orçamento e Cronograma de execução

(em fase de discussão).

Avaliação a ser realizada após o evento.

Vanessa Dantas

Turma 1201

ANEXO 8.
DEPOIMENTOS.

"Através da Reforma do Ensino Médio o Governo forneceu, entre outras coisas, autonomia curricular, podendo o Colégio determinar metas para satisfazer as necessidades de ensino dos alunos. Com essa autonomia, o aluno passou a participar mais, em conjunto com professores e a diretoria, o que facilitou a convivência entre eles".

Eduardo Ubiratan Silva de Oliveira
3º Turno - Turma 3309

"A Reforma do Ensino Médio é um fato muito importante na vida dos estudantes, pois tornará o estudo e o aprendizado muito mais prazeroso e fará também com que o aluno vá a escola com vontade".

Marco
Turma 1104

"A Reforma do Ensino Médio está sendo muito importante para os alunos. Eles estão ficando cada vez mais interessados nas aulas e estão vendo que a Reforma está melhorando bastante a escola, transformando-a em um lugar agradável de se estudar".

Fábio Aguiar Teixeira
Turma 1104

"Apenas os jovens podem saber a real necessidade de mudança do ensino médio, pelo fato de estarem vivenciando a atual carência e problemas existentes. Participando e estudando de forma interdisciplinar e contextualizada, com recursos da informática, estaremos mais qualificados para o mercado de trabalho e para a formação digna de um verdadeiro homem".

Rafael dos Santos Leal
Turma 1204

"Antes da Reforma do Ensino Médio, os alunos vinham à escola por obrigação; agora, por vontade própria. Alguns dos pontos positivos da Reforma são: colégios e aulas melhores, professores que entendem os alunos e alunos que entendem os professores".

Paula Cristina
Turma 1103

"As mudanças da nova Lei de Diretrizes e Bases podem ser adotadas no dia-a-dia da escola.

Buscar a identidade da escola é meta. Nós, alunos, deixamos de ser pacientes para nos transformarmos em agentes, sujeitos, dando nossas opiniões, idéias e construindo projetos, que surgem da nossa própria vivência.

A escola passa a não se limitar aos seus muros, pois nos são oferecidas oportunidades para realizarmos as nossas criações.

A interdisciplinaridade faz com que as disciplinas se relacionem concretamente.

Fazemos parte de um todo, no qual possuímos as mesmas possibilidades, principalmente com respeito e senso de responsabilidade".

Vanessa Dantas
Turma 1201

CONCLUSÃO

Observou-se que os jovens respondem de forma muito positiva quando há espaço, na escola, para que participem. Apontam o diálogo permanente como questão essencial para o "criar junto", o construir. A escola é, sem dúvida, a instituição que proporciona, além da construção de conhecimentos, convivência e crítica social e, assim, cumpre importante papel socializador.

Além disso, ao longo do processo de elaboração dos projetos percebeu-se que, além de valorizar a construção coletiva, os alunos transformaram o significado da escola enquanto espaço de alegria. Porém, espaço de alegria pelo conhecimento e crescimento em aquisição, e não somente pela convivência com outros jovens, que favorece a ampliação das relações e do companheirismo.

É importante o cultivo da alegria na escola, que fortalece e estimula a alegria de viver. É preciso lutar pela não resignação à monotonia. A escola deve cada vez mais se preocupar com uma cultura escolar capaz de responder às demandas atuais dos jovens.

Ao construírem os projetos, os alunos evidenciaram também a importância da solidariedade e do respeito mútuo, deixando claro os seus interesses em cada projeto: a tônica do *Infocentral 2000* foi a preocupação com o conhecimento de uma ferramenta imprescindível ao ingresso no mercado de trabalho.

No projeto de *RPG*, a marca correspondeu à associação do lúdico, de algo prazeroso, à aprendizagem.

No projeto da *Festa Junina* o interesse em participar e dar à festa o tom criativo do aluno foram significativos, sem falar nas sugestões de associação aos conhecimentos disciplinares. Isto, sem dúvida, tem aproximado e envolvido mais os professores, que a todo instante estão se surpreendendo e, com certeza, refletindo sobre a sua prática.

Nos breves depoimentos dos alunos e na charge apresentada, percebe-se o valor que estão dando às (novas) relações entre

professores e alunos e à vontade de ir à escola pelo fato de ser ela, agora, espaço de prazer.

O caminho a ser percorrido é, sem dúvida, um grande desafio, especialmente porque os princípios da Reforma exigem uma reformulação nas relações de trabalho (de poder) existentes na escola. As resistências, portanto, são muitas, assim como as tensões.

Porém, acreditando que a Reforma do Ensino Médio oportuniza o ousar e o investir na transformação, os jovens têm sido mobilizados a participar ativamente da vida escolar, contestando a passividade e a exclusão, atuando na construção de um currículo significativo e do seu próprio saber. Desta forma, a escola estará cumprindo seu papel de formar seres críticos e autônomos, capazes de transformar a sua história e de intervir na construção de uma sociedade mais justa.